ETAJV de jeuxvideo.com

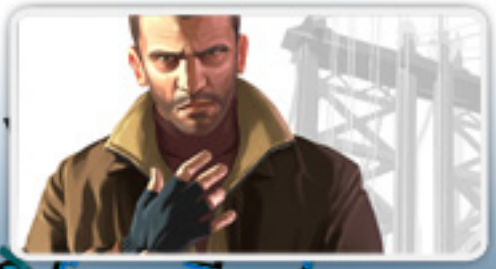
Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

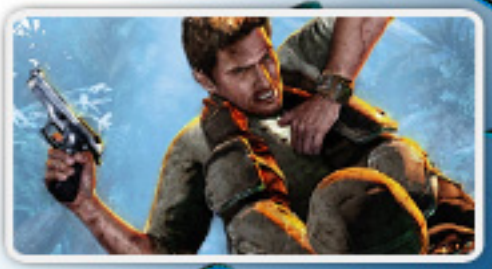
Version 4.72

PS3 PLAYSTATION 3

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PLAYSTATION 3





© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Playstation 3**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

- 1942 : Joint Strike
- 3D Dot Game Heroes
- 50 Cent : Blood on the Sand

A

- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- Afro Samurai
- After Burner Climax
- Age of Booty
- Aliens vs Predator
- Alone in the Dark : Inferno
- Alpha Protocol
- Another Century's Episode R
- Aquanaut's Holiday
- Ar tonelico Qoga : Knell of Ar Ciel
- Armored Core 4
- Armored Core for Answer
- Army of Two
- Army of Two : Le 40ème Jour
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed II
- Astro Tripper

B

- BackBreaker
- Baja : Edge of Control
- Bakugan Battle Brawlers
- Band Hero
- Batman Arkham Asylum
- Battle Fantasia
- Battlefield 1943
- Battlefield : Bad Company
- Battlefield : Bad Company 2
- Bayonetta
- Beautiful Katamari
- Bionic Commando
- Bionic Commando Rearmed
- Bioshock
- Bioshock 2
- Blacklight : Tango Down
- Bladestorm : La Guerre de Cent Ans
- Blast Factor
- BlazBlue : Calamity Trigger
- BlazBlue : Continuum Shift
- Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Blur
- Bomberman Ultra
- Borderlands
- Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx
- Braid
- Brothers in Arms : Hell's Highway

- Brütal Legend
- Burn Zombie Burn!
- Burnout Paradise
- Buzz ! : Quiz TV
- Buzz ! : Quiz World

C

- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Modern Warfare 2
- Call of Duty : World at War
- Call of Duty Classic
- Call of Juarez : Bound in Blood
- Calling all Cars!
- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cars Race-O-Rama
- Castle Crashers
- Cérébral Challenge
- Colin McRae : DiRT
- Colin McRae : DiRT 2
- Command & Conquer : Alerte Rouge 3 : Ultimate Edition
- Conan
- Condemned 2 : Bloodshot
- Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010
- Crash Commando
- Cuboid

D

- Damnation
- Dante's Inferno
- Dante's Inferno : Forêt Sombre
- Dark Awake
- Dark Sector
- Dark Void
- Darksiders
- Dead Rising 2
- Dead Space
- Dead to Rights : Retribution
- Deadliest Warrior
- Deadly Premonition
- DeathSpank
- Def Jam Icon
- Def Jam Rapstar
- Demon's Souls
- Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !
- Devil May Cry 4
- Diner Dash
- Disgaea 3 : Absence of Justice
- DJ Hero
- Dragon Age : Origins
- Dragon Age : Origins - Awakening
- Dragon Ball Raging Blast
- Dragon Ball Z : Burst Limit
- Dragons

- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Warriors 6 : Empires
- Dynasty Warriors : Gundam
- Dynasty Warriors : Gundam 2
- Dynasty Warriors : Strikeforce

E

- Earthworm Jim HD
- Eat Lead : The Return of Matt Hazard
- Echochrome
- Enchanted Arms
- Enemy Territory : Quake Wars
- Eternal Sonata
- Everybody's Golf : World Tour
- EyePet

F

- F.E.A.R. 2 : Project Origin
- Fallout 3
- Far Cry 2
- Ferrari Challenge
- FIFA 08
- FIFA 09
- FIFA 10
- FIFA Street 3
- Fight Night : Round 3
- Fight Night : Round 4
- Final Fantasy XIII
- Final Fight : Double Impact
- Fist of the North Star : Ken's Rage
- Flock!
- Flower
- Folklore
- Formula One : Championship Edition
- Fracture
- Frontlines : Fuel of War
- Fuel
- Full Auto 2 : Battlelines

G

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Genji : Days of the Blade
- Geon
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Go! Puzzle
- God of War Collection
- God of War III
- Golden Axe : Beast Rider
- Gran Turismo 5 Prologue
- Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
- Grand Theft Auto IV
- Grandia
- Greed Corp
- Green Day : Rock Band
- GTI Club+

- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero Greatest Hits
- Guitar Hero III : Legends of Rock
- GundeadliGne
- Gundemonium Recollection
- Gunstar Heroes

H

- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Haze
- Heavenly Sword
- Heavy Rain
- Heroes over Europe
- High Velocity Bowling
- Hitogata Happa
- Home

I

- inFamous
- Interpol : The Trail of Dr. Chaos
- Iron Man
- Iron Man 2

J

- James Cameron's Avatar : The Game
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jurassic : The Hunted
- Just Cause 2

K

- Kane & Lynch : Dead Men
- Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2
- Katamari Forever
- Killzone 2
- Kung Fu Panda : Le jeu
- Kurushi Final

L

- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Memoire dans la Peau
- Là-Haut
- Lair
- Lara Croft and the Guardian of Light
- Last Rebellion
- Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo
- Le Parrain 2
- Le Parrain : Edition du Don
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Harry Potter : Années 1 à 4
- Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Rock Band
- Lego Star Wars : La Saga Complète
- Leisure Suit Larry : Box Office Bust
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Rois de la Glisse
- Les Simpson : Le Jeu
- Linger in Shadows
- LittleBigPlanet
- Lost
- Lost Planet 2
- Lost Planet : Extreme Condition
- Lumines Supernova

M

- Madagascar 2
- Madden NFL 07
- Madden NFL 08
- Madden NFL 09
- Mafia II
- MAG
- Magic Orbz
- Mahjong Tales : Ancient Wisdom
- Mainichi Issho
- Major League Baseball 2K10
- Major League Baseball 2K7
- Major League Baseball 2K8
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Matt Hazard : Blood Bath and Beyond
- Max et les Maximonstres
- Medal of Honor : Airborne
- Mega Man 10
- Mega Man 9 : The Ambition's Revival
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Metal Gear Online
- Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots
- Midnight Club : Los Angeles
- Millennium Championship Paintball 2009
- Mini Ninjas
- Mirror's Edge
- MLB 08 : The Show
- Mobile Suit Gundam : Battlefield Record U.C. 0081
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition
- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Madness : Grave Danger
- Mortal Kombat II
- Mortal Kombat vs DC Universe
- MotoGP 09/10
- MotorStorm
- MotorStorm Complete
- MotorStorm Pacific Rift

- MX vs ATV : Extreme Limite
- MX vs ATV Reflex

N

- Naruto : Ultimate Ninja Storm
- NASCAR 08
- NatGeo Quiz! Wild Life
- Naughty Bear
- NBA 07
- NBA 09 : The Inside
- NBA 2K10
- NBA 2K7
- NBA 2K8
- NBA 2K9
- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 10
- NBA Street Homecourt
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Undercover
- NHL 08
- NHL 09
- NHL 2K10
- NHL 2K8
- NHL 2K9
- Nier
- NieR RepliCant
- Ninja Gaiden Sigma
- Ninja Gaiden Sigma 2
- Noby Noby Boy
- Novastrike

O

- Operation Flashpoint : Dragon Rising
- OutRun Online Arcade
- Overlord II

P

- PAIN
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde
- PixelJunk Eden
- PixelJunk Monsters
- PixelJunk Monsters Encore
- Planète 51
- Portal
- Prince of Persia
- Prince of Persia : Epilogue
- Prince of Persia : Les Sables Oubliés
- Prison Break : The Conspiracy
- Pro Evolution Soccer 2008
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Prototype

- Pure
- Pure Football
- Puzzle Chronicles
- Puzzle Quest : Galactrix

R

- Race Driver : GRID
- Ragdoll Kung Fu : Fists of Plastic
- Rainbow Six Vegas 2
- Ratatouille
- Ratchet & Clank : A Crack in Time
- Ratchet & Clank : Opération Destruction
- Red Dead Redemption
- Red Faction : Guerrilla
- Resident Evil 5
- Resident Evil 5 : Gold Edition
- Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars
- Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée
- Resistance 2
- Resistance : Fall of Man
- Resonance of Fate
- Riff : Everyday Shooter
- Rise of the Argonauts
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rock Revolution
- Rocket Knight
- Ryu Ga Gotoku Kenzan!

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Sacred 2 : Fallen Angel
- Saints Row 2
- Saints Row 2 : Corporate Warfare
- Savage Moon
- SBK 09 : Superbike World Championship
- SBK X : Superbike World Championship
- Scene it ? Lumières ! Action !
- Scott Pilgrim Contre le Monde
- Section 8
- Sega Mega Drive Ultimate Collection
- Sega Rally
- Sega Superstars Tennis
- Sengoku Basara Samurai Heroes
- Shank
- Shatter
- Shaun White Snowboarding
- ShellShock 2 : Blood Trails
- Shrek 4 : Il était une Fin
- Shrek le Troisieme
- Silent Hill : Homecoming
- Singularity
- Siren : Blood Curse
- Skate
- Skate 2

- Skate 3
- SOCOM Confrontation
- Soldier Of Fortune : Payback
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic Adventure
- Sonic the Hedgehog
- Sonic Unleashed
- SoulCalibur IV
- Space Invaders Infinity Gene
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Spider-Man Dimensions
- Split/Second Velocity
- Sports Champions
- Star Ocean : The Last Hope
- Star Trek : D-A-C
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Stormrise
- Stranglehold
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter IV
- Stuntman : Ignition
- Super Stardust HD
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- Super Street Fighter IV
- SuperCar Challenge
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars
- Söldner-X 2 : Final Prototype
- Söldner-X : Himmelsstürmer

T

- Tales of Monkey Island
- Tales of Vesperia
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled
- Tekken 5 : Dark Resurrection Online
- Tekken 6
- Terminator Renaissance
- Texas Cheat'Em
- The Beatles Rock Band
- The Bigs
- The Bigs 2
- The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena
- The Club
- The Darkness
- The Eye of Judgment
- The Incredible Hulk
- The King of Fighters XII
- The Orange Box
- The Punisher : No Mercy
- The Saboteur
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09

- Tiger Woods PGA Tour 10
- Time Crisis 4
- TimeShift
- TNA iMPACT!
- Tom Clancy's EndWar
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Tomb Raider Underworld
- Tony Hawk Ride
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Proving Ground
- Toy Story 3
- Transformers : La Guerre pour Cybertron
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Trash Panic
- Trine
- Trivial Pursuit
- Turning Point : Fall Of Liberty
- Turok

U

- UFC 2009 Undisputed
- UFC 2010 Undisputed
- Uncharted 2 : Among Thieves
- Uncharted : Drake's Fortune
- Unreal Tournament III

V

- Vagrant Story
- Valkyria Chronicles
- Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Vandal Hearts : Flames of Judgment
- Venetica
- Virtua Fighter 5
- Virtua Tennis 2009
- Virtua Tennis 3
- Volt : Star Malgré Lui
- Voodoo Dice

W

- WALL-E
- Wanted : Les Armes du Destin
- WarHawk
- Warriors Orochi Z
- Watchmen : La Fin Approche
- Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2
- Way of the Samurai 3
- WET
- Wheelman
- White Knight Chronicles
- Winter Sports 2010 : The Great Tournament
- WipEout HD
- WipEout HD Fury
- Wolf of the Battlefield : Commando 3
- Wolfenstein

- Wolfenstein 3D
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- Worms HD
- WWE Legends of Wrestlemania
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010

X

- X-Blades
- X-Men Origins : Wolverine

Y

- Yakuza 3
- Yakuza 4

Z

- Zen Pinball
- Zombie Apocalypse

007 : Quantum of Solace

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Vivre et laisser mourir

Neutralisez 50 ennemis

Les Diamants sont éternels

Piratez toutes les serrures

Rien que pour vos yeux

Désactivez 10 caméras

L'homme au pistolet d'or

Éliminez 50 ennemis d'un seul tir chacun

Affronter la pesanteur

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

Nous avons des gens partout

Sienne : abattez les sept antennes satellites situées sur les toits

L'opéra n'est pas pour tous

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

Il arrive à toute vitesse !

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

Je regrette la guerre froide

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

Mi-moine, mi-tueur

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

ELLIPSIS

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

Je suis la banque

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

N'importe quel voyou peut tuer

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

Ça me gratte

Barge : sauvez Vesper en moins de deux minutes

Permettez

Venise : éliminez Gettler en un seul tir

Un seul coup de feu suffit

Eco Hotel : tuez le chauffeur de la voiture

Permis de tuer

Tuez un ennemi en une seule balle

Dangereusement vôtre

Terminez Demeure de White

Bons baisers de Russie

Terminez Sienne, Opéra et Gouffre

Tuer n'est pas joueur

Terminez Bidonville et Charlie de construction

Au service secret de Sa Majesté

Terminez Extérieur et Intérieur Musée des Sciences et Aéroport

Casino Royale

Terminez Train du Monténégro, Casino Royale et Empoisonnement

L'espion qui m'aimait

Terminez Barge et Venise

Quatum of Solace

Terminez Eco Hotel

Mooraker

Trouvez 30 téléphones portables

Je sais où vous cachez votre arme...

Débloquez et achetez toutes les armes

Le compte est bon

Débloquez et achetez tous les accessoires des armes

Un siège éjectable, sans rire ?

Débloquez et achetez tous les gadgets

Goldfinger

Débloquez et achetez toutes les armes d'or

Chemin de fer

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

Vous en avez désamorcé des centaines

Désamorcez une bombe en mode Contre Bond

Dr. No

Remportez une manche avec Bond en Contre Bond

J'admire votre courage

Gagnez plus de 1 000 crédits

Le meilleur joueur du service

Finissez premier d'une partie en ligne

C'est considérable

Jouez plus de 100 parties en ligne

Au shaker

Remportez 5 parties en ligne en mode Contrôle de territoire

Fauteur de troubles

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

La nature du Mal

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

3030 était un double

Éliminez un total de 100 joueurs en restant à couvert

Die Another Day

Échappez-vous avec Bond en mode Evasion de Bond

Argent

Le monde ne suffit pas

Trouvez tous les téléphones portables

Opération tonnerre

Trouvez toutes les armes puissantes

Octopussy

Terminez le jeu en Recrue

Demain ne meurt jamais

Terminez le jeu en Argent de terrain

On ne vit que deux fois

Terminez le jeu en Agent

Il joue de la harpe d'or

Frappez le joueur au pistolet d'or

La vie est faite de petits défis

Gagnez plus de 10 000 crédits

Tout confort

Éliminez un total de 1 000 joueurs

Or

Je m'appelle Bond, James Bond

Terminez le jeu en 007

Pour l'Angleterre, James ?

Gagnez plus de 100 000 crédits

Platine

Statut 00 obtenu

Statut 00 obtenu

CHOIX DU NIVEAU

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

TOUS LES TÉLÉPHONES PORTABLES

DEMEURE DE WHITE (5 à trouver)

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

SIENNE (4 à trouver)

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

OPERA (3 à trouver)

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

GOUFFRE (1 à trouver)

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

MADAGASCAR (3 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES EXTERIEUR (5 à trouver)

1) Près du corps près de l'échelle (pour tuer les 3 snipers sur le toit)

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

MUSEE DES SCIENCES INTERIEUR (6 à trouver)

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

AEROPORT (5 à trouver)

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

TRAIN DE MONTENEGRO (5 à trouver)

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

HOTEL CASINO ROYALE (3 à trouver)

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

BARGE (6 à trouver)

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

VENISE (4 à trouver)

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

HOTEL ECO (5 à trouver)

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

1942 : Joint Strike

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

AVION SECRET

Après avoir terminé le jeu en difficulté Wing King, allez sur le Shinden dans l'écran de sélection des avions et sélectionnez-le avec la touche pour l'avoir en version plus puissante aux couleurs noir et rouge.

3D Dot Game Heroes

© Southpeak Interactive / From Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Cacher le bouclier

Mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** , .

Modifier la démarche du personnage

Mettez le jeu en pause et faites : **L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, R1,** .

MODE SPELUNKER

Il existe deux façons de débloquer ce mode dans lequel votre personnage meurt en un coup.

1ère méthode

Dans le mode From (mode difficile), rendez-vous dans la zone située au nord-ouest de la carte du monde pour trouver le personnage de Spelunker (inspiré d'un ancien jeu de From Software). Pour le libérer, vous devez utiliser le bâton de flammes sur le tronc situé juste à côté de lui. Vous pourrez alors accéder au mode Spelunker en lançant une nouvelle partie.

2ème méthode

Lors de la création de votre personnage, choisissez le nom **SPELUNKER**. Le mode Spelunker sera débloqué.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez le jeu une fois pour débloquer un écran titre alternatif.

MODE FROM

Terminez le jeu pour débloquer le mode From qui correspond au niveau de difficulté supérieur.

LES 4 FLACONS

Flacon n°1

Rendez-vous dans la maison la plus à l'ouest du village de Raejack et suivez le chemin pour trouver un coffre contenant un flacon.

Flacon n°2

Achetez-le 100 G au marchand situé au nord-est du village d'Ortego.

Flacon n°3

Utilisez le grappin dans la partie sud-est du village de Colneria pour atteindre une maison isolée. A l'intérieur, poussez l'une des statues vers la droite, puis celle qui se trouve derrière pour accéder à un chemin secret qui mène au coffre contenant le flacon.

Flacon n°4

Rendez-vous dans la grotte située juste sous le temple du vent pour trouver un puits. Lancez de l'argent jusqu'à obtenir le flacon.

SMALL BLOCKS ILLIMITÉS

Vous pouvez récupérer un grand nombre de Small Blocks en procédant de la manière suivante. Rendez-vous dans la zone des marais empoisonnés au nord et faites des allers-retours entre deux écrans jusqu'à ce qu'apparaissent un Crystal Slime ou un Blue Dragon (assurez-vous qu'il reste toujours des ennemis sur ces deux écrans). En tuant l'un de ces deux monstres, vous aurez des chances de récupérer un Small Block tout en empochant beaucoup d'argent.

LES 29 LIFE SHARDS

1. Utilisez une clef rouge dans le Grass Temple.

2. Utilisez une clef bleue dans le Desert Temple.

3. Utilisez une clef verte dans le Flame Temple.

4. Réussir les 5 niveaux du mini-jeu Blockout.

5. Réussir les 5 niveaux du mini-jeu Block Defense.

6. Faire moins de 25 secondes sur le premier circuit du mini-jeu Dash Circuit, et moins de 80 secondes sur le deuxième.

7. Tuez 10 Crystal Slimes et parlez au vieil homme dans la maison au nord de Raejack.

8. Après avoir terminé le Grass Temple, menez à bien la quête de la lettre d'amour en parlant aux personnes suivantes dans cet ordre précis : le garde de la porte du château (lettre rouge), la femme près de la boutique de Raejack (lettre

bleue), l'homme près de la maison de Dic (lettre jaune), la fille près de l'auberge (letrte verte), le garde de la porte du château (life shard).

9. Trouver 5 pancartes et parlez à l'homme de Wardna's House.

10. Parlez à la vieille femme d'Ortego, allez chercher des danseuses à Raejack (Mina et Mary) et ramenez-les à Ortego. Parlez à la vieille femme.

11. Donnez 100 gol à l'homme qui se trouve dans la maison à l'entrée d'Ortego. Passez la nuit dans une auberge et revenez lui donner 100 gol. Recommencez deux fois pour qu'il vous donne le Life Shard.

12. Après avoir complété le Flame Temple, parlez à la fille de Colneria qui vous demande la Spa Powder. Vous l'obtiendrez en parlant à l'homme qui se trouve à l'entrée de Jim's Shack. La fille vous donne 100 gol en récompense. Reparlez-lui pour qu'elle vous confie une nouvelle quête. Vous devez trouver :
-Natural Herb (parlez à la fille qui se balade au nord-est de Raejack)
-Cypress (donnez 100 gol à l'homme près des lits de Wardna's House)
-Nice Stone (parlez à l'homme à Fina's Inn)
Revenez voir la fille de Colneria avec les 3 ingrédients pour recevoir le Life shard.

13. Utilisez le Mirror of Truth sur le chien au sud de square de Raejack, à l'est du magasin.

14. Après avoir récupéré la Water Jar en parlant à l'homme qui se trouve dans la maison centrale d'Ortego, allez voir la femme qui se trouve à côté du chat au sud de Colneria pour recevoir l'objet clef Water. Revenez parler à l'homme qui vous avait donné la Water Jar pour recevoir le Life Shard.

15. Placez une bombe pour entrer dans une grotte au sud-est de From Cave.

16. Sur le chemin du Wind Temple, allez au nord et longez la corniche vers l'ouest. Utilisez le grappin sur le poteau qui est masqué derrière la corniche, puis entrez dans la grotte au nord.

17. Au nord-ouest de la map, utilisez le grappin pour atteindre un coffre sous la corniche.

18. Dans un coffre placé sur une corniche au nord-ouest des bois.

19. Dans un coffre placé sur une corniche au sud de la Dark Tower, dans les marais empoisonnés. Vous aurez besoin des Miracle Boots.

20. Utilisez le grappin pour atteindre la grotte au nord-nord-ouest de la map.

21. Lancez de l'argent dans le puits quis e trouve dans la grotte au sud-est de Raejack. Vous finirez par obtenir le Life Shard.

22. Allez à l'ouest de Colneria, puis au sud dans la zone des téléporteurs. Après avoir pris le premier téléporteur, grimpez sur le plateau et lâchez-vous un peu plus loin. Vous aurez besoin du grappin pour atteindre la grotte.

23. Vous devez ouvrir le coffre qui se trouve en évidence au nord de la map. Partez de l'écran qui se trouve au-dessus, sortez par l'ouest et revenez dans le premier écran par le nord. Vous aurez besoin du grappin.

24. Un coffre en évidence près du lac qui entoure la grotte au sud-est du château. Partez de l'écran qui se trouve tout à fait au sud-est de la map, allez vers l'ouest puis au nord, et empruntez le passage nord-ouest pour atteindre le coffre. Vous aurez ebsoin du Flame Wand.

25. A partir du désert, allez vers l'ouest puis vers le nord puis vers l'ouest sans emprunter les escaliers pour trouver une grotte cachée.

26. Depuis Colneria, allez vers l'est en direction de la plage et continuez vers l'est pour trouver un marchand. Le coffre se trouve juste à côté.

27. Dans la zone volcanique, au nord-est de la map, utilisez le grappin sur la corniche au nord de la lave pour atteindre le coffre.

28. Le coffre se trouve dans la maison au nord-ouest de la ville d'Ortego.

29. Le coffre se trouve dans le désert. Placez une bombe sur les sables mouvants de manière à ce qu'elle fasse exploser les rochers qui bloquent l'accès au coffre. Empruntez ensuite les sables mouvants et utilisez le grappin sur le poteau près du coffre pour l'atteindre. Ce poteau est masqué par la caméra.

OBTENIR LA HOLY SWORD

Utilisez le grappin sur le poteau au sud d'Ortego et allez vers l'ouest pour trouver un mur fissuré situé près d'un escalier. Faites-le exploser avec une bombe et explorez la grotte pour trouver la Holy Sword.

LE SUPER GRAPPIN (ANCHOR ROD)

A partir du château, allez vers le nord-est jusqu'au panneau indiquant la zone des Sukaboko Highlands. Utilisez le grappin pour continuer vers le nord-ouest, et vous arriverez dans un écran où des rochers tombent de la falaise. Glissez-vous dans le deuxième renfoncement en partant de la droite pour être téléporté ailleurs. De là, allez vers l'est et montez les escaliers pour trouver le coffre contenant l'Anchor Rod, une version améliorée du grappin.

LES 10 PANCARTES ET LA SUPER KEY

Discutez avec l'un des résidents de la Wardna's House pour lancer la quête des 10 pancartes. Vous devez explorer le monde à la recherche de ces pancartes, chacune d'elles étant signée par Sir Sign. Une fois que vous aurez lu les 10 inscriptions, revenez à Wardna's House pour apprendre qu'une nouvelle pancarte est apparue au centre de Raejack. Lisez cette dernière inscription pour obtenir la Super Key qui déverrouille toutes les portes, y compris les portes colorées.

1. Cette pancarte se trouve dans la zone du château, au centre de la map. Montez le petit escalier pour lire son inscription.

2. Dans la zone sud-est du cimetière (tout à fait au sud-ouest de la map) entrez dans les Wastelands, au sud-est de Fina's Inn, et utilisez le grappin pour continuer vers l'ouest. Allez ensuite au sud puis à l'ouest pour trouver la pancarte.

3. Allez dans la zone des îles au sud de la map, près de Colneria. Empruntez le premier téléporteur, montez sur le plateau et faites le tour pour vous lâcher en contrebas depuis la petite corniche. La pancarte se trouve juste en-dessous.

4. Sortez de Colneria par la droite et bifurquez vers le sud. Progressez à l'aide des poteaux en utilisant le grappin pour atteindre la pancarte située à l'extrémité sud de la montagne.

5. Rendez-vous dans la zone la plus au sud-est de la map en arrivant par le sud de Candata Inn. La pancarte se trouve

tout près d'un mur fissuré.

6. Sortez par le nord d'Ortego et frayez-vous un chemin dans la montagne au nord-est pour atteindre la pancarte située juste devant un mur fissuré.

7. Allez au nord-est à partir du château et utilisez le grappin pour entrer dans la zone des Highlands où la pancarte est très facile à trouver.

8. La pancarte est sur un plateau à l'extérieur d'une grotte dans la zone volcanique, tout à fait au nord-est de la map. Vous devrez chosir la grotte de gauche au lieu de celle de droite qui mène au donjon.

9. A partir de l'emplacement du coffre contenant l'Anchor Rod (voir l'astuce correspondante), allez à l'est puis au sud pour trouver un téléporteur qui mène à la pancarte, près d'un petit rocher.

10. Allez tout à fait au nord-ouest de la map et placez une bombe sur les sables mouvants pour détruire les rochers en contrebas. Laissez-vous tomber pour atterrir dans une zone inaccessible autrement. Continuer vers l'ouest pour trouver une pancarte qui attire votre attention sur un rocher jaune qu'il faut frapper 256 fois pour que le texte de la pancarte change !

ARGENT FACILE

Rendez-vous au sud-ouest de la map, juste au-dessus du cimetière, pour trouver une zone remplie de zombies. Ces derniers donnent fréquemment des pièces d'or, et la grotte située à proximité vous permettra de vous régénérer facilement en cas de besoin.

OBTENIR LA HERO SWORD

Rendez-vous dans le cimetière, au sud-ouest de la map, et brûlez l'arbre qui bloque l'entrée à l'aide de la baguette de feu. Allez dans la partie du cimetière la plus au sud-est et poussez la tombe qui se trouve à l'intersection de la deuxième colonne et de la troisième ligne en partant du coin inférieur droit. A l'intérieur, vous obtiendrez l'épée légendaire du héros. Cette épée remplace la Ancient Sword dans votre inventaire.

GUIDE VIDÉO : BLOCKOUT

GUIDE VIDÉO : BLOCK DEFENSE (1 À 3)

GUIDE VIDÉO : BLOCK DEFENSE (4 À 5)

OBTENIR LA MOON SWORD

Une fois que vous avez réussi à obtenir tous les objets clefs (tableau des Key Items dans le sous-menu), rendez-vous à From Cave pour recevoir la Moon Sword, l'une des épées les plus puissantes du jeu. Attention, certains objets clefs ne peuvent être obtenus qu'en débloquant des événements optionnels qui ne sont accessibles qu'à certains moments précis du jeu !

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique, vous commencez le prologue armé d'une épée puissante. Essayez de vous familiariser avec les touches, attaquez les herbes et avancez à l'est puis au nord vers la forêt sacrée.

Suivez le chemin à gauche puis au nord, avancez et regardez la scène qui suit.

Chapitre 1 : Le Yellow Orb

Dotnia Castle

Après une autre scène cinématique, répondez par " Yes " à la question du roi et obtenez ainsi une simple épée et un bouclier. Sortez du château, refaites le même chemin puis traversez le pont et atteignez la forêt sacrée. En passant par le nord, vous serez attaqué par deux statues qui sautent dans les airs. Repérez leurs points d'impact grâce à leurs ombres et attaquez-les dès qu'elles atterrissent. Frappez-les trois à quatre fois pour les achever, continuez à avancer et récupérez ainsi l'Ancienne épée.

A présent, retournez au château du roi et discutez avec lui. Répondez " Yes " à sa demande, sortez du château et allez à l'Ouest vers Raejack Village.

Raejack Village

Entrez dans Raejack village, avancez au nord et entrez dans la maison qui est entourée d'eau. Parlez au vieil homme à l'intérieur et obtenez le " Boots Dash ".

Sortez, montez les marches à gauche, parlez à la créature gluante puis entrez dans la maison qui est à droite. Ouvrez les trois coffres pour obtenir de l'argent, parlez au vieil homme et acceptez sa quête. Vous devez tuer 10 monstres ressemblant à celui à l'extérieur et revenir le voir pour obtenir " Life Shard ".

Ensuite, entrez dans la maison à gauche et parlez au jeune homme qui veut se marier. Aidez-le à choisir entre la femme qu'il connait depuis son enfance ou la femme riche puis ouvrez les coffres et sortez.

A présent, suivez le chemin qui mène à gauche puis au sud et entrez dans la maison qui est à gauche. Suivez le chemin jusqu'au coffre, récupérez une Empty Bottle et sortez.

Retournez à droite, dirigez-vous au sud du village et entrez chez le forgeron. Achetez un Iron Shield et sortez. Si vous n'avez pas assez d'argent, retournez l'acheter dès que vous ramassez 100 G.

Ensuite, entrez dans l'auberge qui se trouve au sud-ouest du village et parlez avec l'homme à droite.

Quittez l'auberge, prenez la sortie qui se trouve à l'Ouest du village et partez directement au nord. Ouvrez le coffre au bout du chemin, obtenez un Small Block et revenez en arrière. Continuez à gauche puis au nord, traversez le pont et entrez dans le Grass Temple.

Grass Temple

Dans la première salle du temple, marchez sur l'interrupteur rouge et ouvrez la porte au nord.

Entrez dans la deuxième pièce, abattez les monstres et avancez d'abord à droite. Ouvrez le coffre, récupérez une clé et revenez en arrière. Partez maintenant à gauche de la seconde pièce, utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Dans cette salle, prenez d'abord à gauche et atteignez la pièce suivante. Repérez les deux blocs qui sont différents des autres, poussez celui qui est à droite et récupérez une autre clé dans le coffre. Ensuite, retournez à la pièce précédente et partez au nord. Abattez les ennemis, ouvrez le coffre qui apparait et obtenez ainsi la Carte du Temple.

Entrez dans la pièce suivante (à gauche), abattez les ennemis et ouvrez la porte au nord. Entrez, évitez les blocs mitrailleurs et courez vers la pièce suivante à droite.

A présent, appuyez sur les deux interrupteurs du mur et poussez le bloc au nord-ouest. Récupérez un Boomerang dans le coffre et passez la porte nord. Sécurisez la zone, ouvrez le coffre à droite et obtenez 10 G. Ensuite, lancez le boomerang sur l'interrupteur pour l'activer, ouvrez le coffre qui apparait et obtenez une clé.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à la deuxième salle du temple et partez à droite là où vous aviez obtenu votre première clé. Utilisez le boomerang pour activer l'interrupteur et passez vers la pièce suivante.

Dans cette pièce, partez d'abord à droite, abattez tous les ennemis et récupérez une clé dans le coffre. Revenez à la pièce précédente, utilisez la clé sur la porte de gauche et entrez.

Evitez les projectiles et allez rapidement vers la pièce suivante au nord. Appuyez sur les quatre interrupteurs, ouvrez le coffre qui apparait et obtenez la Boss Key. Au delà de la porte nord, se trouve un Life Shard mais vous ne pouvez pas l'obtenir pour l'instant car vous avez besoin d'une clé rouge.

Par conséquent, revenez en arrière jusqu'à la salle de la bifurcation et partez au nord. Abattez les ennemis, ouvrez la porte de droite grâce à la clé et entrez. Dans cette pièce, repérez les trois blocs mobiles, poussez celui de gauche vers le haut, celui de droite vers le haut également et celui du milieu vers la gauche. Passez derrière les blocs et atteignez ainsi la prochaine pièce.

Abattez tous les ennemis, récupérez un Small Block dans le coffre qui apparait et appuyez sur les deux interrupteurs. Poursuivez vers la pièce de gauche puis au nord, abattez les ennemis et poursuivez vers la pièce qui à gauche.

Vous êtes désormais devant la salle du boss. Marchez sur l'interrupteur se trouvant dans le coin des blocs qui sont à droite et activez ainsi un portail qui peut vous ramener à l'entrée du temple. Si vous êtes blessé, prenez-le pour sortir et remplissez votre jauge de santé.

Lorsque vous êtes prêt, entrez dans la salle du boss et préparez-vous à le combattre.
Boss : Eelagon
Le combat contre ce boss est assez facile. Evitez les boules magiques qu'il envoie, attendez que son point faible s'illumine à l'arrière de sa queue et attaquez-le. Détruisez ainsi chacun des segments, occupez-vous ensuite de sa tête et battez-le.

Après le combat, entrez dans la pièce suivante (au nord) et obtenez le Yellow Orb et le Magic Spell Parallax. Enfin, utilisez le portail et sortez du temple.

Chapitre 2 : Green Orb

Foret du non retour

A présent, retournez à Raejack Village et entrez chez l'armurier (à gauche du forgeron). Achetez un arc avec 30 G, parlez à l'homme à gauche et effectuez la course Dash Circuit.

Allez devant le château du roi et parlez avec le garde qui se trouve à gauche de l'entrée. Prenez la lettre, retournez à Raejack Village et allez devant la boutique des objets. Parlez avec la femme qui se trouve devant la boutique et obtenez la lettre bleue. Ensuite, allez au nord du village et parlez avec l'homme qui se trouve devant la maison entourée d'eau.

Donnez-lui la lettre, récupérez la lettre jaune et retournez parler à la fille qui se tient devant la boutique des objets. Obtenez ainsi une lettre verte, retournez voir le garde et donnez-la lui. Obtenez ainsi un premier " Life Shard ".

Ensuite, parlez au garde qui se trouve à droite et répondez dans l'ordre par non, oui, non et non.

Une fois que ceci est fait, dirigez-vous à l'ouest du temple puis au nord. Ignorez les escaliers en face, partez à gauche et entrez dans la grotte. Parlez avec la vieille femme, payez 200 G pour améliorer votre carquois et sortez.

Revenez au croisement, partez à gauche et montez les escaliers au nord. Entrez dans la grotte non loin et parlez avec tous les hommes qui s'y trouvent, répondez par Yes à la question demandée et obtenez un Sticky White Stuff ainsi qu'un Hero's soul.

Sortez de la grotte, prenez à l'ouest puis au nord. Tournez légèrement à droite, montez les marches et entrez dans Wardna's House en face. Parlez avec le maître des Signes à gauche et répondez par oui à sa demande. Achetez des flèches auprès de l'homme se trouvant à côté de la cheminée et sortez.

À présent, vous devez trouver les dix Signes pour obtenir la Super Key qui vous permettra d'ouvrir toutes les portes colorées. Partez à droite de Wardna's House et entrez dans la forêt du non retour.

Utilisez la magie Parallax sur le tableau qui est à gauche et révélez ainsi le chemin que vous devez emprunter dans ce labyrinthe. Avancez au nord, à droite, au nord, à gauche, à gauche, au sud, à gauche, au nord et finalement au nord.

Temple de la forêt

Allez dans la pièce à droite, examinez le cadavre qui est à droite, utilisez le Parallax sur le tableau et révélez ainsi l'emplacement exact des statues que vous devez placer. Revenez vers la pièce précédente, placez les statues dans le bon ordre et ouvrez ainsi la porte.

Entrez dans la pièce suivante, abattez les deux ennemis et passez la porte suivante, au nord.

Faite attention aux flèches qui sont tirées à partir du mur, couvrez-vous derrière les blocs mobiles et partez à droite. Eliminez les monstres, continuez vers la pièce suivante (à droite) et abattez les ennemis pour obtenir une clé. Revenez à la pièce précédente, faites gaffe aux pièges sur les cotés et ouvrez la porte qui est au nord.

Activez rapidement l'interrupteur rouge avec le boomerang et partez à gauche. Suivez le chemin, faites attention aux flèches et prenez la sortie nord. Tuez les ennemis, ouvrez le coffre qui apparait et obtenez 100 G.

Retournez à la pièce précédente et prenez maintenant la sortie gauche. Dans cette pièce, poussez les deux statues à droite sur les deux interrupteurs qui sont à gauche et ouvrez ainsi la porte sud.

Entrez dans la pièce et abattez les ennemis pour révéler un coffre. Ensuite, approchez-vous des blocs mobiles qui sont au nord, poussez celui qui est au milieu vers le bas puis poussez celui qui est à droite vers la droite. Ouvrez ainsi le coffre, récupérez la carte du temple et prenez la sortie ouest.

Dans cette salle, tuez les ennemies et entrez dans la pièce suivante se trouvant au sud. Poussez la statue qui est à droite du coffre, poussez celle qui est en bas vers la gauche puis poussez celle qui est devant le coffre vers la gauche. Ouvrez ainsi le coffre, récupérez la clé et revenez à la pièce précédente.

Tuez les ennemis et partez à gauche vers une autre pièce. Poussez les blocs mobiles sur les interrupteurs bleus, ouvrez la porte et prenez les 10 G dans le coffre. Entrez dans la pièce suivante, faite attention aux boules magiques et partez à gauche.

Utilisez le Parallax sur les carrés blancs, révélez l'emplacement des statues et placez-les sur les interrupteurs.

Entrez par la porte sud, ouvrez le coffre et obtenez des bombes. A présent, vous pouvez détruire les murs fissurés que vous aviez rencontrés en chemin en utilisant ces bombes.

Allez au nord jusqu'à la pièce qui se trouve devant le Boss. Activez le portail et prenez-le pour revenir à l'entrée. Allez dans la seconde pièce au nord, placez une bombe devant le mur fissuré à gauche et entrez. Continuez vers les deux salles suivantes (à gauche), partez au nord puis à droite. Placez une bombe devant le mur fissuré et entrez. Tuez les ennemis, ouvrez le coffre et obtenez une clé.

À présent, retournez dans la salle où vous aviez trouvé les bombes et ouvrez la porte sud. Poussez les statues à partir du milieu dans les directions Nord et Est puis poussez un dernier bloc sur l'interrupteur. Lorsque le coffre apparaît à gauche, refaites la même chose pour l'atteindre et obtenez ainsi une Boss Key.

Partez au nord pour ouvrir la salle du boss et préparez vous à le combattre.

Boss : Queen Bee
Pour battre la reine, vous devez absolument bloquer les attaques des petites abeilles et éviter les boules de feu qu'elles lancent. Fuyez sur les extrémités pour esquiver les boules et utilisez le bouclier pour bloquer les abeilles. Entre-temps, attaquez-la avec des flèches dès que l'occasion se présente. Utilisez également des bombes au milieu de la salle pour l'assommer et enchainez avec des coups d'épée. Restez vigilant et patient, attaquez et bloquez jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Une fois que le boss est vaincu, entrez dans la pièce suivante au nord, récupérez un Green Orb et un Wind Wing dans le coffre. Enfin, sortez du temple, parlez au vieil homme qui se tient devant et obtenez la magie Reflect.

Chapitre 3 : Orange Orb

Ortego Village

A présent, rebroussez chemin vers l'entrée de la forêt et entrez à nouveau dans Wardna's House. Parlez à la vieille dame, jouez à Block défense et essayez de gagner de l'argent.

Ensuite, parlez à l'homme qui est à droite du marchand. Retournez à Raejack Village et retrouvez le fabriquant de battes devant le jardin, au centre du village. Parlez-lui puis retournez à Wardna's House. Reparlez avec l'homme près du marchand, retournez dans la forêt du non retour et atteignez la section sud-ouest de la forêt. Cherchez près du grand arbre au milieu et obtenez le Holy Wood. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à Raejack village, parlez au fabriquant et gagnez ainsi une Batte de baseball en bois.

Maintenant, revenez devant le château du roi et partez à l'Est. Repérez le pont au nord, ignorez-le et montez les escaliers de la petite colline se trouvant juste à droite. Examinez le premier Sir Signe puis partez encore à l'Est.

Traversez le pont légèrement au nord, continuez vers le sud-est et récupérez le contenu d'un coffre près des roches.

Ensuite, suivez le chemin du sud et avancez jusqu'aux sables. A présent, partez d'abord vers le nord, ouvrez un coffre au nord-ouest de la zone et obtenez un Magic Up. Ensuite, revenez en arrière et partez à l'Est vers la section suivante.

Le désert

Avancez au nord, montez les marches et poursuivez à droite jusqu'au coffre. Récupérez le Small Bloc, revenez à l'entrée du secteur et partez cette fois à l'Est. Montez les marches, avancez à l'Est et récupérez 100 G dans le coffre.

Revenez en arrière et explorez la zone la plus à l'Est. Suivez le chemin étroit au nord, montez les marches et ouvrez un coffre contenant 1 G, non loin.

Ensuite, descendez d'autres marches au sud, poursuivez vers le nord puis à l'Ouest et entrez dans Vatara Highland au nord.

Vatara Highland

Repérez les roches sur votre droite, approchez-vous-en et utilisez une bombe pour les détruire. Suivez le chemin, montez les marches que vous apercevez et passez près du bord, au nord. Récupérez le Small block dans le coffre, revenez en arrière et poursuivez à l'Est vers le secteur suivant.

Avancez à droite, montez les longues marches et avancez à droite. Si vous explorez la section nord, vous trouverez un Sir Signe devant une grotte.

Examinez-le, ignorez la grotte et revenez au sud. Passez le labyrinthe en suivant le chemin du sud et atteignez ainsi Nuntra désert.

Ortego village

Avancez directement au sud puis à l'Ouest et atteignez l'entrée d'Ortego village. Avant d'entrer, avancez à gauche puis au nord et récupérez un Small Block dans un coffre.

Ensuite, entrez dans le village et dans la boutique d'objets. Effectuez des achats, parlez à la fille à gauche et jouez à son mini jeu. Complétez les cinq stages du jeu pour gagner un Life Shard puis sortez.

Parlez avec la vieille femme à l'entrée du village et acceptez de trouver des danseuses pour raviver la ville.

Entrez dans le menu de la carte, utilisez un Wind Wing et atteignez directement Raejack village. Si vous n'avez pas de Wind Wing, achetez-en un dans la boutique du village. Une fois que vous arrivez à Raejack village, approchez de la maison au nord-ouest et parlez à la fille qui se trouve à proximité. Entrez dans la maison, sortez puis parlez à la seconde fille qui arrive.

Dites " Yes ", reprenez un Wind Wing et retournez à Ortego village. Retrouvez la vieille femme près des boutiques à droite de l'entrée, parlez-lui et obtenez un Life Shard.

Entrez dans la maison qui se trouve juste à gauche de l'entrée, parlez avec l'homme et donnez-lui 100 G. Ensuite, retournez à Raejack village, entrez dans l'auberge et reposez-vous. Retournez voir cet homme dans Ortego village, reparlez-lui et donnez-lui à nouveau 100 G. Répétez la même chose deux fois et obtenez un Life Shard.

Maintenant, entrez dans la maison au nord-ouest du village. Poussez les blocs pour atteindre le coffre et récupérez un Life Shard. Sortez, poursuivez au nord-est, parlez à l'homme près du lac et achetez une Empty Bottle.

Au sud de cet homme, parlez aux trois personnes alignées puis entrez dans la maison à gauche.

Parlez à l'homme, obtenez un Water Jar et sortez. Par la suite, lorsque vous visiterez Colneria village, parlez avec la femme qui se trouve près du chat et recevez de l'eau. Retournez alors voir l'homme qui vous a donné le Water Jar et donnez-la lui pour gagner un Life Shard.

Une fois que tout ceci est fait, prenez la sortie au sud-est du village et atteignez le désert.

Le désert

Entrez dans le désert, utilisez le chemin des sables mouvants à droite et atteignez la zone avec les deux rochers. Avancez à gauche vers la zone suivante, descendez les marches au nord et poursuivez vers les autres sables mouvants, au sud. Atteignez un coffre, récupérez l'argent à l'intérieur et poursuivez vers l'Est jusqu'à ce que vous atteigniez une auberge.

Entrez, parlez à l'aubergiste, refusez son offre à trois reprises pour qu'il vous propose 5 G puis acceptez. Par la suite, parlez à la vieille femme qui se trouve au nord-est de pièce et acceptez de révéler son secret. Pour cela, parlez au gars dans le coin supérieur gauche, à la fille près du comptoir, au vieil homme, au petit enfant près de bibliothèque et à la seconde vieille femme au milieu de l'auberge. Vous découvrez ainsi qu'il n'y a pas de secret et vous obtenez 100 G.

Ensuite, sortez de l'auberge et allez au sud. Suivez le chemin des sables mouvants qui se trouve toujours entre deux cactus et atteignez ainsi la sortie au sud-ouest.

Avancez au sud jusqu'à la prochaine zone et repérez les sables mouvants. Approchez des trois tapis de sable mouvant et prenez celui du milieu. Avancez sur le sol rouge, prenez toujours le chemin central puis avancez à l'Est. Remontez les marches, avancez à gauche et prenez le tapis roulant à gauche pour atteindre le coffre. Récupérez un Empty Bottle puis descendez en sautant depuis le bord, au sud du coffre. Refaites la même chose pour revenir devant les deux tapis roulants près du coffre et prenez cette fois celui de droite.

Avancez à droite, descendez les marches et poursuivez vers l'Est. Suivez le chemin vers le nord, montez les marches et avancez au sud. Repérez deux rochers gris sur la droite, placez une bombe et détruisez-les. Avancez, montez les marches et entrez dans le temple du désert.

Temple du désert

Niveau 1

D'abord, examinez le cadavre qui est à droite, placez une bombe devant le mur fissuré et entrez dans la pièce suivante.

Ensuite, placez une bombe devant le mur fissuré et entrez dans la pièce au nord. Parlez au vieil homme, payez 200 G et améliorez votre capacité à porter des bombes. Ensuite, revenez dans la pièce précédente, marchez sur le sable mouvant à gauche et placez-vous sur le carré blanc pour tomber au niveau inférieur.

Niveau 2

Abattez les ennemis puis partez d'abord à gauche. Dans cette salle, utilisez d'abord le Reflect pour renvoyer les attaques magiques qu'ils lancent et abattez les Mages. Ensuite, poussez un boc mobile sur l'interrupteur du bas et poussez les autres pour pouvoir passer vers le haut. Marchez sur le second interrupteur, ouvrez le coffre qui apparait et obtenez une clé.

Retournez à la pièce précédente, abattez les ennemis et prenez la porte nord.

Faites attention aux trous, abattez les monstres et partez à droite. Dans cette pièce, prenez le sable à droite en bas, prenez ensuite celui qui est à droite près du mur et ouvrez le coffre. Prenez l'argent et refaites la même chose pour atteindre la pièce suivante à droite.

Ignorez les titans dans cette salle, avancez à droite et remontez les escaliers.

Niveau 1

Dans cette salle, ne marchez pas sur les sables mouvants, abattez tous les ennemis pour que la porte à gauche s'ouvre et entrez.

Tuez les mages, ouvrez le coffre et récupérez la carte du Tempe. Ensuite, utilisez le boomerang pour activer l'interrupteur rouge à gauche et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

A présent, approchez des deux tapis de sable qui sont au nord et prenez celui de droite. Prenez ensuite la tapis de droite, détruisez le mur fissuré avec une bombe et entrez.

Abattez les ennemis, récupérez un Small Block dans le coffre et revenez à la pièce précédente.

Longez les tapis près du mur en haut à gauche et passez par l'entrée, à l'Ouest de la pièce.

Utilisez Reflect pour ne pas subir les dégâts causés par les projectiles et précipitez-vous rapidement vers la pièce au nord.

Dans cette pièce, la porte à gauche mène vers un Life Shard mais vous avez besoin d'un Blue Key pour l'ouvrir. Aussi, il existe quatre carrés au sol mais un seul d'entre eux mène au niveau inférieur. Utilisez le Parallax pour le découvrir, prenez celui à l'extrême gauche et poursuivez.

Niveau 2

A présent, abattez les ennemis et continuez à l'Est. Abattez d'autres ennemis pour ouvrir la porte et continuez vers la pièce suivante, à droite. Abattez les monstres, ignorez le trésor qui est inaccessible depuis cet endroit et poursuivez vers la pièce suivante, au sud. Avancez en bas à gauche, poussez le petit bloc mobile et montez les marches.

Niveau 1

Allez à gauche, en bas puis entre les sables mouvants. Abattez les ennemis et entrez dans la prochaine pièce à droite. Assommez les monstres avec le boomerang, achevez-les avec votre lame et poursuivez vers la pièce au sud.

A présent, abattez d'abord les mages et utilisez le Parallax pour révéler les interrupteurs qu'il faut activer. Ensuite, placez les statues sur ces interrupteurs et entrez par la porte au sud.

Tuez les scorpions, passez sur les sables à gauche et descendez par le trou.

Niveau 2

Achevez les magiciens, activez l'interrupteur avec le boomerang et entrez dans la pièce au nord.

Suivez le troisième tapis de sable à partir de la droite, abattez les monstres titans de loin puis suivez le cinquième tapis de sable à partir de la droite pour atteindre la sortie nord.

Dans la pièce suivante, abattez tous les ennemis pour qu'un coffre apparaisse et récupérez le Wire Rod qui se trouve à l'intérieur. Désormais, vous pouvez utiliser cet objet contre les poteaux en bios et traverser des zones inaccessibles auparavant.

Maintenant, revenez à la pièce précédente, utilisez le troisième tapis à partir de la gauche puis celui à l'extrême droite.

Dans la prochaine pièce, abattez les magiciens puis utilisez votre nouvel objet sur la poutre pour traverser le vide.

Traversez le vide de la pièce suivante, récoltez 100 G dans le coffre et montez les escaliers.

Niveau 1

Ignorez le coffre car il ne contient que 1 G et poursuivez à gauche vers la pièce suivante.

De retour dans la seconde pièce du temple, partez cette fois au nord et utilisez la corde pour traverser au nord puis à l'Ouest. Ouvrez le coffre, récupérez une clé et poursuivez au nord.

Abattez les ennemis, utilisez les tapis de sable et partez à l'Ouest. Utilisez Reflect pour esquiver les projectiles, abattez les ennemis et ouvrez la porte gauche grâce à la clé.

Dans cette pièce, utilisez le Parallax et révélez l'emplacement des statues que vous devez déplacer lors de la prochaine énigme.

Partez vers la prochaine pièce au sud, prenez le cinquième tapis de sable à partir de la droite et traversez la première bande. Ensuite, prenez celui qui est à l'extrême droite.

Maintenant que vous êtes dans la salle de l'énigme, abattez d'abord les ennemis et placez les statues sur les bons interrupteurs. Faites attention aux flèches, ignorez les deux statues du milieu car elles ne bougent pas et déplacez les autres sur les interrupteurs au nord-ouest et au sud-est. Ouvrez ainsi le coffre révélé et obtenez la Boss Key.

Par la suite, revenez en arrière, prenez le cinquième tapis de sable à partir de la droite puis celui à l'extrême droite et atteignez la pièce suivante.

Continuez vers la pièce de droite puis la pièce au nord et descendez par le trou qui est à gauche.

Niveau 2

Abattez les ennemis et partez vers la pièce au nord. D'abord, frappez l'interrupteur avec le boomerang et récupérez 100G dans le coffre qui apparait. Ensuite, utilisez la corde pour traverser et poursuivez à l'Est.

Abattez les ennemis, marchez sur l'interrupteur pour révéler un coffre puis récupérez l'argent qu'il contient et montez les escaliers.

Niveau 1

Maintenant que vous êtes devant la salle du boss, activez d'abord le portail et détruisez les vases. Avant d'ouvrir la porte et affronter le boss, détruisez le mur de droite avec une bombe et entrez.

Abattez les magiciens, poussez le bloc au sud-ouest sur l'interrupteur de gauche puis poussez celui du milieu à droite sur l'autre interrupteur.

Dans la pièce suivante, utilisez le Parallax pour révéler le bon trou à prendre et descendez par le second trou à partir de gauche.

Niveau 2

Vous descendez directement à proximité du coffre. Abattez les mages, ouvrez le coffre et récupérez un Small Ring. Maintenant, sauvegardez votre partie et retournez devant la salle du boss (rechargez la partie et prenez le portail).

Boss : Giga Golem
Le combat est assez facile. En effet, le boss utilise une attaque laser dévastatrice mais il éprouve des difficultés lorsqu'il déplace son rayon dans le sens contraire d'une montre. Pour cela, tournez toujours dans ce sens, attendez qu'il lance son rayon et attaquez-le par derrière.

Répétez cette techniques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il perde ses pieds, ses bras et son torse. Lorsqu'il attaque seulement avec sa tête, il commence également à sauter dans les airs et à créer une onde de choc en retombant. Essayez de fuir avant qu'il ne tombe et attaquez toujours de la même manière.

Après le combat, ramassez l'argent et le Life Up puis entrez dans la pièce au nord. Récupérez l'Orbe Orange, prenez le Wind Wing dans le coffre et quittez le temple.

A présent, prenez les tapis de sable se trouvant entre les rochers et rebroussez chemin jusqu'à l'auberge du désert. Entrez, discutez avec la vieille femme au nord-est et obtenez ainsi un Normal Map.

Partez à gauche, et suivez le chemin qui mène vers Ortego village. Avant de prendre la route vers le village, repérez un mur fissuré à proximité des marches et bombardez-le. Entrez dans la grotte, utilisez la corde pour traverser, évitez les pièges, abattez les titans et ouvrez le coffre pour obtenir le Holy Sword.

Par la suite, sortez de la grotte et retournez à Ortego village. Entrez, approchez du pont au nord et discutez avec la femme mystérieuse, donnez-lui le Small ring pour et obtenez un Bestiairy. Achetez des Wind Wing, des bombes et des potions et volez jusqu'au château du roi.

Dotnia Castle

A Présent, allez dans le grand secteur qui se trouve à l'Est du village, traversez la rivière et partez au nord. Continuez toujours vers le nord jusqu'aux escaliers, utilisez la corde pour traverser, examinez le Sir Signe dans le coin puis poursuivez vers le secteur suivant au nord.

Utilisez la corde pour traverser, prenez les marches qui sont à gauche et avancez à gauche. Lorsque vous arrivez vers une zone où les rochers tombent de la montagne, repérez la deuxième cavité de la montagne à partir de droite et approchez-vous pour vous téléporter dans un passage secret. Ensuite, poursuivez vers l'Est, traversez et avancez jusqu'au coffre en haut des marches. Ouvrez-le, récupérez un Anchor Rod puis suivez le chemin à droite. Marchez sur le carré rouge pour atteindre le prochain Sir Signe et examinez-le.

Une fois que ceci est fait, revenez devant le château du roi et partez cette fois au sud en direction de Colneria Village.

Chapitre 4 : Blue Orb

A présent, partez au sud dans la zone dans laquelle se trouve le château du roi (au sud du Sir Signe près du lac) et descendez les marches. Avancez à gauche, suivez le chemin en haut puis en bas et prenez la sortie vers le grand secteur suivant.

Colneria village

Descendez les marches, entrez dans le village et parlez aux deux filles qui sont à l'entrée. A présent, c'est le moment de remplir la Jarre avec de l'eau et de la ramener à l'homme se trouvant à Ortego Village. Pour cela, partez au sud vers le petit îlot et discutez avec la fille qui se trouve près du chat.

Volez jusqu'à Ortego village, entrez dans la maison au nord-est et obtenez ainsi un Life Shard.
En sortant de la maison, parlez au garde qui rôde devant la porte et obtenez ainsi l'Ultima Book. Retournez à Colneria village avec un Wind Wong et entrez dans la maison au sud-est du village. Poussez les statues vers la droite et récupérez un Empty Bottle dans le coffre.

Ensuite, sortez et allez dans la maison au nord-est du village. Discutez avec la jeune femme et sortez.

Si vous avez 3000 G, prenez la sortie au sud-est du village, suivez le chemin vers l'Est et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez un Vieux marchand au milieu de nulle part. Achetez l'épée Claymore, la Silver Ring et revenez à Colneria village. Ouvrez également le coffre à droite et récupérez un Life Shard.

Maintenant, prenez la sortie qui se trouve à l'ouest de l'auberge et atteignez le secteur suivant.

Suivez le chemin, descendez les marches, traversez le pont à gauche et remontez d'autres escaliers. Descendez d'autres marches à gauche, traverser la rivière au sud et récupérez un Small Block dans le coffre. Revenez en haut des marches, traversez via le poteau à gauche. Avancez et traversez à nouveau.

Suivez le chemin jusqu'aux prochaines marches, ignorez la grotte et descendez les escaliers. Continuez vers le sud, abattez des ennemis et traversez d'une île à l'autre via les poteaux. Traversez le petit pont vers la plateforme suivante, abattez les ennemis et remarquez qu'il existe deux sorties distinctes. Le chemin de droite mène vers l'Aqua Temple et celui au sud mène vers un autre secteur rempli d'objets.

Partez d'abord vers le secteur sud, avancez au sud et entrez dans la cave sur votre gauche pour récupérer des points de santé. Ensuite, sortez, traversez le long des poteaux au sud et marchez sur le carré rouge.

Montez les marches, avancez légèrement à droite jusqu'au croisement et suivez le chemin du sud. Ignorez d'abord le carré rouge, descendez vers le niveau inférieur en sautant du bord de la montagne et examinez le Sir Signe. Aussi, bombardez le mur de la grotte, entrez et récupérez un Life Shard dans le coffre.

Maintenant, sortez de la grotte et revenez en arrière en utilisant le poteau à gauche du panneau. Remontez les marches, avancez jusqu'au croisement à nouveau et marchez sur l'un des deux carrés car ils mènent au même endroit.

Ensuite, descendez les marches et marchez sur le carré suivant. Un fois téléporté, marchez sur le carré de droite et atteignez une nouvelle zone. Ensuite, utilisez le grappin sur le poteau de gauche pour traverser et marchez sur le carré au nord-ouest. Enfin, récupérez le Small, Block dans le coffre et rebroussez chemin jusqu'au secteur précédent.

Maintenant que vous avez collecté assez d'objets, traversez le petit pont à droite de la plateforme et atteignez le secteur suivant. Suivez le chemin à droite puis au sud et atteignez le secteur de l'Aqua Temple.

Traversez la rivière au sud, suivez le chemin jusqu'au coffre, récupérez 100 G puis poursuivez à gauche vers l'Aqua Temple.

Aqua Temple

Niveau 1

Après la courte scène à l'entrée du temple, traversez le lac et entrez dans la pièce suivante au nord.

Dans cette pièce, les interrupteurs verts s'activent pendant un laps de temps et se désactivent automatiquement. Par conséquent, vous devez les activer en même temps et passer vers la pièce de gauche avant la fin du temps. Activez d'abord celui de droite, traversez à l'aide du poteau et activez le second pour ouvrir la porte. Enfin, sortez avant que la porte ne se referme.

A présent, abattez les ennemis et entrez dans la pièce suivante, au sud.

Achevez les scorpions, visez l'interrupteur en forme de cible à droite et lancez des flèches en plein milieu pour qu'un coffre apparaisse. Récupérez la clé, revenez à la pièce précédente et ouvrez la porte qui est à gauche.

Dans cette pièce, vous devez résoudre l'énigme pour atteindre la sortie nord.
D'abord, repérez la petite entrée entre les blocs et poussez le premier bloc mobile vers le sud. Avancez à gauche, poussez celui qui est au-dessus de vous vers le nord. Avancez à l'extrême gauche, poussez celui du bas vers le sud puis avancez à gauche et refaites la même opération pour résoudre ainsi l'énigme.

Dans la pièce suivante, abattez les bestioles et descendez les escaliers.

Niveau 2

Achevez d'autres insectes ou ignorez-les et partez au nord. Eliminez les deux ennemis rapides puis continuez vers le nord.

Activez rapidement les deux interrupteurs avant la fin du temps imparti, ouvrez ainsi le passage à droite et prenez-le. Dans la pièce obscure, allumez une bougie, abattez les ennemis et progressez vers le sud.

Faites attention aux scorpions et aux flèches qui sont lancées, achevez les ennemis et continuez vers le sud. Maintenant, faites le ménage, mettez-vous devant la cible et lancez une flèche dans le centre pour révéler un coffre. Récupérez une Clé à l'intérieur du coffre puis prenez la sortie à gauche.
Dans la pièce suivante, abattez les ennemis et montez les escaliers.

Niveau 1

Allez vers la prochaine pièce au sud (là où se trouvent les blocs mobiles), bombardez le mur à gauche et entrez.

Dans la prochaine salle obscure, utilisez Reflect contre les magiciens puis prenez les escaliers.

Niveau 2

Abattez les ennemis, utilisez la clé pour ouvrir la porte au nord et entrez dans la pièce suivante.
A présent, faites attention aux flèches et partez d'abord dans la pièce de gauche. Abattez tous les ennemis pour révéler un coffre, récupérez une clé à l'intérieur et revenez à la pièce précédente.

Partez maintenant vers la pièce au nord, appuyez sur les deux interrupteurs pour faire apparaitre un coffre, récupérez le Temple Map et prenez la porte à gauche.

Résolvez la seconde énigme en poussant le bloc mobile du sud vers la gauche et poussez celui au-dessus vers le haut. Ensuite, replacez-vous du côté droit et poussez les blocs vers le haut pour passer vers l'entrée.

Dans cette salle, attaquez les ennemis sur le côté, achevez-les pour ouvrir la porte et continuez au nord.

Eliminez les ennemis dans cette salle obscure et repérez les deux chemins qui s'offrent à vous. Celui au nord mènera vers le boss et celui à droite vous permettra d'obtenir plusieurs objets très utiles. Par conséquent, partez d'abord à droite et entrez dans la prochaine pièce. Abattez tous les mages pour qu'un coffre apparaisse et récupérez la Blue Key qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, repérez les deux chemins et partez vers le nord.

Utilisez le Parallax pour révéler la solution d'une prochaine énigme, revenez à la pièce précédente et prenez la sortie à droite.

Vous pouvez résoudre l'énigme en marchant sur les deux interrupteurs verts mais avant cela, bombardez le mur au nord et entrez dans la pièce suivante.

Marchez sur un interrupteur derrière les escaliers pour révéler un coffre, récupérez 100 G et montez les marches.

Niveau 1

Ouvrez le coffre dans la salle obscure, récupérez un Small Block et redescendez les escaliers.

Niveau 2

A présent, retournez dans la salle où se trouvent les quatre interrupteurs, activez ceux qui sont au nord et prenez la sortie de droite.

Abattez les ennemis dans la pièce, ouvrez le coffre au milieu et récupérez le Magic Shield.

Maintenant que vous avez ce bouclier, partez toujours à gauche jusqu'à la salle obscure qui offre deux chemins. Abattez les ennemis et partez cette fois au nord. Neutralisez les magiciens puis montez les escaliers.

Niveau 1

Avancez à gauche, poussez le premier bloc mobile vers le sud, celui à gauche vers la gauche et poussez un troisième bloc vers le sud pour continuer vers la pièce suivante.

Utilisez Reflect, achevez tous les mages et poursuivez vers la prochaine pièce, à droite.

Dans cette salle obscure, allumez une bougie si vous en avez une et remarquez deux entrées au nord et à l'Est. Celle du nord mène à la salle qui précède celle du boss et celle à droite mène vers d'autres objets. Passez d'abord par l'entrée nord afin d'activer le portail puis revenez et prenez celle à droite.

Achevez tous les ennemis et poursuivez à nouveau vers la droite. Sécurisez la pièce puis descendez les escaliers au nord-est.

Niveau 2

A présent, poussez le bloc mobile dans la rangée sud, activez l'interrupteur au nord puis au sud et trouvez ainsi la sortie sud. Dans cette pièce, abattez les mages et remarquez les deux entrées. Ouvrez la porte de droite avec la Blue Key, sécurisez la pièce et récupérez un Magic Up dans le coffre.

Retournez à la pièce précédente et partez cette fois au sud vers une autre salle obscure. Achevez les araignées, suivez le chemin et entrez dans la prochaine pièce, à droite. Neutralisez les mages, ignorez les cibles pour l'instant et partez encore à droite. Récupérez une clé dans le coffre et rebroussez chemin. Utilisez le Parallax pour révéler les cibles à atteindre et lancez des flèches pour ouvrir la porte.

Eliminez les magiciens, suivez le chemin au sud et entrez dans la pièce suivante. Tuez les petits monstres rapides pour ouvrir les portes et partez d'abord à droite. Marchez rapidement sur les quatre interrupteurs pour découvrir un coffre et récupérez des flèches. Ensuite, bombardez le mur en haut et entrez.

Abattez les ennemis, récupérez une Blue Key dans le coffre et retournez dans la pièce où se trouvent trois entrées.

Partez au sud, utilisez les blocs mobiles pour éviter les machines et ouvrez la porte à droite. Eliminez les ennemis et montez les escaliers.

Niveau 1

Eliminez les ennemis et partez à gauche. Dans cette pièce, éliminez les ennemis et prenez l'entrée sud. Utilisez Reflect pour esquiver les projectiles, lancez des flèches sur la cible du mur gauche et récupérez une Boss Key dans le coffre.

Maintenant que vous avez la clé, revenez à la pièce suivante, partez à gauche et revenez à la première pièce du temple pour utiliser le portail.

Boss : Kraken
La pieuvre géante peut attaquer avec ses tentacules ou cracher des boules d'encre. Pour détruire une tentacule, vous devez la frapper à trois reprises mais elle se régénère après un moment. Par conséquent, concentrez-vous sur la tête de la pieuvre et frappez-la dès que l'occasion se présente.

Evitez les tentacules ou détruisez-les en dernier recours et attaquez la tête de la pieuvre jusqu'à ce qu'elle meure. Essayez de rester près de la porte d'entrée car c'est l'endroit le plus sûr. Si vous avez une arme aux capacités maximales, vous pouvez atteindre le boss de loin sauf lorsqu'il sort dans le bassin qui est au nord-est.

Après le combat, obtenez le Life Up, récoltez les pièces et entrez dans la pièce au nord. Récupérez le Blue Orb, prenez le Wind Wing dans le coffre et quittez le temple.

Chapitre 5 : Red Orb

A présent, utilisez le Wind Wing et retournez à Colneria village.

Colneria village

Entrez dans la maison qui se trouve au nord-est du village et parlez avec la jeune femme qui s'y trouve. Il s'agit du quatrième sage mais son potentiel enfoui doit être stimulé pour qu'elle réagisse. Pour cela, donnez-lui un coup de lame, parlez-lui, frappez-la à nouveau et répétez ces actions jusqu'à ce que vous obteniez la capacité Freeze.

Sortez de la maison et entrez dans l'auberge à l'Ouest. Effectuez des achats auprès du marchand en haut à gauche puis reposez-vous pour qu'une scène se déclenche.

A votre réveil, parlez à la fille et obtenez un Ribbon. Vous pouvez également jouer au mini-jeu du vieil homme et gagner un Small Block si vous battez le record.

Sortez de l'auberge, parlez à l'homme qui est devant l'auberge et obtenez un Rare Fish. Ensuite, allez au nord du village et parlez à Moyomoto, l'homme qui se tient devant les escaliers.

Maintenant, utilisez un Wind Wing et allez à Ortego village. Entrez dans la maison dans laquelle se trouvait l'homme qui avait besoin d'eau et frappez le monstre qui attaque le villageois. Partez ensuite à Raejack Village et parlez au garde qui se tient devant la maison (au nord).

À présent, il est temps de partir à la recherche de l'orbe rouge. Pour cela, allez à l'est du château et traversez la rivière au nord-est. Suivez le chemin vers le sud puis vers le nord jusqu'aux escaliers qui mènent à Sukaboko Highlands.

Sukaboko Highlands

Utilisez le grappin pour traverser la rivière, examinez le Sir Signe et poursuivez au nord.

Prenez directement la sortie est, repérez la cabane et entrez. Parlez avec la personne qui se trouve au nord-est près de la cheminée. Ensuite, parlez à l'homme devant l'entrée et obtenez un Spa Powder. Allez à Colneria Village et donnez-le à la jeune fille qui se tient devant l'entrée nord.

Retournez à Jim's Shack et parlez au vieil homme à gauche. Ensuite, volez jusqu'à Colneria village, entrez dans la maison à droite de l'auberge et parlez à la jeune fille qui est à gauche pour obtenir un Home Run Bat.

Survolez à nouveau vers Jim's Shack, entrez et parlez à la fille à droite de l'entrée. Ensuite, allez chercher du bois à l'intérieur de Wardna's House en parlant à l'homme près des lits. Retournez voir la fille pour le lui donner et obtenez un Spa Egg.

Allez à Raejack Village, repérez un vieil homme près du carré central de ville et donnez-lui ses Spa Eggs. Prenez le Cook Book qu'il vous donne, volez jusqu'à Colneria Village et parlez à la jeune fille près des escaliers au sud-est. Enfin, ramenez le Fresh Fish au garçon de Candata Inn et gagnez ainsi un Magic Up.

Une fois que toutes ces quêtes secondaires sont effectuées, volez à nouveau vers Jim's Shack et prenez les escaliers au nord.

Continuez toujours vers le nord, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et prenez ensuite vers la droite. Poursuivez au sud, à l'est et montez des marches. Suivez toujours le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des marches au sud. Descendez, suivez le rebord de droite et récupérez un Small Block dans un coffre. Remontez et partez vers le secteur suivant à l'Est.

A présent, avancez à droite et escaladez tous les escaliers. Suivez le chemin vers la droite jusqu'à ce qu'il soit bloqué par deux rochers. A ce moment, descendez par le bord de la montagne et descendez une autre fois pour ouvrir le coffre contenant un Small Block. Ensuite, remontez à nouveau jusqu'aux deux rochers qui bloquent le passage et descendez d'un niveau.

Entrez dans la grotte, sortez de l'autre côté et suivez le chemin qui mène à droite. Montez les deux escaliers, descendez par le rebord à gauche des marches et traversez à l'aide du grappin.

Montez les escaliers au nord, descendez par un autre rebord à gauche et entrez dans la grotte. Sortez de l'autre côté, avancez à droite et remontez les escaliers. A présent, partez à droite des marches, sautez du rebord et entrez dans la grotte suivante.

Répondez par " non " à la question de la créature, sortez de l'autre côté de la grotte et descendez le long du bord pour avoir le choix entre deux caves. Entrez d'abord dans celle de gauche, sortez à l'autre bout et examinez ainsi un Sir Signe.

Ensuite, refaites tout le chemin jusqu'au deux caves et entrez dans celle de droite. Traversez la grotte, obtenez des Awesome Bombs en chemin et sortez.
Montez les marches à droite, poursuivez vers le temple, ignorez-le pour l'instant et poursuivez au nord-ouest jusqu'au rocher violet.

Obtenez un Fire Ruby, retournez à Jim's Shack et parlez à l'homme qui se trouve près de la cheminée. Vous obtenez ainsi un Fire Shield qui vous sera utile dans le temple de feu.

Enfin, refaites tout le chemin jusqu'au temple et entrez.

Fire Temple

1er étage

Après la petite séquence dans laquelle votre compagnon Lee disparait à nouveau, examinez le cadavre à droite et utilisez la capacité Freeze pour éteindre le feu puis frappez-le avec la lame pour le détruire.

Dans la pièce suivante, bombardez le mur fissuré à droite et entrez. Abattez tous les ennemis pour révéler un coffre, récupérez une clé et 10 bombes dans les deux coffres et revenez à la pièce précédente.

A présent, avancez à gauche et entrez dans la pièce. D'abord, éliminez les mages, marchez sur les interrupteurs au sol et suivez le chemin qui se crée jusqu'à la porte. Ouvrez-la et entrez.

Evitez les ennemis dans cette pièce, utilisez le grappin et fuyez vers la pièce suivante. D'abord, éliminez les araignées, utilisez le boomerang pour activer l'interrupteur de gauche et entrez dans la pièce suivante, au nord. A présent, repérez le mur fissuré à gauche et détruisez-le. Entrez, payez 200 G pour augmenter votre capacité à porter des bombes et revenez à la pièce précédente.

Maintenant, abattez les mages et prenez les escaliers.

2ème étage

Achevez tous les ennemis pour qu'un coffre apparaisse, prenez la clé à l'intérieur et redescendez les marches.

1er étage

Abattez les mages et prenez, cette fois, la sortie nord. Utilisez Freeze pour achever le robot ennemi et la source de feu puis appuyez sur l'interrupteur au sol et ouvrez la porte à droite.

NB : Remarquez que l'interrupteur qui change de couleur permet de bloquer ou de dégager l'un des deux passages vers la pièce suivante.

Dans la pièce suivante, abattez les ennemis et descendez les escaliers.

Sous-sol

Faites le ménage, ouvrez le coffre et prenez la Temple Map. Si vous avez la Super Key, ou la Green Key, ouvrez la porte de droite et progressez jusqu'au coffre contenant un Life Shard.

Ensuite, remontez les escaliers et revenez à l'étage précédent.

1er étage

A présent, revenez à l'interrupteur qui permet de changer la direction et remontez les escaliers vers le deuxième étage.

2ème étage

Abattez les ennemis, ou ignorez-les, allez dans la pièce à gauche puis partez rapidement vers la pièce au nord. Dans cette pièce, tuez les mages et prenez 100 G dans le coffre. Appuyez sur l'interrupteur et rebroussez chemin vers la pièce précédente.

Suivez le chemin de gauche, abattez les ennemis et poursuivez vers la pièce au sud.

Maintenant, achevez quelques ennemis et descendez les escaliers à droite.

1er étage

A présent, essayez d'éviter les ennemis et de ne pas perdre des PV, retournez à la pièce qui se trouve devant celle de l'entrée et partez cette fois au nord.

Traversez la pièce, partez d'abord à droite pour obtenir la clé dans le coffre puis revenez prendre les escaliers.

Sous-sol

Abattez les ennemis et partez à l'Est. Eliminez les mages, lancez une flèche sur la cible du mur droit et entrez dans la pièce suivante à droite.

Ignorez le robot et partez vers la pièce suivante au nord. Abattez tous les ennemis pour dégager la porte et entrez dans la pièce au nord. Faites le ménage, ouvrez la porte Nord et entrez. Abattez les ennemis, ouvrez le coffre à gauche et montez les marches à droite.

1er étage

Nettoyez la zone et partez vers la pièce au sud. Sécurisez-la, poussez deux blocs mobiles sur les deux interrupteurs bleus et ouvrez la porte sud. Achevez les deux monstres présents pour révéler un coffre, récupérez la Red Key à l'intérieur et partez au sud.

Faites gaffe aux pièges, achevez les ennemis et bombardez le mur gauche.

Dans la pièce suivante, abattez les ennemis, marchez sur l'interrupteur bleu et partez vers la pièce à gauche puis descendez les escaliers.

Sous-sol

Partez à l'Est, ouvrez le coffre, récupérez 100 G et poursuivez vers la pièce suivante à droite.

A présent, traversez la pièce vers la droite et poursuivez vers la pièce suivante à l'Est. Abattez les ennemis et montez les escaliers.

1er étage

Ignorez les adversaires et prenez l'entrée au nord. Abattez les ennemis de nouveau, ouvrez le coffre au milieu et récupérez une clé.

Par la suite, revenez en arrière le long des deux pièces précédentes et prenez les escaliers.

Sous-sol

Partez vers la pièce qui se trouve à gauche, abattez les ennemis pour ouvrir la porte et poursuivez au nord jusqu'à ce que vous atteignez une pièce avec des escaliers puis montez.

1er étage

Faites attention aux ennemis, achevez-les et poursuivez cette fois vers le nord. Abattez les monstres, ouvrez la porte à gauche et entrez. Neutralisez les mages et prenez la sortie au sud puis descendez les escaliers.

Sous-sol

Dans la pièce au nord, utilisez le Parallax pour révéler le secret d'une prochaine énigme puis rebroussez chemin et partez à gauche.

Eliminez les araignées, ignorez l'interrupteur pour l'instant et passez derrière les blocs rouges pour atteindre la pièce à l'Ouest.

Achevez les ennemis à nouveau, placez deux statues sur les interrupteurs au sud et deux statues sur les deux interrupteurs internes à gauche puis prenez le Flame Wand dans le coffre.

Ensuite, revenez dans la pièce précédente, activez l'interrupteur au sol et partez vers la pièce au nord. Abattez d'autres ennemis et montez les marches.

1 er étage

Abattez les titans puis partez vers la pièce de gauche. Tuez les mages, récupérez une Red Key dans le coffre et poursuivez à gauche.

Eliminez les ennemis et montez les escaliers.

2ème étage

Eliminez les mages, utilisez Freeze pour détruire la source de la flamme et passez vers la pièce de gauche. Ouvrez le coffre pour libérer Lee et obtenir la Boss Key puis revenez en arrière et partez au sud.

Ouvrez le coffre à droite, récupérez une clé et retournez au nord pour descendre les marches.

1er étage

A présent, retournez dans la pièce remplie de mages, abattez-les et continuez à droite. Tuez les titans, ouvrez la porte de droite et entrez. Tuez d'autres mages, traversez à l'aide du grappin et poursuivez vers la pièce de droite. Sur place, tuez les ennemis, récupérez un Small Block dans le coffre, rebroussez chemin à gauche jusqu'aux marches et

prenez-les.

Sous-sol

Abattez les monstres et partez vers la pièce du sud. Activez l'interrupteur en bas à gauche puis partez vers la pièce suivante à droite.

Eliminez les titans ou ignorez-les et montez les escaliers.

1er étage

Sécurisez la pièce puis partez au nord. Avancez ensuite à l'Ouest, utilisez Freeze pour éliminer les titans et détruire la source de la flamme puis entrez dans la pièce au nord.

Vous êtes enfin devant la pièce du boss, activez le portail et entrez pour affronter le dragon.

Boss : Dragon
Le combat contre le dragon est le plus dur du jeu. En effet, ce monstre est très résistant et coriace. Il possède deux attaques mais elles peuvent s'avérer dévastatrices. Au début, du combat, visez sa tête avec le Boomerang et assommez-le. Aussitôt qu'il est immobilisé pendant quelques instants, frappez son torse et sa tête. Ensuite, faites attention à la boule de feu qu'il lance et refaites la même technique d'attaque.

Par la suite, le dragon s'énerve et commence à projeter trois boules de feu rapidement puis s'envole et tombe sur le sol créant une onde de choc.

Fuyez cette dernière attaque, attendez qu'il se calme et reprenez les assauts avec le boomerang puis l'épée. Utilisez également les bombes si vous en avez, ayez absolument des potions rouges et n'hésitez pas à les utiliser pour remplir vos PV. Soyez patient, attaquez-le sans cesse et battez ainsi le dragon.

Après le combat, passez à la pièce suivante et récupérez le Red Orb et le Wind Wing dans le coffre. Sortez du temple, utilisez le Wind Wing et retournez Jim's Shack.

Chapitre 6 : Purple Orb

Entrez dans Jim's Shack et parlez au vieil homme qui se trouve au fond de la pièce de gauche.

Ensuite, allez jusqu'au Grass Temple et atteignez la salle qui se trouve derrière celle du boss. Parlez avec le vieil homme, sortez puis partez vers le Forêt du non retour. Suivez le chemin vers le Temple et parlez au sage qui se trouve devant le Temple.

Par la suite, utilisez le Wind Wing et atteignez Candata Inn. Parlez au sage en haut à droite, sortez et partez à Colneria village. Entrez dans la pièce nord-est, parlez au sage et sortez. Maintenant, partez à Raejack village et entrez dans l'auberge. Parlez au petit garçon au fond qui s'avère être le cinquième sage et obtenez ainsi la magie Slow Down.

Une fois que ceci est fait, vous pouvez effectuer les quêtes secondaires suivantes. Entrez dans la maison qui est entourée d'eau au nord-est de Raejack village et parlez au vieil inventeur. Donnez-lui 1000 G pour qu'il vous prépare une autre de ses inventions, passez la nuit à l'auberge et retournez le voir pour obtenir un Bolt Shield.

A présent, partez à Ortego village, parlez avec les trois personnes qui sont alignés au nord-est de la ville.

Allez à Colneria Village, parlez à la fille qui se trouve près des palmiers, répondez par " oui " et obtenez un Amethyst.

Ensuite, parlez à Moyomoto au nord de la ville et à son cousin. Parlez également avec la fille dans cette allée et acceptez de l'aider à trouver les matériaux pour son Spa. A Raejack village, parlez à la fille au nord-est et obtenez le Natural Herb. A Wardna's house, parlez à l'homme près des lits, payez 100 G et obtenez le Cypress. A Fina's Inn,

parlez à l'homme près de la porte et obtenez le Nice Stone.

Enfin, revenez voir la fille, donnez-lui les matériaux et obtenez ainsi un Life Shard.

Si vous partez à Candata Inn, payez 5 G pour passer la nuit et faites un autre rêve.

Fina's Inn

Une fois que ces quêtes sont faites, vous devez progresser vers le Wind temple afin d'obtenir le dernier Orbe. Pour cela, allez dans le secteur de Grass Temple et partez au sud-ouest.

Dans cette zone venteuse, avancez au sud puis à l'Est et repérez Fina's Inn. Entrez, parlez au premier garçon à gauche et obtenez un Rusty Sword. Achetez des objets auprès du marchand et sortez.

Tout d'abord, prenez la sortie au nord-ouest et atteignez le secteur suivant. Suivez le chemin à gauche, au sud puis à l'Ouest. Repérez une grotte en haut des marches, ouvrez-la et entrez. Gagnez 100 G en parlant avec le vieillard, sortez et poursuivez au sud.

Montez les escaliers, traversez à l'aide du grappin et suivez le chemin vers le sud. Faites attention aux zombies et entrez dans le secteur suivant au sud.

La grotte de gauche vous permet de rétablir vos PV et PM, descendez les marches au sud et atteignez le cimetière. Lancez le Flame Wind sur les branches et entrez dans le cimetière.

Dans la section sud-est, repérez la tombe qui se trouve dans l'intersection de la deuxième ligne à partir de la droite et la troisième ligne à partir du bas et poussez-la vers le nord. Entrez ainsi dans le passage secret, parlez au héros au fond et obtenez le Hero Sword.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à Fina's Inn et partez cette fois vers l'Est puis au sud. Traversez la falaise à l'aide du grappin et poursuivez à l'Ouest. Montez les marches, traversez via les poteaux et prenez la première sortie à l'ouest pour atteindre le secteur suivant.

Avancez à gauche, récupérez un Small block dans le coffre et continuez au sud vers le secteur suivant.

Avancez toujours vers le sud, descendez les marches et continuez jusqu'à la bifurcation. D'abord partez à gauche, utilisez le grappin pour traverser à droite et avancez au nord. Repérez un petit passage sur la gauche, mettez-vous près du poteau et lancez le grappin à gauche pour accrocher le second poteau invisible. Avancez au nord, bombardez le mur et entrez dans la grotte. Ouvrez le coffre, récupérez le Life Shard et sortez.

Ensuite, revenez à la bifurcation et montez les marches à droite. Récupérez un Small block dans le coffre, utilisez le grappin pour traverser à droite et entrez dans le secteur suivant.

Avancez à gauche, descendez les premières marches au sud et suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez au secteur précédent. Examinez le Sir Signe dans le coin et avancez au nord.

Retournez jusqu'à la bifurcation en bas des marches et escaladez à nouveau les marches qui sont à gauche. Traversez cette fois le long des poteaux à droite, suivez le chemin et atteignez le secteur suivant.

Montez les marches, avancez à droite et descendez d'autres marches. Repérez un arbre à droite des marches, brulez-le avec le Flame Wind et ouvrez le coffre pour obtenir un Small Block.

Ensuite, continuez au sud et traversez le long des poteaux. Montez les escaliers, traversez d'autres ravins et remontez le long des escaliers. Brulez les arbres qui bloquent le chemin et remontez jusqu'au Wind Temple.

Wind Temple

B1

Examinez le cadavre et entrez dans la pièce suivante. Bombardez le mur de gauche, entrez et récupérez 10 bombes dans le coffre. Revenez en arrière et poursuivez dans la pièce nord.

Dans la pièce suivante, vous devez utiliser le Bouclier du vent pour pouvoir avancer contre le courant d'air dans les couloirs. Abattez les ennemis, avancez à gauche en utilisant le bouclier et prenez la sortie.

Tuez les deux ennemis pour dégager la porte et continuez à gauche. Achevez les titans et partez vers la prochaine pièce au nord.

Abattez les ennemis, passez à droite en utilisant le bouclier et entrez dans la pièce nord. Utilisez toujours le bouclier en face du courant et traversez cette pièce.

Dans la pièce suivante, évitez les flèches en poussant les blocs mobiles et descendez les escaliers.

B2

Tuez tous les ennemis pour ouvrir la porte au nord et entrez. Allumez une bougie, achevez les ennemis et descendez les escaliers.

B3

Tuez les ennemis, partez à droite, tuez les mages et ouvrez le coffre au nord. Revenez à la pièce suivante, tuez les ennemis à nouveau et entrez cette fois dans la pièce de gauche.

Tuez les monstres, bombardez le mur au nord et entrez. Ignorez le coffre car vous ne pouvez pas l'atteindre et marchez sur le carré blanc au fond pour descendre d'un niveau.

B4

Tuez les mages avec Reflect, récupérez une clé dans le coffre et traversez le vide grâce au grappin. Dans cette pièce, ignorez les escaliers à droite, poussez le bloc mobile au nord et prenez la sortie au sud.

Faites attention aux pièges, poussez les blocs pour les esquiver et avancez jusqu'à la sortie sud. Tuez les deux titans pour qu'un coffre apparaisse, récupérez une clé à l'intérieur et revenez en arrière.

Traversez la pièce qui contient les pièges et continuez au nord. En arrivant dans la pièce qui contient les escaliers, abattez les ennemis et prenez-les.

B3

Prenez la sortie à l'Est, tuez les ennemis et montez les escaliers.

B2

Avancez au sud de la pièce obscure, achevez les ennemis et montez les escaliers.

B1

Traversez à nouveau la pièce, faites gaffe aux flèches et prenez l'entrée sud. Traversez la prochaine pièce et prenez la sortie sud. Faites attention aux vents, ouvrez la porte à gauche et entrez. Tuez les ennemis ou ignorez-les et descendez les marches.

B2

Refaites la même chose, abattez les ennemis et descendez les escaliers.

B3

Allumez une bougie, achevez les ennemis puis passez à l'Est derrière les marches. Faites gaffe aux courants d'air et traversez à droite. Tuez les ennemis et prenez les marches.

B2

Tuez les monstres, passez derrière la barrière et entrez dans la pièce de droite. Dans la pièce obscure, ouvrez la porte au sud si vous avez la Green Key et obtenez un Magic Up. Ensuite, utilisez le bouclier pour passer l'entrée de droite. Achevez les ennemis et montez les escaliers.

B1

D'abord, tuez les ennemis et poussez le bloc mobile à gauche. Ensuite, marchez sur les deux interrupteurs pour ouvrir la porte et partez au sud.

Abattez les mages, traversez à l'aide du grappin et récupérez une clé dans le coffre. Ensuite, ouvrez la porte de gauche en marchant sur l'interrupteur rouge et n'entrez pas. Rebroussez chemin vers la pièce précédente et partez dans la pièce au nord.

Allumez une bougie, faites attention aux trous et entrez dans la pièce suivante, au nord.

Faites attention aux courants d'air et entrez dans la prochaine pièce à gauche. Achevez les ennemis, poussez deux blocs mobiles sur les deux interrupteurs bleus et entrez par la porte qui s'ouvre. Tuez les robots et descendez les escaliers.

B2

Tuez les monstres et entrez dans la pièce suivante à gauche. À présent, poussez le bloc mobile vers le coin (en bas à droite) et empêchez ainsi le courant d'air de vous atteindre. Mettez-vous ainsi près du bloc et tirez une flèche sur la cible pour ouvrir la porte.

Dans la prochaine pièce, utilisez Freeze pour neutraliser les ennemis et entrez rapidement vers la prochaine salle à gauche.

Faites gaffe au vent, traversez à l'aide du grappin et poursuivez à gauche. Achevez les ennemis, ou ignorez-les, utilisez le Parallax pour révéler le bon trou, il s'agit du deuxième à partir de gauche. Descendez.

B3

Ouvrez le coffre, récupérez la clé et traversez le vide. A présent, sauvegardez votre progression et rechargez au début du temple.

A partir de la première pièce, avancez dans les pièces en allant au nord, nord, est, nord, nord, nord et entrez dans la prochaine pièce à l'est.

Tuez les deux titans, récupérez le Temple Map dans le coffre et descendez les marches.

B2

Sécurisez la pièce, marchez sur les trois interrupteurs pour révéler un coffre et gagnez 100 G. Ensuite, ouvrez la porte à droite et entrez. A présent, utilisez le Parallax pour révéler le trou à prendre (celui de gauche) et laissez-vous tomber.

B3

Courez avant que le carré ne s'effondre, ouvrez le coffre et prenez la Boss Key à l'intérieur. Ensuite, descendez par le second trou à partir de la gauche et descendez d'un niveau.

B4

Poussez le bloc mobile à gauche, abattez les ennemis et récupérez un Small Block dans le coffre. Ensuite, marchez sur le trou et laissez-vous tomber au niveau inférieur.

B5

Abattez les ennemis, frappez l'interrupteur avec le boomerang et prenez au sud. Récupérez 100 G dans le coffre, montez les escaliers.

B4

Faites attention au vent, marchez sur l'interrupteur de gauche et prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Abattez les ennemis, ou ignorez-les, et montez les marches.

B3

Avancez directement et montez les escaliers.

B2

Avancez à gauche, entrez dans la pièce suivante et montez les marches.

B1

Partez dans la pièce voisine à gauche puis partez dans celle se trouvant au sud. Dans la pièce obscure, bombardez le mur de gauche et entrez. Abattez les deux titans et descendez par le trou du plancher.

B2

Ouvrez le coffre, récupérez la Gold Ring puis traversez le vide et partez au sud. Dans la pièce obscure, abattez les ennemis et partez à l'Est.

Utilisez la clé pour ouvrir la porte à droite et entrez dans la pièce suivante. Achevez les monstres, poussez les blocs mobiles à droite et descendez par le trou au sol.

B3

Marchez sur les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez dans la pièce de gauche. Faites gaffe au vent et entrez par l'entrée nord. Suivez le chemin en colimaçon, abattez les ennemis, récupérez 100 G dans le coffre et descendez par le trou au sol.

B4

Tuez l'ennemi pour ouvrir la porte et partez au nord. Ensuite, abattez les ennemis et descendez les escaliers.

B5

Tuez les mages, bombardez le mur au nord et utilisez le Parallax pour révéler la solution d'une future énigme. Ensuite, partez au sud jusqu'à la dernière pièce, tuez les ennemis avec des bombes et placez les statues comme indiqué sur le

Parallax. Ouvrez le coffre qui apparait, obtenez des Miracle Boots et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

B4

A présent, bombardez le mur gauche et entrez. Achevez les chauves-souris, avancez à gauche et entrez dans la pièce suivante à l'Ouest. Poussez le bloc mobile devant le premier courant d'air, activez les trois interrupteurs avec le boomerang et récupérez la Green Key dans le coffre qui apparait. Enfin, montez les escaliers et atteignez le niveau supérieur.

B3

Abattez les ennemis puis partez vers la pièce au nord. Ouvrez un coffre, obtenez la clé à l'intérieur et rebroussez chemin. Ignorez le chemin de gauche et descendez les marches.

B4

Partez vers la pièce suivante à l'Est puis poursuivez au sud. Ignorez l'ennemi qui rode et descendez les marches, à droite.

B5

Utilisez la clé pour ouvrir la porte au nord et entrez. Traversez la pièce en faisant attention aux vents et poursuivez au nord. Abattez l'ennemi, ou évitez-le, continuez vers l'avant et atteignez ainsi la salle qui précède celle du boss. Tout d'abord, activez le portail puis entrez pour affronter le boss.

Boss : Dark Knight
Le combat contre Dark Knight est facile par rapport à celui du dragon du Fire Temple. En effet, vous n'avez qu'à éviter ses deux attaques et à riposter par derrière. Evitez l'arc de cercle qu'il lance, attendez qu'il vous fonce dessus et attaquez-le par derrière. Soyez rapide, frappez-le avant qu'il ne se mette en garde et reprenez les même techniques jusqu'à ce qu'il soit achevé. Utilisez une potion en cas de besoin.

Après le combat, obtenez le Life Up et entrez dans la pièce suivante, au nord. Prenez le Purple Orb, le Wind Wing dans le coffre et sortez du temple.

Chapitre 7 : The Dark Tower

A présent, utilisez le Wind Wing et volez vers Raejack village. Entrez dans la maison du forgeron, parlez avec l'homme qui se tient à droite et obtenez le Gladius. Ensuite, si vous avez 5000 G, entrez dans la maison entourée d'eau et parlez au vieil l'inventeur. Passez la nuit à l'auberge et retournez le voir pour obtenir le Karasawa.

Maintenant, retournez au château du roi, entrez et montez les marches pour voir une scène.

Boss : Fuelle
Dans ce premier affrontement contre Fuelle, vous ne pouvez pas gagner le combat. Contentez-vous de fuir ses attaques, abattez les ennemis qu'il invoque et attendez que le combat s'achève après quelque temps.

Après le combat, vous obtenez la magie : Lightning du dernier sage ainsi que le Light Orb et revenez en arrière. Descendez les marches, avancez dans l'aile droite et repérez le garde dans le coin en haut à droite. Parlez-lui, répondez par " oui " et obtenez le Ice Candy.

Ensuite, sortez du château et partez à Colneria village. Retrouvez Moyomoto à l'entrée nord et obtenez le Demolisher.

Maintenant, utilisez le Wind Wing et partez à Ortego. Allez au nord-est de la ville et parlez à l'homme qui se tient près de la clôture. Prenez l'Autograph Paper et allez là où se trouvent les danseuses, au sud-est. Parlez à Mary pour qu'elle vous signe un autographe puis donnez-le à l'homme pour obtenir un Giga Sword.

Hôtel Nialliv

Une fois que ceci est fait, retournez à Raejack village et partez au nord-ouest du village. Traversez le pont au nord, détruisez les roches avec une bombe et suivez le chemin vers le nord jusqu'au secteur de la Dark Tower.

Une fois que la musique change, poursuivez à droite et atteignez le secteur suivant. Poursuivez à droite, descendez puis montez les marches et entrez la grotte de droite. Montez d'autres marches, récupérez un Magical bag dans le coffre de droite et dépassez la grotte suivante vers la gauche. Ensuite, montez les escaliers et poursuivez à gauche. Descendez d'autres marches, repérez un chalet au milieu de la montagne et entrez.

Parlez au garçon près du lit et obtenez le Falcon Ball.

Ensuite, volez vers Raejack village, entrez chez le forgeron et parlez à l'homme à droite. Dès qu'il vous donne le Destroyer, volez à nouveau vers l'Hôtel Nialliv, mettez-vous entre les deux roches et utilisez le grappin pour traverser. Avancez à gauche et entrez dans le secteur suivant.

Avancez, descendez les marches et poursuivez au nord vers une zone remplie de zombies. Marchez entre les rochers, acceptez la recherche et obtenez le Mirror of Truth. Retournez à l'Hôtel Nialliv, parlez au petit garçon au fond et acceptez de l'aider.

A présent, vous devez guérir 7 animaux. Soignez d'abord le chien qui se trouve à gauche de Finas'Inn, parlez à son maitre et obtenez le Dog Food. Soignez la poule à l'intérieur de Wardna's house, la poule à l'intérieur de Jim's Shack, le chat à droite de maison au centre d'Ortego, le chien à droite de Candata Inn, le chat dans le petit îlot au sud de Colneria village et le chien près de la boutique d'objets de Raejack village.

Une fois que tout ceci est fait, reparlez au garçon à l'Hôtel Nialliv et obtenez le Beam Saber. Avec le Dog Food, vous pouvez entrez dans l'une des caves du volcan, parlez avec l'homme et obtenez le Gungir.

Aussi, si vous explorez le secteur nord-ouest et que vous avancez jusqu'à l'extrémité gauche, vous trouverez un Sir signe près d'une roche bizarre.

Pour atteindre la Dark Tower, mettez-vous entre les deux rochers et lancez le grappin au sud pour l'attacher au poteau. Ensuite, allez vers le secteur suivant à gauche.

Avancez à gauche, suivez le chemin au sud puis montez les escaliers jusqu'à l'entrée de la tour.

Dark Tower

La Dark tour se compose de 7 étages différents et comprend trois portails dans le troisième, cinquième et septième étage. Chaque étage reprend le même chemin que celui de l'un des temples ainsi que son boss.

1er étage

Marchez sur l'interrupteur et entrez dans la pièce au nord. Abattez les scorpions, activez les deux interrupteurs avec le boomerang et poursuivez à gauche.

Faites gaffe au trou noir car il peut vous attirer et vous ramener à la case départ puis partez vers la pièce suivante au sud. Achevez les ennemis, poussez les blocs mobiles à gauche, marchez sur l'interrupteur et récupérez une clé dans le coffre.

Revenez à la pièce précédente, ouvrez la porte au nord tout en évitant le trou noir et entrez.
Sécurisez la pièce et partez à gauche. Poussez deux blocs mobiles et entrez dans la prochaine pièce à gauche.

Utilisez Freeze si vous le pouvez, abattez les ennemis et récupérez la clé du coffre qui apparait. Ensuite, rebroussez chemin vers l'est jusqu'à la pièce qui contient une porte fermée au nord. Utilisez la clé pour l'ouvrir et entrez.

Achevez les ennemis, poussez les blocs mobiles et entrez d'abord dans la pièce à l'Ouest. Tuez les trois ennemis, récupérez une autre clé dans le coffre qui apparait et revenez en arrière.

Activez l'interrupteur du mur, entrez à droite et ouvrez la porte encore à droite. Poursuivez vers la prochaine salle au sud, tuez les ennemis et marchez sur les quatre interrupteurs pour révéler le coffre contenant la Boss Key.

Enfin, revenez en arrière jusqu'à la pièce devant celle du boss et préparez-vous à l'affronter. Combattez le boss de la même manière que lors du Grass Temple, passez vers la pièce derrière celle du boss et montez les escaliers.

2ème étage

Partez vers la pièce de gauche, bombardez le mur au nord et entrez. Dans la pièce obscure, ouvrez un coffre au nord-ouest, faites attention aux flèches et prenez la sortie Est. Poussez les statues pour atteindre le coffre au milieu et récupérez la clé à l'intérieur. Revenez dans la salle obscure puis poursuivez au sud.

Partez maintenant à l'Ouest, abattez les mages et poursuivez au sud. Tuez les scorpions, entrez dans la pièce suivante à gauche et poussez les blocs du sud pour obtenir une clé dans le coffre. Revenez en arrière, utilisez la clé pour ouvrir la porte au sud et entrez.

Tuez les ennemis et prenez la sortie sud. Tuez les mages, activez les deux interrupteurs grâce au boomerang et entrez à droite. Faites attention au trou noir, tuez le monstres et poursuivez vers le sud.

Tuez les deux ennemis pour ouvrir la porte, bombardez le mur gauche et entrez.

Utilisez le Parallax pour révéler le sacret d'une prochaine énigme et poursuivez vers la prochaine pièce à l'Est.

Tuez les mages, faites gaffe aux flèches et partez à droite. Dans cette pièce, poussez la statue au nord-est vers le bas, celle au nord-ouest vers la gauche, celle au sud-ouest vers le haut et celle au sud-est vers la droite. Ouvrez le coffre et prenez la Boss Key.

Revenez vers la pièce précédente à gauche, ouvrez la porte au nord et entrez. Ouvrez ensuite la porte qui mène vers la salle du boss, entrez et affrontez la Queen Bee à nouveau. Après le combat, passez vers la pièce de derrière et montez les escaliers.

3ème étage

Allez dans la pièce de droite, tuez les adversaires et continuez à droite. Faites gaffe aux flèches, bombardez le mur de droite et entrez. Poussez l'un des blocs sur l'interrupteur bleu, ouvrez ainsi la porte au sud et prenez-la.

Abattez les mages, utilisez le grappin pour traverser et continuez au sud. Poussez les blocs comme lors de votre passage dans le Forest temple et continuez à gauche. Tuez les deux ennemis, récupérez une clé dans le coffre et poursuivez au sud.

Passez sur le tapis de sable à droite, achevez les ennemis et entrez dans la prochaine pièce à gauche. Abattez les titans tout en faisant attention aux trous noirs et continuez vers l'Ouest. Activez directement le portail et rebroussez chemin vers la pièce à l'Est puis est, nord, est, nord, nord, ouest, ouest puis partez au nord. Traversez le long des tapis de sable et partez au nord. Achevez les ennemis, partez à l'Est et descendez par le deuxième trou à partir de droite.

Activez les interrupteurs du mur nord, ouvrez ainsi la porte et entrez à droite. Marchez sur les tapis pour faire le tour de la pièce et descendez au sud. Faites attention au trou noir, tuez les ennemis et poursuivez vers la pièce de droite. Tuez les ennemis et poursuivez au sud. Faites gaffe aux flèches, traverse la pièce et montez les escaliers. Ouvrez le coffre dans la pièce, récupérez la clé et revenez en arrière.

Partez au nord, à l'Ouest et à l'Ouest puis montez les escaliers. Marchez sur l'interrupteur et courez vers la sortie sud. Tuez tous les ennemis pour ouvrir la porte et poursuivez à l'Ouest.

Tuez les mages et partez au nord. Traversez la pièce et partez à nouveau au nord. Tuez les ennemis, utilisez la clé pour ouvrir la porte gauche et entrez. Évitez les trous noirs, poursuivez à l'Ouest et descendez par le trou.

Bombardez le mur de droite, traversez les tapis de sable et récupérez la clé dans le coffre. Revenez an arrière et partez cette fois à gauche.
Faites attention aux trous noirs et allez vers la pièce au sud. Marchez sur l'interrupteur, revenez en arrière et entrez par la porte au sud. Ouvrez le coffre pour obtenir 10 flèches puis montez les escaliers.

D'abord, partez au nord, récupérez le Temple Map dans le coffre et revenez en arrière. Poussez les blocs mobiles sur les deux interrupteurs bleus et entrez. Utilisez la clé pour ouvrir la porte au nord et descendez par le trou à l'extrême gauche. Récupérez la Boss Key dans le coffre, traversez à l'aide du grappin et prenez droite. A présent, sauvegardez et rechargez le jeu puis utilisez le portail pour atteindre la salle du boss. Eliminez le boss, passez à la pièce suivante (au nord) et montez les escaliers.

4ème étage

Avancez à l'ouest, traversez la pièce suivante et partez à l'Ouest. Marchez sur les quatre interrupteurs pour révéler un coffre, récupérez la clé, revenez à la première pièce et ouvrez la porte au nord.

Marchez sur l'interrupteur au nord-ouest, utilisez le grappin pour activer l'autre à droite et entrez à droite. Dans la chambre obscure, tuez les mages et récupérez 10 flèches dans le coffre au sud-est. Ensuite, prenez la sortie au sud.

Poussez le bloc mobile, activez les deux interrupteurs et ouvrez le coffre pour obtenir une clé. Traversez et poursuivez au sud. Abattez les ennemis pour ouvrir la porte au sud et entrez.

Abattez les monstres, sécurisez la pièce et partez d'abord au sud. Tuez les ennemis, tirez des flèches sur les cibles et poursuivez au sud. Faites gaffe aux pièges, abattez les ennemis et entrez d'abord à droite. Faites le ménage pour révéler un coffre, récupérez la clé et revenez à l'Ouest. Revenez dans la pièce au nord, allez au nord puis utilisez la clé pour ouvrir la pièce de droite. Lancez une flèche sur la cible, ouvrez le coffre qui apparait et récupérez la Boss Key.

Rebroussez chemin à gauche, traversez deux pièces au sud et partez à l'Ouest. Lorsque vous atteignez la salle obscure, ouvrez la porte au nord et entrez. Ouvrez la porte de la salle du boss, entrez et affrontez-le. Enfin, passez à la pièce suivante et montez les marches.

5ème étage

Partez à droite, ignorez l'interrupteur au sol et continuez à droite. Battez les mages et poursuivez au sud. Tuez les robots pour révéler un coffre et récupérez une clé à l'intérieur.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la salle avec l'interrupteur et appuyez dessus. Utilisez Freeze pour détruire le feu et entrez dans la pièce au nord.

Tuez les ennemis, traversez et partez à gauche. Tuez les ennemis et poursuivez encore vers la pièce à gauche grâce à la clé. Marchez sur l'interrupteur, lancez une flèche sur la cible au nord-ouest pour ouvrir la porte puis marchez sur l'interrupteur une nouvelle fois et poursuivez au sud.

Marchez sur tous les interrupteurs au sol en partant vers la droite et atteignez ainsi la pièce à l'Ouest.

Abattez les robots ou ignorez-les et poursuivez au sud. Marchez sur l'interrupteur au nord-ouest pour dégager le passage et continuez au sud. Bombardez le mur gauche et entrez.

Utilisez Freeze pour détruire le feu et le robot, récupérez une clé dans le coffre puis marchez sur l'interrupteur et revenez à droite. Ouvrez la porte au sud avec la clé et entrez.

Evitez les trous noirs et les ennemis et partez à droite. Tuez les robots pour ouvrir la porte et poursuivrez à droite.

Activez le portail devant la salle du boss, bombardez le mur à droite et entrez.

Sécurisez la pièce, faites attention aux flèches et continuez à droite. Vous ne pouvez pas ouvrir la porte nord car vous n'avez pas de clé, par conséquent, marchez sur l'interrupteur et retournez devant la salle du boss.

Maintenant que le chemin est dégagé, partez au sud, tuez les robots pour révéler un coffre et prenez la clé qu'il renferme. Ensuite, retournez au nord, à droite puis à droite. Tournez l'interrupteur au rouge, ouvrez la porte au nord et entrez.

Pour atteindre les interrupteurs rouges, poussez vers l'intérieur les deux blocs mobiles qui sont à l'extrémité et poussez celui qui est au milieu vers le côté. Placez un bloc mobile sur l'interrupteur au nord-ouest, courez pour marcher sur les autres et récupérez ainsi la Boss Key dans le coffre qui apparait.

A présent, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin au sud, puis à l'ouest deux fois avant d'entrer pour vaincre le boss de l'étage.

Une fois que ceci est fait, passez à la prochaine pièce et montez à l'étage supérieur.

6ème étage

D'abord, entrez dans la pièce de gauche et traversez encore à gauche en utilisant le bouclier. Evitez les flèches, bombardez le mur gauche, entrez et descendez par le trou au sol.

Abattez les ennemis pour ouvrir la porte et partez au nord. Avancez à gauche puis contre le courant d'air et descendez les marches.

Tirez des flèches sur les cibles, ouvrez le coffre pour récupérer 10 G et poursuivez vers la pièce de droite.

Abattez les ennemis, traversez les courants d'air et montez les escaliers, à droite. Abattez les ennemis, marchez sur les deux interrupteurs verts pour ouvrir la porte et prenez vers le sud.

Abattez les mages, tournez à droite et descendez par le trou au sol. Ouvrez ainsi le coffre désormais accessible, prenez la clé à l'intérieur et traversez au nord. Remontez les marches à nouveau puis montez les autres escaliers à gauche.

Maintenant, abattez les ennemis, poussez les blocs pour stopper les courants d'air et activez ainsi les interrupteurs du mur gauche. Dès que la porte sud s'ouvre, entrez.

Abattez les mages et continuez vers la pièce suivante, au sud. Traversez la pièce toujours vers le sud et atteignez la prochaine.

A présent, utilisez le Parallax pour révéler les bons interrupteurs à presser (au nord-est et au sud-ouest) et entrez par la porte qui s'ouvre, au sud.

Dans la salle obscure, abattez les mages, faites gaffe aux trous au sol et courez vers le sud.

Dans la prochaine salle, éliminez tous les ennemis pour ouvrir les portes et poursuivez à droite. Faites attention au trou noir et partez d'abord au sud. Ouvrez le coffre dans la pièce et récupérez une clé.

A présent, vous devez retourner à la première pièce de l'étage. Pour cela, sauvegardez et rechargez à nouveau, ou partez au nord, ouest, nord, nord, nord, Est, Est et nord.

Récupérez 100 G dans le coffre au nord-ouest et utilisez la clé pour entrez à droite. Partez ensuite au nord, abattez les mages et continuez encore vers le nord. Eliminez les titans, marchez sur l'interrupteur et entrez par la porte de droite.

Traversez la pièce vers la droite, faites attention aux courants d'air et entrez à droite. Utilisez Freeze pour achever les

robots, ou ignorez-les, puis poussez les blocs mobile au sud-est et descendez par le trou au sol.

Abattez les ennemis, bombardez le mur gauche et entrez. Sécurisez la zone, utilisez le Parallax pour révéler la bonne cible à toucher et récupérez une clé dans le coffre. Revenez à la pièce précédente et partez cette fois au sud.

Tuez les ennemis pour ouvrir les portes et partez au sud. Dans la salle obscure, utilisez le Parallax pour révéler le bon trou à prendre (à l'extrême gauche)et descendez.

Achevez les ennemis, poussez le bloc au nord-est puis marchez sur les deux interrupteurs pour ouvrir la porte et sortir à gauche. Faites gaffe au piège et prenez la sortie nord. Tuez les monstres, contournez la pièce par la gauche et montez les marches.

Abattez les titans et poursuivez au sud. Traversez la pièce en bloquant les courants d'air et montez les marches.

N'utilisez pas le grappin et partez d'abord à droite. Traversez la salle obscure, ouvrez la porte au nord et entrez. Tuez les mages, lancez une flèche sur la cible et poursuivez à droite. Ignorez l'ennemi et descendez par le trou au nord-ouest.

Abattez les titans puis descendez par le trou à droite. Abattez les ennemis pour ouvrir les portes et dirigez-vous d'abord au sud. Faites très attention au trou noir, abattez d'abord les mages puis partez vers la prochaine pièce au sud. Eliminez d'autres mages, ouvrez le coffre et récupérez la Boss Key.

Maintenant, sauvegardez votre partie et rechargez-la à nouveau pour atteindre rapidement la salle du boss. Entrez, combattez-le de la même façon, entrez dans la pièce au fond et montez au septième te dernier étage.

7ème étage

Heureusement que cet étage n'est pas aussi compliqué que les précédents. Partez à droite, faites gaffe aux flèches et poursuivez à droite. Ensuite, évitez les trous noirs et avancez au sud.

A présent, poussez les quatre blocs sur les quatre interrupteurs (celui à gauche est caché par le bloc) et prenez la clé dans le coffre qui apparait.

Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de l'étage et partez cette fois à gauche. Traversez la pièce vers l'Ouest, poursuivez au sud et ouvrez la porte sud. Progressez au sud puis à l'Est de nouveau et atteignez la pièce qui se trouve devant celle du boss.

Activez le portail et poursuivez à droite. Traversez encore à droite puis au nord et atteignez la dernière salle. Frappez la fille pour révéler un monstre rapide et utilisez Freeze pour l'achever. Récupérez la Boss Key dans le coffre, retournez devant la salle du boss et entrez pour l'affronter.

Si vous n'avez assez de potions ou de PM, sortez de la tour, utilisez un Wind Wing pour atteindre la boutique du village le plus proche, faites le plein et revenez à l'aide du portail.

Entrez dans la salle du boss, répondez par " non " et commencez le combat.

Boss : Fuelle
Le combat contre Fuelle est basé sur la magie. En effet, si votre jauge de PM n'est pas remplie, le combat sera encore plus dur pour votre personnage. En effet, vous devez allumer la torche au milieu de la pièce en utilisant la magie Lightning pour pouvoir frapper Fuelle. Aussi, vous devez le localiser parmi les clones en repérant son ombre. Répétez cette attaque, allumez la torche dès qu'elle s'éteint et infligez-lui des dégâts. Si vous êtes à court de points magiques, attendez que des monstres arrivent et tuez-les pour remplir votre jauge.

Après le combat, une courte scène se déclenche et Fuelle se transforme en Dark King Onyx.

Boss : Dark King Onyx
Pour battre le Dark Onyx, courez de droite à gauche et esquivez les attaques du grand monstre. Dès qu'il s'arrête, frappez-le avec votre lame et fuyez à nouveau. Si vous avez une grande épée, le combat sera plus facile car vous pourrez l'atteindre sans trop vous approcher de lui. Faites gaffe aux tourbillons qui peuvent vous endommager gravement et reprenez les assauts. Utilisez des potions si votre état de santé est critique et recommencez les attaques jusqu'à ce qu'il décède.

Après la scène cinématique, montez les marches du château et rejoignez le Roi pour finir le jeu.

Félicitations ! Vous avez vaincu le Dark King Onyx et complété le jeu !

50 Cent : Blood on the Sand

© THQ / Swordfish Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Ces fonctions de triche deviennent accessibles dans la section du contenu à débloquer.

Munitions illimitées

Remporter 52 médailles en mode Histoire.

Grenades illimitées

Remporter 56 médailles en mode Histoire.

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

Afro Samurai

© Atari / Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE "NUMBER ONE HEADBAND"

Terminez le jeu une première fois puis lancez une nouvelle partie pour accéder au niveau de difficulté supérieur.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dès que le jeu commence, vous entrez directement dans le vif du sujet. Avancez sur le pont, appuyez sur les touches d'attaque et apprenez à réaliser des combos. Eliminez les quatre ennemis qui arrivent puis traversez le pont. Dépassez les escaliers de droite et avancez jusqu'à la porte, un peu plus loin. Donnez un coup de pied à la porte pour l'ouvrir puis entrez. Après une courte scène cinématique, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et découpez les ennemis qui sont présents. Lorsque vous êtes concentré, maintenez l'une des deux touches d'attaque et relâchez-la dès que la petite lueur blanche atteigne la pointe de l'épée.

Une fois que les trois ennemis soient achevés, l'objectif disparaît. Sortez du bar et prenez sa direction. Plusieurs ennemis arrivent sur les lieux et vous bloquent le chemin. Réalisez des attaques concentrées, bloquez leurs assauts si nécessaire et dégommez-les. Ensuite, éliminez deux ninjas et suivez la poussière qui apparaît.

Lorsque vous atteignez la cour, vous serez entouré de plusieurs ennemis. Maintenez alors la seconde touche de concentration enfoncée et appuyez sur les touches d'attaque pour éliminer les ennemis en un seul coup. Par la suite, effectuez des combos jusqu'à ce que votre pendentif s'illumine et vous serez ainsi capable de vous concentrer de nouveau. Une fois que tous les ennemis sont achevés, un puissant adversaire apparaît et s'apprête à vous attaquer. Il est impossible de battre ce boss à ce niveau du jeu. Par conséquent, laissez-le gagner et regardez la scène cinématique qui s'en suit.

L'histoire du Daimyo

L'histoire commence au même endroit que précédemment. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Ensuite, avancez vers la droite jusqu'à la construction et effectuez un saut contre le mur pour atteindre le toit. Entrez par l'accès de droite, atteignez l'assassin de l'autre côté et éliminez-le. Ensuite, entrez dans la pièce suivante et sautez pour activer le levier. Avancez à droite en sortant et traversez via la poutre. Entrez dans la pièce et activez le levier pour ouvrir la porte.

Maintenant, sautez vers le bas et entrez par le portail que vous venez d'ouvrir. Lorsque vous arrivez au pont, des ennemis vous attaquent des deux cotés. Effectuez des combos, concentrez-vous lorsque le pendentif s'allume et éliminez-les tous. Montez les escaliers, défoncez la porte et entrez.

Après la courte scène cinématique, plusieurs vagues d'ennemis arrivent. Eliminez-les tous grâce à des combos et des attaques concentrées. Lorsqu'ils sont tous morts, défoncez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et suivez le chemin. Dégommez les ennemis qui arrivent, traversez via la poutre du milieu et avancez à gauche. Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres qui sont en haut et atteignez le côté opposé. Avancez à gauche et donnez un coup de pied

au levier pour activer l'horloge.

Ensuite, traversez la poutre et entrez dans la pièce avoisinante. Eliminez les guerriers qui vous entourent, défoncez la seconde porte de la pièce et suivez le chemin. Lorsque vous arrivez au même endroit que précédemment, détruisez les ninjas-ours qui se trouvent aux deux coins et montez les escaliers. Eliminez les ennemis qui apparaissent, montez les marches et continuez à gauche. Montez sur les aiguilles de l'horloge, traversez jusqu'à l'autre côté et suivez le chemin de droite. Atteignez le rebord, courez le long du mur de gauche et atteignez la corniche de la porte. Repérez l'homme portant un masque d'ours, détruisez-le puis courez le long du mur jusqu'à l'autre côté. Suivez le chemin, défoncez la porte et entrez.

Lorsque vous atteignez la pièce des strip-teaseuses, entrez et préparez-vous à combattre ces femmes. Effectuez des combos et dès que vous avez l'occasion de vous concentrer, faites-le et tailladez-les. Ensuite, sortez, avancez dans le couloir et éliminez d'autres ennemis. Ouvrez la porte et descendez dans la pièce. Éliminez deux autres strip-teaseuses puis sautez sur le rebord d'en face avant d'atteindre le côté opposé. Défoncez la porte, suivez le corridor jusqu'à la porte métallique et entrez. Dégommez tous les ennemis qui se trouvent dans cette zone, donnez un coup de pied aux deux leviers pour les activer puis sautez sur le rebord afin de monter sur le plateau du milieu. Sautez de l'autre côté et activez les deux autres leviers pour faire monter toute la plate-forme. Lorsque celle-ci s'arrête, sautez sur le plateau du milieu, ouvrez la porte et entrez. Découpez l'ours qui est dans le couloir, avancez jusqu'à la porte et entrez.

Après la scène cinématique, l'endroit commence à se remplir de gaz toxique. Remontez rapidement les escaliers de droite, éliminez les ennemis que vous rencontrez, éliminez un ours dans l'une des cavités (à droite) et continuez à remonter jusqu'au dernier étage. Lorsque vous atteignez le toit, montez aux escaliers. A mi-chemin des escaliers, descendez près de la statue, suivez le long chemin de droite et tuez l'ours situé sur le bord. Ensuite, revenez sur vos pas et remontez les escaliers. Dégommez les ennemis qui vous attaquent puis préparez-vous à combattre Daimyo.
Le combat contre Daimyo n'est pas difficile. Pour le battre, il faut que vous bloquiez son attaque au bon moment. Lorsqu'il vous attaque, bloquez au dernier instant pour l'assommer et enchainez avec un combo de coups puissants. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

L'invasion de l'école

Après la scène cinématique avec le maître d'Afro, l'école est attaquée par des assassins. Suivez alors le maître, descendez les escaliers et éliminez les ennemis qui arrivent. Suivez-le à nouveau, prenez les escaliers et descendez au niveau inférieur. Dégommez plusieurs autres ennemis dans la grande salle puis sortez de l'école.

Dès que vous êtes à l'extérieur, vous serez attaqué par plusieurs autres assassins. Effectuez des combos puissants, concentrez-vous si nécessaire et éliminez-les tous. Ensuite, suivez le chemin que le maître vous montre afin de sonner la cloche.

Avancez le long du chemin, courez le long du mur jusqu'à l'autre côté puis sautez de part en part contre les murs pour remonter la montagne. Courez vers la cour d'entrainement, éliminez les assassins qui arrivent puis descendez les escaliers plus loin. Avancez sur le pont, sautez par-dessus le vide et dégommez les trois assassins. Continuez jusqu'à la fin du pont et remontez le long de la montagne. Ensuite, descendez à droite et sautez sur le grand rocher (à droite). Courez sur la partie plate du rocher puis sautez pour atteindre le prochain rocher (à gauche). Refaites la même chose plus loin et atteignez ainsi la montagne. Avancez à droite, sautez sur le rebord du premier rocher, sautez sur le second rebord puis sautez à gauche. Sautez en haut, traversez la poutre et atteignez le plancher en bois. Suivez le chemin jusqu'à la cloche et éliminez les vagues d'ennemis qui jaillissent.

Une fois que ces hommes sont achevés, sonnez la cloche et tuez le ninja qui apparaît. Avancez vers le mur qui vient d'être détruit, descendez dans la cour et éliminez les deux ninjas ainsi que le grand méchant qui tente de briser la porte. Ce dernier n'est pas difficile à battre. Ensuite, dirigez-vous vers la porte ouverte et traversez le pont. Descendez les ninjas qui jaillissent de la montagne puis battez en retraite vers la cour. Sautez sur les planchers qui sont de part et d'autre de la grande porte, ignorez les ennemis qui arrivent et activez rapidement les deux leviers pour soulever le pont. Ensuite, occupez-vous des ennemis restants et éliminez-les.

Après la courte cinématique, votre objectif sera de sauver les enfants perdus. Avancez directement vers la porte d'en

face et sortez vers la cour d'entrainement. Repérez le premier enfant caché au milieu de la cour et sauvez-le. Éliminez les vagues d'ennemis qui se précipitent sur l'enfant puis descendez les ninjas qui arrivent. Une fois que la zone est sécurisée, Dojo prend l'enfant et le met en sécurité. Ensuite, suivez le chemin de la montagne qui mène vers l'école, courez le long du mur et atteignez la cour. Protégez le second enfant et dégommez les assassins et les ninjas qui sont présents.

Maintenant que le second enfant est entre les mains de Dojo, avancez vers la maison des enfants et éliminez les assassins postés devant la porte. Entrez dans la maison, avancez à gauche et éliminez les ennemis. Suivez le couloir puis sortez par la porte de droite. Traversez la cour et accédez à l'aile droite de l'immeuble, par la seconde porte. Eliminez l'assassin qui s'approche lentement du troisième enfant puis battez en retraite. Lorsque vous atteignez la cour, vous serez attaqué par de nombreuses vagues d'assassins et de ninjas. Repoussez-les et descendez tous les ennemis qui s'approchent de vous.

Ensuite, allez à droite sur les poteaux et entrez dans le dortoir. Eliminez les ennemis qui sont en bas puis montez les escaliers et descendez les ninjas qui sont à l'étage. Courez rapidement à gauche, montez les marches et atteignez la plate-forme. Eliminez tous les ennemis qui vous attaquent jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Entrez par la porte de face et avancez le long du tunnel. Repérez un ours à mi-chemin et tuez-le. Lorsque vous atteignez la plage, tournez à gauche, éliminez les ennemis en chemin et poursuivez jusqu'à l'île. Maintenant, aidez le maître et éliminer les vagues de ninjas qui l'attaquent jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

L'histoire du maître

Vous devez tuer le maître pour prendre le bandeau du numéro Deux. Essayez d'abord d'esquiver ses attaques, ou de les bloquer, puis enchainez avec un combo d'attaques puissantes. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que le maître soit mort. Si vous remarquez que votre pull est plein de sang, ceci veut dire que vous êtes gravement blessé. Prenez alors l'ours qui se trouve sur une roche pour vous soigner.

L'histoire d'Okiku

Après la scène cinématique, sortez de la maison, traversez le pont en bois et suivez le chemin jusqu'à la montagne. Sautez sur les rochers comportant des lampes puis sur le rebord de gauche après la courte scène. Traversez jusqu'à l'autre côté via le tronc d'arbre qui est au milieu, grimpez sur les rebords et poursuivez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au bord, éliminez les ennemis qui arrivent et continuez à gauche.

A la fin du chemin, sautez sur le rocher qui est au milieu du fleuve et atteignez le côté opposé. Eliminez d'abord le grand samurai grâce à des attaques concentrées puis déchiquetez tous les ennemis qui arrivent avec des combos. Faites attention à un assassin armé qui vous tire dessus depuis la droite. Lorsqu'il vous vise, appuyez sur la touche pour parer. Une fois que toute la zone est sécurisée, traversez le pont en bois et descendez la pente. Eliminez d'autres ennemis, sautez sur la roche qui est dans l'eau et sautez sur le rebord opposé.

Maintenant, avancez à gauche, sautez sur le rebord et traversez via le tronc d'arbre, à droite. Remontez la pente puis sautez sur le rebord de droite. Suivez Okiku dans la forêt de bambou et avancez jusqu'à ce qu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, poursuivez la créature et traversez le pont. Descendez à gauche jusqu'au fleuve et avancez sur la passerelle en bois. Sautez sur la roche avec la lampe puis sur la prochaine avant d'atterrir sur celle de gauche. Remontez et poursuivez à gauche jusqu'à la porte qui s'ouvre toute seule. Entrez, éliminez l'ours qui est à droite de la porte et traversez le pont. Eliminez tous les ennemis qui vous attaquent puis éliminez celui qui vous tire dessus avec un fusil.

Après la scène cinématique, suivez le chemin de la montagne jusqu'à la cascade d'eau, là où vous aviez tué le grand samurai.

Après une autre scène cinématique, sortez de la maison et éliminez les robots. Tentez de pousser les robots sur le puits

pour les détruire et empêcher ainsi l'arrivée d'autres machines. Ensuite, rejoignez la forêt de bambou et éliminez plusieurs autres robots. Lorsque la zone est sécurisée, traversez le pont de bambou et poursuivez le chemin par la droite jusqu'au village. Eliminez les robots blancs, allez à gauche après le pont et rejoignez la cour où vous aviez affronté le boss, au début du jeu. Dégommez plusieurs robots blancs et oranges et quittez le village en revenant sur vos pas. Lorsque vous atteignez le pont brisé, traversez sur le bord de droite et remontez la pente. Poursuivez à gauche puis traverserez via le tronc d'arbre. Avancez jusqu'à l'endroit où vous aviez battu le grand samurai et éliminez les robots qui sortent du trou. Essayez de faire exploser le trou pour le boucher et stopper ainsi l'arrivée des ennemis. Ensuite, traversez le pont en bois, descendez jusqu'à la chute et sautez sur la roche du milieu.

Après une courte scène, vous vous retrouvez dans la salle du générateur de robots. Plusieurs d'entre eux ne cessent d'arriver des quatre coins de la pièce. En effet, vous devez bloquer les attaques de ces machines et les lancer vers le générateur pour qu'elles explosent dessus. Lorsque ce dernier est détruit, une scène se déclenche et vous vous retrouvez dans la maison d'Okiku.

Sortez de la maison et éliminez tous les robots qui s'en approchent. Lorsque vous les aurez achevés, numéro 6 apparaît et enflamme la maison. Cette fois, vous devez le vaincre.

Le lance-flamme du monstre est redoutable, essayez de l'éviter à tout prix. La meilleure technique pour attaquer Numéro 6 est d'appuyer sur la touche qui sert à charger et lui foncer dessus. De temps à autre, il est assommé et se met à genoux. Alors, profitez de ce moment et effectuez une attaque puissante. Répétez cette méthode jusqu'à ce que Numéro 6 commence à tirer avec son arme sur le sol. Esquivez ces attaques, foncez-lui dessus en réalisant une attaque et infligez-lui des dégâts jusqu'à ce que le lance-flamme explose. Si vous êtes gravement blessé, il existe deux ours à droite et à gauche de la cour pour vous soigner.

Le passage Oriental

Suivez le chemin de la montagne jusqu'à ce que vous arriviez près de la grande statue. Lorsque l'ennemi muni d'une arme vous tire dessus, vous devez dévier les balles pour ne pas subir de dégâts. Pour cela, entrez en mode concentration lors du tir, maintenez la touche d'attaque enfoncée et relâchez-la lorsque la balle s'approche de vous. Ensuite, sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouvait le sniper et éliminez-le. Allez à gauche, là où se trouve le bout de corde, effectuez un coup horizontal parfait et coupez-la.

Ensuite, dégommez les ennemis qui s'approchent de vous et sautez sur la plate-forme centrale. Montez sur le bras droit de la statue, avancez et sautez sur la plate-forme avoisinante. Avancez le long de la montagne, éliminez les deux frères Ashura et suivez le passage dans la montagne.

Lorsque vous atteignez la zone suivante, donnez un coup de pied à tous les leviers pour aligner les blocs de pierre. Ensuite, sautez sur les deux plates-formes en bois puis sur les pierres qui sont à gauche et suivez le chemin jusqu'à la corde qui tient la grue. Effectuez un coup horizontal parfait en mode concentration pour la couper. Éliminez les ninjas qui arrivent puis prenez le chemin qui se trouve juste à gauche du pont. Sautez pour revenir jusqu'à la statue, éliminez tous les ennemis qui jaillissent de cette dernière puis éliminez le grand samurai.

Ensuite, accédez au nouveau passage qui vient de se créer et descendez. Dégommez les ennemis qui se précipitent sur vous, faites attention à la caisse explosive qui est à droite et tentez de la faire exploser en poussant un ennemi dessus. Une fois que la caisse est détruite, l'élévateur s'élève. Repérez les planches verticales (à gauche de l'entrée), sautez pour monter sur la plate-forme supérieure puis sur l'élévateur et atteignez l'autre côté de la montagne.

Suivez le chemin, n'avancez pas vers le pont et descendez à droite. Éliminez tous les ennemis qui vous attaquent puis allez d'abord à droite. Essayez de projeter un ennemi sur la caisse qui se trouve au pied des étagères en bois pour l'exploser. Ensuite, allez vers l'autre côté de la zone, repérez les planches en bois et montez en sautant de part et d'autre. Eliminez l'assassin qui manie la tourelle, détruisez la même tourelle puis franchissez l'ouverture qui se trouve à droite du pont. Sautez de part et d'autre des planches pour remonter sur le rebord. Sautez sur le bloc de pierre qui vient de remonter et atteignez la zone suivante. Traversez le premier pont, sautez sur le rebord de droite et traversez la poutre. Sautez à gauche, éliminez l'assassin qui manie la tourelle en le projetant sur les caisses puis coupez la corde.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la statue et sautez sur la plate-forme du milieu. Sautez sur la main gauche, éliminez les ennemis en chemin et poursuivez jusqu'au chantier suivant. Eliminez d'autres ennemis, repérez les planches verticales qui sont à gauche de l'entrée et sautez pour monter. Suivez le chemin du pont et éliminez le sniper. Sautez sur la planche verticale qui est à gauche puis sur celle qui est en position horizontale (à droite) avant de courir le long du mur pour atteindre les rails. Dégommez les assassins qui se précipitent sur vous, éliminez les tireurs (à droite) puis sautez sur la passerelle qui est à droite du tunnel. Sautez sur deux autres passerelles puis sur les poteaux suspendus et enfin sur la passerelle, un peu plus loin.

Lorsque vous atteignez la zone suivante, dégommez le grand samurai ainsi que le ninja et montez pour couper la corde. Suivez le chemin qui se trouve devant la corde que vous venez de couper puis montez sur la main de la statue. Avancez, entrez par le chemin qui est à gauche, derrière la statue, et poursuivez via l'autre main jusqu'à l'endroit suivant. Coupez les trois cordes et préparez-vous à combattre plusieurs vagues d'ennemis. Des assassins, des samurais et de grands combattants viendront vous attaquer. Par conséquent, effectuez des attaques en mode concentration si vous en avez l'occasion et éliminez-les tous.
Une fois que tous les ennemis sont morts, revenez sur vos pas jusqu'à la statue. Avancez sur la main, sautez sur la plate-forme qui se trouve juste avant le petit tunnel (à gauche) et entrez par le cou de la statue.

A présent, vous devez battre le boss. D'abord, entrez en mode concentration, effectuez un coup puissant au bon moment et détournez une première grenade. Lorsque les trois assassins arrivent, éliminez-les rapidement car Numéro 6 ne cesse de lancer des grenades. Dès qu'ils sont morts, détournez une seconde grenade et faites la même opération. Détournez quatre grenades en tout pour que le combat s'achève.

Le sosie

Dirigez-vous vers le pont et préparez-vous à une bataille épique. Essayez d'abord d'éliminer les ninjas et les filles puis dégommez Masaki. Ensuite, effectuez des attaques en fonçant sur le grand ennemi et éliminez-le. Une fois que les ennemis sont achevés, Numéro 6 réapparaît. Lorsqu'il lance une grenade, courez rapidement vers le sud et regardez le pont s'effondrer derrière vous.

Une fois que vous atteignez l'autre côté du pont, éliminez les troupes qui arrivent et poursuivez jusqu'à l'élévateur, au fond à gauche. Coupez la corde, sautez de part et d'autre des planches en bois et remontez jusqu'en haut de la montagne. Avancez, montez les escaliers et faites attention au tireur posté à gauche. Détournez une balle, courez le long du mur de droite puis sautez sur le mur de gauche avant de rejoindre le tireur. Dégommez-le puis montez les marches, plus loin. Eliminez les robots qui ressortent par les trous puis traversez le pont.

A présent, vous devez battre votre sosie. Pour cela, vous devez attendre qu'il effectue son combo glissant et l'attaquer par derrière tout en étant en mode concentration. Essayez d'esquiver ses attaques puissantes et ripostez aussitôt qu'il achève ses combos. Si vous êtes blessé, il existe un ours sur le rebord du pont. Lorsque votre sosie est décédé, Numéro 6 explosera le pont encore une fois. Courez rapidement et regardez le pont s'effondrer derrière vous.

Maintenant, éliminez les assassins, les ninjas et les quelques robots puis sautez sur le rebord de gauche. Montez les escaliers, courez le long du mur de droite et dégommez les ennemis qui apparaissent. Sautez sur le rebord, suivez le chemin de la montagne, sautez par-dessus le vide et montez les escaliers. Sautez sur la branche d'arbre puis sur la passerelle et montez. Traversez via la poutre, éliminez les robots qui arrivent et approchez-vous de l'élévateur, à droite.

Coupez la corde, sautez de part et d'autre des planches en bois et montez plus haut dans la montagne. Lorsque vous arrivez au pont, préparez-vous à une rude bataille. Affrontez d'abord les cinq samurais, bloquez leurs attaques puis enchainez avec un combo ou une attaque concentrée. Tentez d'éliminer un samurai à la fois. Ensuite, éliminez plusieurs ninjas et assassins en fureur. Ces derniers sont plus rapides et ne cessent d'attaquer. Essayez de vous concentrer et d'éliminer plusieurs d'entre eux à la fois.

Une fois que le pont sécurisé, traversez-le jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Vous êtes transporté dans les airs par un robot et vous devez l'éliminer. Pour cela, esquivez d'abord toutes ses attaques lorsqu'il est loin de vous. Attendez qu'il s'approche, entrez dans le mode concentration et effectuez un coup puissant parfait. Vous pouvez aussi effectuer rapidement un combo lorsqu'il s'approche. Répétez cette attaque plusieurs fois dans les airs jusqu'à ce

qu'il subisse assez de dégâts et la scène cinématique se déclenche.

L'histoire de Kuma

Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Affrontez l'homme-ours en effectuant des combos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse. Suivez encore une fois le chemin de gauche et avancez jusqu'à ce qu'il apparaisse à nouveau. Combattez-le à chaque fois qu'il arrive, suivez le chemin entre les statues et avancez jusqu'à la cour.

Maintenant, esquivez les attaques de Kuma, attendez qu'il réalise une attaque puissante puis effectuez des coups puissants en mode concentration. Vous pouvez aussi réaliser des combos rapides. Après quelques coups, une petite discussion met en scène Kuma et Afro avant que le combat ne reprenne de plus belle. Faites attention à la nouvelle technique qu'il utilise et attaque-le au bon moment. Une autre discussion se déclenche après quelques coups puis Kuma s'enfuit.

Montez les escaliers et dirigez-vous vers la tour. Sautez de part et d'autre du mur jusqu'à la passerelle de gauche. Avancez légèrement à gauche et sautez sur le rebord le plus haut. Refaites la même chose, sautez sur les passerelles puis sautez de part et d'autre du mur. Lorsque vous atteignez la section en bois, Kuma commence à la détruire. Essayez de ne pas tomber dans les trous et évitez-le jusqu'à ce qu'il s'en aille. Suivez-le, avancez sur la poutre et montez par le trou dans le plancher.

Affrontez Kuma une deuxième fois, bloquez ses attaques et enchainez avec des combos ou des coups puissants en mode concentration. Après quelques échanges, il s'enfuit. Suivez-le, sortez et sautez sur les troncs, à droite de la sortie. Sautez sur ceux qui sont à gauche puis avancez sur le toit pour une scène cinématique.

Finalement, le vrai combat prend place. D'abord, bloquez ses attaques puis effectuez une attaque puissante en mode concentration. Lorsque la première moitié de son masque s'enlève, faites la même chose à nouveau pour lui enlever la seconde moitié. Maintenant que son masque est ôté, il devient plus puissant. Essayez alors de contourner ses attaques et ripostez par derrière avec des coups puissant en mode concentration. Essayez d'enchainer les attaques en mode concentration avant qu'il ne tombe par terre. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit mort.

L'histoire des sept sans âme

Après la scène cinématique, avancez et éliminez les robots qui sortent par le trou. Une fois que la zone est sécurisée, montez sur la plate-forme qui vient d'apparaître et descendez. Quittez la plate-forme, attaquez les robots présents et éliminez-les tous. Ensuite, avancez en direction de la grande porte et dégommez le grand barbare grâce à des coups puissant en mode concentration. Poursuivez vers l'autre porte, suivez le couloir et atteignez une grande arène.

Maintenant, vous allez combattre plusieurs vagues d'ennemis de tous les genres. Eliminez d'abord plusieurs vagues de ninjas. Ensuite, dégommez des ninjas et un grand samurai. Enfin, dégommez quatre vagues composées de deux grands samurais. Si votre pull devient rouge et que vous êtes gravement blessé, éliminez l'ours qui est près de la porte pour vous soigner.

Lorsque la zone est sécurisée, avancez vers la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et activez le levier. Montez les escaliers près de la porte, sautez sur le bloc de pierre et remontez en haut en sautant de part et d'autre sur les murs. Allez à droite, sautez sur la plate-forme suivante puis courez le long du mur. Courez verticalement sur le prochain mur et sautez sur la poutre d'en face. Sautez sur les deux poutres les plus hautes puis sur la plate-forme suivante. Eliminez les deux ninjas, courez le long du mur deux fois puis éliminez un ninja et un tireur. Ensuite, revenez et repérez une poutre brisée ainsi qu'une longue poutre, derrière vous. Courez le long du mur dans cette direction et sautez sur la poutre la plus lointaine. Sautez de part et d'autre sur les murs et montez sur la plate-forme supérieure. Enfin, Sautez sur les poutres et remontez sur la plate-forme mobile.

Vous allez affronter Numéro 6 à nouveau. La meilleure technique consiste à contourner ses attaques, attendre le bon moment et l'attaquer par derrière. Attendez qu'il effectue son attaque de coup de bâton par terre, tournez rapidement pour arriver derrière lui et foncez-lui dessus en effectuant une attaque puissante. La première et seconde phase de la

bataille sont assez faciles. Mais la dernière phase est dure et longue ; le méchant devient plus coriace et effectue plus d'attaques. Esquivez les grenades qu'il lance en tournant autour de l'arène. Répétez les attaques par derrière jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Lorsque vous aurez battu Numéro 6, vous vous retrouverez à nouveau dans la grande arène. Maintenant, avancez vers la porte du milieu et activez le levier. Montez les marches, sautez sur le bloc de pierre et remontez en sautant de part et d'autre sur les murs. Rejoignez la plate-forme de gauche, courez horizontalement sur le mur et sautez sur la poutre d'en face. Sautez sur la plate-forme de gauche et courez rapidement le long du mur avant que la plate-forme ne s'écroule. Ensuite, courez le long du mur et sautez à mi-chemin pour atteindre la poutre. Sautez jusqu'à la plate-forme qui est plus loin, courez horizontalement sur le mur de droite puis sautez de part et d'autre sur les murs pour remonter jusqu'en haut. Poursuivez à gauche et détournez la balle du tireur. Courez le long du mur et sautez à mi-chemin pour atteindre la plate-forme. Courez rapidement le long du mur une seconde fois avant que la plate-forme ne s'écroule et dégommez le tireur.

Maintenant, regardez derrière vous et repérez la poutre qui est en haut. Courez le long du mur et sautez pour l'atteindre. Sautez sur la plate-forme qui s'écroule et courez rapidement le long du mur pour ne pas tomber. Brisez l'ours et regardez derrière vous. Courez le long du mur et sautez sur la poutre. Bondissez jusqu'à la poutre suivante puis atteignez la plate-forme en haut. Repérez le tireur derrière vous et détournez ses balles. Courez le long du mur et sautez sur la plate-forme. Courez rapidement le long du prochain avant que la plate-forme précédente ne s'écroule et rejoignez le tireur. Dégommez-le, montez en haut et entrez dans l'arène circulaire. Cette fois, vous allez simplement combattre plusieurs ninjas et d'autres ennemis. Alors mettez en oeuvre tout ce que vous avez appris et découpez-les tous.
Lorsque la zone est sécurisée, vous revenez dans l'arène. Maintenant, avancez vers la porte qui se trouve à droite et activez le levier. Montez les marches, sautez sur le bloc de pierre et remontez en sautant de part et d'autre sur le mur. Avancez à gauche, courez le long du mur et éliminez les ninjas qui arrivent. Ensuite, revenez sur vos pas, courez le long d'un autre mur et allez à droite. Sautez sur la plate-forme qui est en haut puis sur la poutre et remontez le mur en sautant de part et d'autre. Eliminez deux autres ninjas, allez à gauche et courez le long du mur deux fois. Courez horizontalement sur le mur et sautez sur la poutre d'en face.
Remontez en haut, sautez sur une autre poutre puis sautez de part et d'autre sur les murs pour remonter. Entrez dans l'arène circulaire et préparez-vous à un second combat.

En effet, vous devez entrer en mode concentration et détourner les balles que l'un des frères vous envoie dès l'entame du combat. Au moment où la lame brille, relâchez la touche pour que la balle revienne sur le boss et l'explose. Après la déflagration, le compagnon du boss tombe en flammes et commence à vous courir après. Fuyez-le quelques instants jusqu'à ce qu'il tombe dans le trou au milieu et se fasse déchiqueter. Ensuite, détournez deux autres balles pour l'éliminer.

Une fois qu'il est achevé, éliminez les zombies qui arrivent pendant quelques instants jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

L'histoire du ninja Ninja

Tout ce que vous devez faire dans ce chapitre est de tuer tous les ennemis qui arrivent. C'est aussi votre seul moyen de guérir des blessures que vous recevez. Le combat comprend trois phases entrecoupées par des scènes cinématiques. Donc, mettez en oeuvre tous les combos et les attaques que vous aviez apprises et dégommez tous le monde.

L'histoire de Justice

Enfin le temps de la vengeance a sonné. Le méchant Justice est un adversaire coriace qui utilise des pistolets pour vous tirer dessus. Pour le combattre, vous devez vous approcher de lui en utilisant les arbres pour vous cacher. Lorsque vous êtes à proximité, entrez en mode concentration et effectuez une attaque puissante. Répétez cette opération tout au long de la première phase du combat jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. A ce moment, vous commencez la seconde phase du combat. Justice se met alors au milieu des arbres et fait apparaître des branches à proximité de vous pour vous attaquer. Au moment où les branches commencent à apparaître, entrez en mode concentration et découpez-les.

Dans la dernière phase du combat, vous devez faire face aux balles de Justice ainsi qu'aux branches qui apparaissent. Par conséquent, soyez vigilant et restez constamment en mouvement afin de vous approcher des branches et les attaquer pour assommer justice. Ensuite, courez rapidement vers lui et infligez-lui un maximum de dégâts grâce à vos combos. Répétez cette méthode jusqu'à ce que mort s'en suive. Félicitations, vous avez vengé Afro et terminé le jeu !

After Burner Climax

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

ROLL (Bronze)

Réaliser un "roll" dans le mode Arcade.

Climax Mode (Bronze)

Activer le "Climax Mode" dans le mode Arcade.

50 Combo (Bronze)

Obtenir un combo de 50 dans le mode Arcade.

Stealth bomber (Bronze)

Terminer le Stage 5 dans le mode Arcade.

Across enemy lines (Bronze)

Terminer le Stage 10 dans le mode Arcade.

Super Tomcat (Argent)

Terminer le mode Arcade avec le F-14D.

Super Hornet (Argent)

Terminer le mode Arcade avec le F/A-18E.

Strike Eagle (Argent)

Terminer le mode Arcade avec le F-15E.

Emergency Order (Bronze)

Réussir un ordre d'urgence dans le mode Arcade.

Rank In (Bronze)

Mettre en ligne un résultat du Score Attack.

Triple A (Bronze)

Obtenir un rang AAA dans le mode Arcade (pour la catégorie Shot down, Combo ou Play Time).

All Clear! (Or)

Terminer le mode Arcade avec l'ending A.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque After Burner

Compléter la collection de médailles.

T-Shirt After Burner (femme)

Débloquer toutes les options EX.

T-Shirt After Burner (homme)

Débloquer toutes les options EX.

STAGES CACHÉS

Niveau : "Clouds of Twilight"

Terminer le stage 9A ou le stage 9B avec au moins 4 étoiles.

Niveau : "Golden Valley"

Terminer le stage 5 avec au moins 4 étoiles.

Une fois débloqués, ces stages remplacent les niveaux d'origine.

RÉCOMPENSES EN MODE ARCADE

5 Crédits

Obtenir un Game Over.

7 Crédits

Obtenir trois Game Over.

9 Crédits

Obtenir cinq Game Over.

Crédits libres

Obtenir dix Game Over.

Nombre d'avion réduit à 1

Terminer un niveau secret 5 fois

Nombre d'avion augmenté à 5

Terminer un niveau secret 1 fois.

Nombre d'avion augmenté à 9

Terminer un niveau secret 3 fois.

Vitesse maximum de l'avion

Finir 4 niveaux à embranchements (Parmis les niveaux 4A, 4B, 8A, 8B, 9A, 9B, 13A et 13B).

Vitesse minimum de l'avion

Finir les 8 niveaux à embranchements (Parmis les niveaux 4A, 4B, 8A, 8B, 9A, 9B, 13A et 13B).

Masquer les fumées des missiles

Marquer 600 000 points.

Masquer les fumées d'explosion

Marquer 800 000 points.

Masquer toutes les fumées

Marquer 1 000 000 points.

Avoir toujours accès au niveau secret 14

Finir 20 ordres d'urgence.

Armure à 1 %

Terminer 20 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Canon automatique

Finir 3 ordres d'urgence.

Verrouillage de visée automatique

Atteindre n'importe quelle fin 10 fois.

Missiles automatiques

Atteindre la fin "A".

Doubler le temps pour les combos

Faire un combo de 1 000 points.

Temps de combo actif jusqu'à la fin du niveau ou la mort

Faire un combo de 3 000 points.

Diminuer les attaques ennemis de 1

Eliminer 1000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de

Eliminer 3000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de 3

Eliminer 5000 ennemis.

Les ennemis n'attaquent plus

Eliminer 10 000 ennemis.

Rechargement rapide du Climax

Activer 50 fois le mode Climax.

Rechargement rapide du Climax

Activer 100 fois le mode Climax.

Climax infini

Activer 200 fois le mode Climax.

Puissance du canon augmentée

Éliminer 50 ennemis avec le canon.

Puissance du canon diminuée

Éliminer 200 ennemis avec le canon.

Masquer l'interface

Marquer 2 000 000 de points.

Dégâts encaissés réduits de moitié

Terminer 10 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Invincibilité (face au tirs ennemis)

Terminer 50 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Viseur agrandi

Atteindre n'importe qu'elle fin du jeu.

Plus de viseur

Atteindre la fin du jeu 5 fois.

Pas de rechargement des missiles

Tirer 2 000 missiles.

Missiles illimités

Tirer 5 000 missiles.

CLIN D'OEIL À SONIC

A l'écran de chargement de la partie, maintenez enfoncé le bouton B. Lorsque le logo de Sega apparaîtra à l'écran, vous entendrez la même voix que celle qu'on peut entendre dans Sonic the Hedgehog sur Megadrive.

Age of Booty

© Capcom / Certain Affinity 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Cartographe

Créez et sauvegardez une carte

A la bombe !

Détruisez les défenses d'une ville neutre ou ennemie avec une bombe

Tirez la chasse

Servez-vous d'un tourbillon pour téléporter la menace qui pèse sur votre ville

Cueillette

Capturez une ville neutre quand l'ennemi aura fini de détruire ses défenses

Boum Boum

Coulez deux navires ennemis avec une seule bombe

Sur le coup

Terminez tous les défis du mode moyen

Le Pied marin

Remportez 5 parties publiques en ligne

Argent

Flibustier

Terminez tous les défis du mode difficile

Or

Le Pardon du Roi

Terminez tous les défis du jeu

Loup de mer

Remportez 50 parties publiques en ligne

Aliens vs Predator

© Sega / Rebellion 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES SKINS

Skin Nethead (alien)	Rang 34
Skin Praetorian (alien)	Rang 19
Skin Ridged (alien)	Rang 10
Skin Warrior Dome (alien)	Rang 04
Skin Connor (marine)	Rang 05
Skin Gibson (marine)	Rang 02
Skin Johnson (marine)	Rang 22
Skin Moss (marine)	Rang 13
Skin Rookie (marine)	Rang 28
Skin Claw (predator)	Rang 03
Skin Hunter (predator)	Rang 16
Skin Spartan (predator)	Rang 31
Skin Stalker (predator)	Rang 07
Skin Wolf (predator)	Rang 25

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Fêtard

Survis à la "petite fête" au club.

On se barre !

Échappe-toi du Bloc C.

Toutes mes condoléances

Aide Van Zandt.

Régicide

Bats la Reine.

Je ne t'abandonnerai jamais...

Localise Tequila.

... J'en fais la promesse

Emmène Tequila à l'infirmerie.

Grosse bébête

Bats le Prétorien.

Viens voir maman

Libère la Reine.

Rompre la quarantaine

Echappe-toi du labo de recherche.

Chasse au troufion

Elimine tous les Marines de la colonie.

Sous pression

Résous l'énigme des ruines.

La grande faucheuse

Infecte tous les civils dans la campagne Alien.

L'aide de la jungle

Trouve un moyen de sortir du Terminal.

Camarade perdu

Trouve les Jeunes initiés dans la jungle.

Une question d'honneur

Découvre ce qui est arrivé au Predator d'élite.

Regard du démon

Récupère l'ancien masque.

Un monde de souffrance

Survis à l'épreuve grâce au combat.

Effraction

Trouve un moyen d'entrer dans le Laboratoire de Recherche.

Récupérateur

Récupère le deuxième artéfact.

Reste sur tes gardes

Termine la Campagne Marine en Difficile.

J'admire sa pureté

Termine la Campagne Alien en Difficile.

Il n'est pas humain

Termine la Campagne Predator en Difficile.

Joli spécimen

Détruits les 50 caisses de gelée royale.

Fortune et gloire

Trouve les 45 ceintures trophées des Predators.

Descends tout ce qui bouge

En tant qu'équipe, tue 20 ennemis en moins de 60 secondes en mode Survie.

Utile à garder sous la main

Tue 2 ennemis en un coup avec le fusil à pompe.

Change de disque

Tue 2 ennemis en un seul lancer de disque.

On va faire péter la baraque !

Tue 5 ennemis en une salve avec le cribleur.

Sniper d'élite

Tue 10 ennemis en faisant des tirs à la tête avec le fusil à lunette.

Brochette

Tue 20 ennemis avec la lance composite.

Bienvenue en guerre

Joue et termine ta première partie avec classement en mode Combat à Mort.

Instinct du tueur

Remporte ta première partie avec classement en mode Combat à Mort.

C'est un costaud

Tue 10 ennemis d'affilée sans succomber lors d'une partie avec classement.

Tortionnaire

Obtiens le statut de Bourreau plus d'une fois dans n'importe quelle partie avec classement.

C'est pas l'heure de crever

Soigne ou régénère 30 barres de santé en mode Survie.

Argent

C'est fini, mon vieux !

Termine toutes les Campagnes.

Va à l'hélico !

Récupère le Datapad de Weyland.

Alien vs Predator

Crée une nouvelle espèce.

Extinction à l'ordre du jour

Détruis l'Abomination.

J'adore les Marines !

Termine la Campagne Marine en Cauchemar.

Merveilleux, n'est-ce pas ?

Termine la Campagne Alien en Cauchemar.

Un beau salaud

Termine la Campagne Predator en Cauchemar.

Mots qui font mal

Trouve les 67 journaux audio.

Flingueur

Tue 30 ennemis avec le pistolet.

Tueur en série

Remporte 10 parties avec classement en mode Combat à Mort.

Pack de six

Joue avec six amis dans une partie avec classement.

Immunisé

Termine une partie avec classement d'Infestation en étant la dernière proie.

Bienvenue à la partie

Obtiens 6 000 points d'EXP dans des parties avec classement.

Or

Sale habitude

Obtiens 18 060 points d'EXP dans des parties avec classement.

Platine

Pas mal pour un humain

Obtiens tous les succès d'Aliens vs Predator.

Alone in the Dark : Inferno

© Atari / Eden Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Note : Cette solution a été réalisée sur PC et Xbox 360, elle ne contient donc pas le cheminement correspondant à la section du chapitre la Vérité exclusive à la version PS3.

C'est après plusieurs années d'absence que la série des Alone In The Dark repointe le bout de son nez, et ce sera cette fois dans la peau d'Edward, un quinquagénaire amnésique, que vous devrez trouver votre lot de réponses concernant les phénomènes étranges qui ont lieu autour de vous. Ce survival-horror vous transportera dans une ville de New York dévastée par les forces du mal et infestée de zombies en tout genre. Vous ne disposerez comme arme que de ce que vous pourrez dénicher autour de vous, puis pourrez associer certains objets entre eux pour confectionner entre autres toutes sortes d'éléments explosifs, étant donné que seul le feu peut venir à bout de ces démons... Soyez économe quant à l'utilisation de vos faibles munitions et remplissez votre blouson d'éléments divers et variés pour toujours avoir à disposition ce dont vous aurez besoin dans l'instant. C'est en effet ce blouson qui fera office d'inventaire ici, et qui, de manière très réaliste ne permettra pas à Edward de transporter un nombre infini d'items. A vous d'équilibrer votre inventaire pour ne pas avoir à fouiner les environs à la recherche d'un objet nécessaire. Maintenant que l'essentiel a été dit, allons tout de suite raviver la mémoire de ce cher Edward et découvrir ainsi le rôle crucial qu'il a à jouer dans cette histoire...

Blackout

Le réveil

Durant la séquence où les deux hommes s'approchent de vous, utilisez le stick droit pour regarder ce qui va suivre et cligner des yeux. Peu après, suivez les instructions de l'homme situé derrière vous, tout en continuant de cligner des yeux pour éclaircir l'écran. Une fois en haut de la deuxième série de marches, une créature va vous débarrasser de votre ennemi, puis vous devrez avancer dans le tunnel jusqu'à vous retrouver face à un miroir et passer alors en vue à la troisième personne.

Vertige

Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur situé à droite, puis montez sur son toit. Une séquence se déclenchera, durant laquelle vous observerez deux hommes en train d'en interroger un troisième. Suite à la cinématique, montez vite à l'échelle puis continuez d'avancer jusqu'à libérer une corde au niveau d'un tuyau et l'utiliser pour descendre en rappel. Vous devrez alors éviter les obstacles tels que les ventilateurs et autres décharges électriques, puis vous balancer de gauche à droite pour toucher la boîte électrique de gauche. Balancez-la de sorte à ce qu'elle fasse disparaître les ondes électriques un peu plus bas. Poursuivez votre descente, puis la porte de l'ascenseur explosera bientôt.

Issue de secours

Tandis que le tout est en train de s'effondrer autour de vous, franchissez l'ouverture dans le mur, puis entrez dans la pièce située au fond du petit couloir, après avoir ouvert la porte à votre droite et parlé à une femme en rouge. Rendez-vous au fond à gauche de cette salle pour récupérer un extincteur à utiliser sur le feu, non loin de la porte qui mène au prochain secteur. Servez-vous également de cet extincteur pour enfoncer la prochaine porte verrouillée, puis

préparez-vous à vaporiser le chemin de droite. Dans ce couloir, prenez à droite pour ensuite jeter l'extincteur et sauter par-dessus le précipice enflammé. Approchez du cadavre du policier pour récupérer son arme de poing, puis servez-vous-en sur le verrou de la prochaine porte, sans trop perdre de temps toutefois, car les flammes vous rattrapent. Suite à la petite séquence, entrez dans la pièce pour récupérer quelques objets de soins dans le buffet, des piles et du ruban adhésif. Vous allez maintenant devoir vous soigner en suivant les indications. Tandis que le bâtiment s'effondre, dirigez-vous vers la pièce suivante, puis vous vous retrouverez finalement accroché à une gargouille à la fin de la séquence.

Ne pas regarder en bas !

Utilisez le câble pour grimper un peu plus haut, puis vous balancer de droite à gauche pour sauter sur la corniche de gauche. Longez cette dernière vers la gauche, le sol s'effondrera à nouveau. Vous vous retrouvez alors accroché au rebord, il faudra le longer vers la droite (attention à la voiture enflammée) jusqu'à pouvoir vous relever et atteindre le rebord du haut. Longez-le cette fois vers la gauche en tâchant d'éviter de vous faire toucher par les éboulements, puis vous gagnerez une nouvelle corniche. Servez-vous du câble pour continuer plus sur la gauche, puis vous devrez longer un pan de mur à deux doigts de s'effondrer. Il vous permet d'atteindre un balcon. Franchissez la porte pour ensuite aller récupérer l'extincteur dans cette pièce et le placer sur la plate-forme avec la corde attachée. Revenez sur le balcon, grimpez sur le rebord du haut, puis sautez vers la corde afin de l'attraper et faire ainsi monter la petite plate-forme sur laquelle vous aviez posé l'extincteur. Une fois que celui-ci se retrouve au niveau du haut, remontez le récupérer, puis utilisez-le sur les flammes qui seront derrière vous. Après les avoir éteintes, vous pourrez alors atteindre un rebord et sortir par la porte de gauche. Accrochez-vous au câble pour commencer à grimper, évitez les débris et tâchez de ne pas lâcher prise, puis vous vous retrouverez finalement sur un balcon, un peu plus en haut à droite.

24ème étage

Servez-vous du grand cendrier cylindrique pour aller enfoncer la porte de gauche, puis une fois dans le secteur suivant une cinématique ne tardera pas à se déclencher. Il s'agira alors de pousser le bureau contre le mur pour grimper dessus, atteindre le rebord de gauche, puis finalement vous retrouver dans une chambre d'enfant, ou ce qu'il en reste. Actionnez le disjoncteur de gauche pour couper le courant, descendez plus bas pour bientôt récupérer une chaise. Servez-vous-en comme d'une torche en l'enflammant, puis avancez le long de l'étroit passage sinueux (ne perdez pas trop de temps car la chaise brûle), pour finalement sauter vers le rebord d'en face et atteindre l'agent de sécurité. Vous n'avez plus qu'à suivre la séquence qui va clôturer ce premier épisode.

Questions

Rencontre inattendue

Suite à la petite séquence où la femme possédée va faire tomber Edward à l'étage du bas, il vous faudra la combattre. Évitez de gaspiller vos précieuses munitions, mais ramassez plutôt de quoi la combattre, comme le sabre posé sur le sol. Après l'avoir assommée, allez ramasser un objet en bois, afin de l'enflammer pour aller faire rôtir votre ennemie en enfer. Suite au combat, attrapez le câble qui pend dans un coin de la pièce pour continuer un peu plus haut. Sautez avec le bon timing vers le rebord d'en face, en évitant la structure enflammée qui se balance de droite à gauche. Laissez-vous tomber ensuite un peu plus bas pour aller récupérer un extincteur et enfoncer la porte de l'ascenseur. Il va s'ensuivre une séquence durant laquelle vous rencontrerez une jeune femme prise au piège.

Le hall de réception

Aidez Sarah à sortir par le haut de cet ascenseur, puis faites de même pour ensuite ramasser une lampe torche au pied d'un second ascenseur. Vous trouverez bientôt le corps d'un nouveau policier qui vous permettra de récupérer un peu de munitions. Combinez celles-ci avec votre pistolet, puis allez récupérer des explosifs dans la petite pièce avec les escaliers enflammés. Combinez les explosifs avec le ruban, vous aurez créé une bouteille en plastique adhésive. Préparez-vous ensuite à être attaqué par des créatures rampantes dans le couloir principal. Quelques balles suffiront pour en venir à bout, tandis que vous devrez rejoindre la salle de sécurité sur la droite afin de vous emparer d'une bombe insecticide, de piles et de munitions dans le casier. Approchez ensuite du boîtier électrique pour rétablir la

lumière, tandis que Sarah se fera bientôt attaquer par un zombie. Dépêchez-vous de lui venir en aide en allant ramasser une chaise pour l'enflammer, afin d'effrayer le monstre et le faire cramer comme son prédécesseur. Une fois ceci effectué, rejoignez Sarah pour ensuite ouvrir la porte en utilisant le code 943, comme indiqué par les taches de sang. Vous allez devoir combattre un nouveau démon et aurez à le battre de la même manière que les précédents, avant de rejoindre l'étage du dessous.

On se connaît ?

Récupérez l'extincteur sur la droite afin de vous en servir pour dégager le couloir de gauche. Vous allez ensuite faire une nouvelle rencontre à la suite de laquelle vous aurez à détruire la vitre de la voiture blanche située dans le secteur éclairé (avec votre arme ou un objet). Placez-vous alors dans le véhicule et démarrez-le en effectuant les branchements demandés. Après avoir démarré la voiture, foncez le long de l'unique chemin en percutant les zombies puis en contournant le secteur. Ayez assez de vitesse pour effectuer un saut vers l'autre côté, puis continuez de contourner les environs jusqu'à vous retrouver hors du véhicule, après les flammes.

Parking

Rejoignez maintenant la pièce éclairée, pour récupérer quelques munitions et un briquet. Repérez la traînée d'essence provenant de la voiture détruite, puis utilisez le briquet sur celle-ci pour vous ouvrir le chemin. Rejoignez l'autre bout du parking pour bientôt vous faire attaquer par des zombies. Associez le briquet à la bombe insecticide pour vous créer un petit lance-flammes, puis franchissez la porte de droite après avoir enflammé les poutres. Vous allez pouvoir rejoindre un taxi. La clé étant déjà sur le contact, démarrez l'engin, puis quittez le secteur en passant au travers d'une première porte sur votre droite, et d'une seconde, après avoir contourné les lieux par la gauche.

59ème rue

Vous vous retrouverez maintenant dehors et une cinématique démarrera, montrant la ville de New York en pleine destruction... Il va vous falloir rejoindre Central Park. Pour ce faire, mettez immédiatement les gaz afin de ne pas vous faire rattraper par l'onde qui dévaste la route derrière vous, puis prenez à gauche à la première intersection. Prenez tout de suite à droite, puis à droite une fois encore pour foncer tout droit à travers le trafic. Après avoir évité l'énorme bloc d'immeubles et effectué un saut, continuez droit devant vous en évitant les obstacles et poursuivez votre route le long du chemin imposé, jusqu'à entrer un peu plus tard dans un centre commercial et devoir rouler sur les escaliers qui vous serviront de tremplin. Poursuivez droit devant jusqu'à finalement rouler sur des tuyaux métalliques, à gauche d'un arbre, et bientôt effectuer un dernier saut avant la séquence de fin de chapitre.

Réponses douloureuses

Appel d'urgence

Un compte à rebours se met en route en bas à gauche de l'écran, et Edward dispose de sept minutes pour stopper le saignement. Commencez par vous diriger au bout du tunnel pour finalement vous retrouver bloqué par un bus enflammé, puis revenez au niveau du corps de Paddington pour trouver une ambulance. Faites alors la courte-échelle à Sarah au niveau du rocher et elle ira récupérer quelques médicaments. Suite à la séquence, vous pourrez regarder dans le téléphone de Paddington. Jetez un oeil aux objectifs, aux contacts, aux messages et au GPS. Notez que le compte à rebours n'aura pas d'effet durant le temps où vous manipulerez le téléphone. Appelez donc le 911, puis on va bientôt vous informer que des kits de premiers secours sont localisés dans les toilettes publiques. Ceci sera alors marqué sur votre GPS en haut à droite de l'écran. Une fois que des monstres volants apparaissent, tâchez de ne pas trop gaspiller de munitions, mais choisissez plutôt de courir vers les toilettes. Vous verrez face à vous des mouchoirs et des sprays de premiers soins, tandis que des bandages et un autre spray seront situés dans la pièce de droite. Après avoir récupéré ceci, lisez le message pour obtenir les instructions sur la manière de vous soigner et agissez en conséquence.

Dans la fissure

Visez en haut pour détruire le noeud du câble électrique, puis dirigez-vous vers la salle précédente. Notez qu'un mur fragile se trouve sur la gauche. Utilisez donc un objet explosif pour créer une ouverture dans ce mur. Si vous n'avez pas d'explosifs, récupérez une bouteille d'alcool et un mouchoir sur l'étagère pour créer un cocktail Molotov. Ressortez, puis sautez vers le câble sur la droite. Sortez le pistolet tout en étant sur la corde et tirez sur les chauves-souris. Tirez ensuite sur le noeud de câblage de droite pour tomber sur le rebord du dessous. Occupez-vous des monstres volants et tirez sur la vitre au sol. Passez au travers et récupérez les piles si besoin. Passez au travers d'un second trou dans le sol et occupez-vous des ennemis présents ici. Sautez le précipice en vous dirigeant vers le bus, sautez en hauteur pour attraper le rebord de sa porte ouverte. Une fois à l'intérieur, faites attention de ne pas courir vers l'avant du bus, car celui-ci chuterait indéniablement. Amenez maintenant des cadavres vers l'autre côté du bus pour le maintenir relevé et le quitter par l'avant. Vous trouverez tout de suite à droite de la porte une boite de munitions. Sautez maintenant plus bas vers une large plate-forme et préparez-vous à combattre. Le moyen le plus rapide de tuer ces cinq démons est d'utiliser le briquet associé à la bombe insecticide.

Après vous être chargé de ces monstres, sautez plus bas vers le prochain secteur et attrapez le kit de soins si besoin. Sautez ensuite pour attraper le rebord contre le mur, puis rejoignez l'autre côté en longeant la structure en métal. Sortez votre arme, puis visez en haut pour tirer sur le loquet de la porte et libérer une corde. Une fois en haut de celle-ci, attrapez le rebord sur la droite et tournez autour du rocher. Soyez prêt à éviter une voiture qui va s'écrouler, puis pénétrez à l'intérieur de celle-ci afin de ressortir par la portière du conducteur. Utilisez ensuite la nouvelle corde pour monter plus haut et rejoindre finalement une pièce. Ne gaspillez pas vos munitions sur le cocon, mais enflammez-le plutôt avec un explosif ou le briquet associé à la bombe insecticide. Vous trouverez de nombreuses bouteilles explosives flottant sur l'eau.

Eaux troubles

Montez à l'échelle, allumez votre lampe torche, puis suivez le chemin vers la gauche. Suite à la cinématique, progressez dans le couloir, mais restez hors de l'eau. Un câble électrique va alors tomber et Edward aura besoin de sauter sur la gauche du tunnel pour couper l'électricité. Continuez d'avancer dans le tunnel et prenez le passage de droite. Vous ferez face à des araignées, et vous pourrez vous en charger en tirant par exemple sur les sprays explosifs situés dans l'eau. Coupez le courant au niveau de la boîte située au bout du tunnel en raccordant les fils au moment où le voyant est vert, puis revenez en arrière pour prendre le chemin précédemment électrifié. Dans le tunnel d'en face, vous trouverez un conduit orange et noir qui vous mènera vers l'autre côté. Attrapez la barre et franchissez l'endroit, en faisant attention à bien éviter les effusions de vapeur. Rejoignez la prochaine pièce pour refaire le plein de sprays, de bouteilles explosives, et de kits de premiers soins. Attrapez ensuite un objet long comme une rame en bois et revenez au niveau de la section électrifiée. Utilisez alors votre rame contre le câble relâché pour le faire bouger hors de l'eau, derrière la barrière.
Un démon va alors apparaître et vous pourrez vous en débarrasser facilement. Sortez ensuite par la porte en métal au bout du tunnel.

Dans le couloir qui va suivre, il vous faudra passer en vue à la première personne pour pointer ensuite votre lampe torche au niveau du sol afin d'avancer prudemment et de faire fuir cette substance noire. Utilisez les sticks lumineux en en jetant dans le couloir pour plus de facilité, puis tournez à droite une fois au bout. Continuez de l'autre côté de la passerelle métallique, brûlez le nid par lequel sortent les araignées. Tirez le câble électrique hors de l'eau, puis tournez le volant métallique rouge. Ressortez de cet endroit, en prenant garde à nouveau à cette substance noire sur la gauche. Utilisez donc les sticks lumineux et la lampe torche pour gagner l'échelle d'en face (ou bien enflammez une chaise). Suivez les conseils de l'homme, en vous occupant des monstres volants avec l'électricité. Bougez le câble vers la clôture et envoyez le courant.

Points de suture et vérité

Une fois en haut de l'échelle, Edward va être attaqué par trois démons. Vous trouverez au sol de nombreux objets explosifs si besoin. Après les avoir éliminés, dirigez-vous vers le point clignotant indiqué sur le radar. Vous trouverez dans ce parc une voiture en état au niveau du bord droit du lac. Occupez-vous des araignées avant de pénétrer dans le véhicule. Tandis qu'Edward se déplace autour du lac, des démons vont venir se poser sur le toit de la voiture pour l'attaquer. Effectuez alors un freinage d'urgence pour les faire tomber et leur rouler dessus. Une fois arrivé au niveau du point indiqué, deux nouveaux démons vont apparaître pour tenter d'attaquer Edward. Sortez de la voiture et tirez sur le

réservoir d'essence pour bientôt faire tout exploser. Récupérez une autre voiture et dégagez le secteur de ces véhicules endommagés ayant explosé au niveau de la voiture précédente. Vous allez avoir besoin de beaucoup d'élan pour sauter ce ravin, donc il sera nécessaire de reculer suffisamment pour être élancé à haute vitesse et assurer ainsi votre atterrissage.

Riposte et perte

En route pour le musée

Après avoir vérifié les fichiers personnels, rejoignez le secteur couvert et rendez-vous vers le point indiqué sur le radar. Une fois à cet endroit, entrez dans la voiture, pour prendre la direction du musée en suivant les instructions de Sarah. Vous allez être attaqué par une chauve-souris le long du trajet, et il vous faudra conduire à grande vitesse pour vous en débarrasser. Faites en sorte que ces oiseaux n'attirent pas la voiture dans les airs, ce qui serait synonyme de mort pour nos héros. Tentez de rester sur la route principale du parc. Il est bien sûr plus facile d'avancer à vive allure de cette manière. Un arbre ne tardera pas à tomber sur le chemin, tandis que les créatures volantes vont déposer la voiture dans le grand nid...

Le nid

Le nid est très simple à détruire. L'idée est d'envoyer des containers d'explosifs à l'intérieur et de leur tirer dessus. Vous trouverez beaucoup de ces explosifs autour du secteur, là où Sarah se cache. Ne vous occupez pas d'éliminer les vampires, mais attrapez plutôt simplement un explosif pour ensuite courir vers cette sorte d'estomac qui bat au pied du tourbillon d'oiseaux. Envoyez-lui l'explosif, puis tirez dessus. Après quatre explosifs encaissés, la créature va exploser et détruire ces vilains monstres volants par la même occasion. Vous trouverez de nombreux kits de premiers soins dans le secteur pour récupérer un peu d'énergie après le combat. Suite à la cinématique, montez les escaliers pour rejoindre une autre voiture. Une nouvelle séquence va alors se déclencher, à la suite de laquelle vous devrez suivre la route indiquée sur votre GPS.

L'enlèvement

Une fois face au musée, vous aurez besoin de prendre de l'élan pour sauter par-dessus un ravin et pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Revenez vers la remorque pour récupérer un 44 près du cadavre, conduisez ce véhicule de sorte à aller le garer en face du ravin, après avoir abaissé la palette de derrière en tirant sur les loquets qui la retiennent. Appuyez sur le bouton à proximité de la cabine du conducteur, afin de relever la plaque. Celle-ci va bientôt vous servir de tremplin pour sauter par-dessus le ravin avec une voiture. Après que Sarah se soit fait kidnapper, entrez dans une camionnette pour foncer vers le tremplin et réussir le saut.

La cicatrice vivante

Notez que vous pouvez combiner votre pistolet avec de l'alcool pour créer des balles incendiaires. Celles-ci pourraient vous être vitales par la suite... Sortez de votre véhicule et utilisez le râteau à proximité pour défoncer la porte. Une fois sur la place, une fissure ne tardera pas à apparaître. Tirez-lui donc dessus avec une balle incendiaire. Si jamais Edward se fait attraper, il vous faudra effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Atteignez ensuite l'autre côté en sautant par-dessus le tuyau sectionné plus au fond à droite. Frappez ensuite le boîtier électrique avec la batte à proximité pour l'ouvrir. Associez les bons câbles jusqu'à ce que l'ascenseur en bois commence à bouger, puis placez-vous à l'intérieur pour ensuite appuyer sur le bouton vert et rejoindre ainsi le niveau supérieur. Une fois à cet endroit, brisez la vitre de verre et franchissez-la. Occupez-vous à nouveau de la fissure apparue en lui tirant dessus à l'aide d'une balle incendiaire, puis récupérez l'extincteur dans la salle de droite pour rejoindre la porte de la salle de bains après avoir éteint les flammes. Sarah ne tardera pas à vous appeler. Elle est cachée quelque part dans le musée. Tout en marchant dans le couloir, deux nouveaux ennemis vont apparaître derrière un mur de feu. Cachez-vous derrière la table en bois (après l'avoir relevée) pour éviter de vous faire toucher et utilisez un explosif pour les assommer. Il ne vous restera plus alors qu'à leur tirer une balle de feu pour les abattre. Contournez le couloir et brisez la porte avec un extincteur, pour ensuite pénétrer dans la pièce suivante et voir Sarah prise au piège par une des créatures.

Tu n'es plus seul

Sauve-le

Frappez la substance qui retient Sarah avec la pioche, elle tombera inanimée de cet estomac. Edward va alors tenter de la réveiller. Suivez les indications à l'écran, une séquence va démarrer. Pas le temps de papillonner, car il va vous falloir vous débarrasser de cette créature apparue. Allez donc récupérer de l'alcool dans le frigo, puis des atomiseurs sous l'évier. Attrapez le réservoir de propane et visez les flammes au sol pour vous créer un lance-flammes. Il vous faudra revenir dans la pièce principale pour brûler les araignées apparues, ainsi que leur nid. Suite à ceci, levez la tête et regardez sur le grand mur au bout de la pièce. Vous verrez apparaître deux créatures et Edward devra tirer sur la fiche d'un câble électrique pour l'abaisser et l'attraper. Grimpez le long de ce dernier pour ensuite détruire le nid sur votre gauche. À droite, mettez le feu aux poutres en bois. Une fois les flammes disparues, passez de l'autre côté de ces barrières. Enflammez les cocons au bas des escaliers pour rejoindre la prochaine section.

Les visiteurs du musée

Quelques araignées vont apparaître au coin, mais vous pourrez facilement vous en débarrasser avec quelques balles de 44. Edward aura ensuite besoin de tirer le cadavre hors des lasers rouges pour déclencher l'ouverture de la porte. Vous allez alors vous retrouver dans une pièce remplie d'araignées et de nids, tandis qu'il vous faudra prendre à gauche pour rejoindre la cuisine, afin de fabriquer un Molotov et refaire le plein d'objets. Il s'agira ensuite de le jeter par-dessus le mur fissuré. Une fois que la salle sera enflammée, vous pourrez franchir la porte menant au prochain secteur. Vous allez vous retrouver face à une créature qui va et vient de son nid à l'autre côté de la barrière, en récoltant du sang. Fixez un adhésif sur un cocktail Molotov, puis envoyez-le sur l'araignée, pour ensuite la voir exploser en regagnant le nid. Vous allez bientôt atteindre une pièce contenant une demi-douzaine de zombies. Après vous en être occupé à l'aide de votre pistolet et de vos balles incendiaires, rejoignez l'escalier sombre à gauche de la pièce. Vous trouverez trois nouveaux zombies à abattre, une fois en haut des marches, un agent de sécurité va vous appeler sur la droite. Après une courte conversation, il informe Edward de l'emplacement de la pièce 943. Continuez à travers le couloir et évitez la substance noire en utilisant la lampe de poche ou toute autre source de lumière sur celle-ci. Discutez avec l'agent de sécurité à la porte à propos de la pièce 943. Il va alors vous ouvrir la petite porte. Entrez dans l'ascenseur pour ensuite le quitter rapidement, étant donné qu'il se retrouvera hors d'état de marche. Progressez dans cette pièce et profitez-en pour renflouer vos stocks...

Le colosse

Suite à la séquence, il va vous falloir régler son compte à ce vilain boss. Dès que le combat commence, dépêchez-vous de rejoindre le côté gauche pour aller vous cacher derrière le pilier. Ceci vous permettra d'éviter ses attaques, vous pourrez ensuite en profiter pour lui tirer dessus avec des balles incendiaires si vous en avez en votre possession. Autrement, vous trouverez des bouteilles explosives dans les coins de cette pièce si besoin. Il va vous falloir envoyer ces bouteilles sur ce boss et tirer dessus tandis qu'il vous envoie des rafales de poignards. Durant le laps de temps où il cesse de les envoyer, profitez-en pour jeter un cocktail Molotov et vous cacher à nouveau derrière le pilier. Visez la partie supérieure de son corps. Retournez vous cacher derrière un pilier jusqu'à ce que le monstre approche et le brise, ne vous laissant d'autre choix que de fuir derrière un autre pilier. Vous viendrez finalement à bout de ce monstre après l'avoir touché 5 fois.

Tout près de la vérité

Suite à la séquence, rejoignez la porte de sécurité. Elle ne s'ouvrira pas sans l'empreinte de l'agent de sécurité. Tirez sur le socle de l'épée à proximité de la porte et servez-vous de cette arme pour couper la main du garde mort. Franchissez ensuite la porte après avoir utilisé la main sur le capteur, puis prenez à gauche. Repérez les deux casiers en métal sur la gauche pour récupérer des munitions, des piles, des mouchoirs et une boisson. Traversez ensuite le couloir pour aller ouvrir une trappe au sol et tirez sur l'endroit qui maintient la corde pour la faire tomber. Attrapez-la, descendez en rappel vers la grille. Sortez votre arme, puis tirez sur le verrou. Partez vers la gauche, mais soyez prêt à combattre deux zombies qui apparaîtront au bout du tunnel. Utilisez le réservoir de propane au bout de ce couloir pour faire sauter la porte en métal et descendre à l'échelle vers l'entrée de la porte 943.

La vérité

Salle 943

Tandis que la pièce part en ruine, Edward et Sarah commencent à s'interroger. Lorsque Sarah vous demande de vérifier, fermez vos yeux et vous verrez le fantôme de Paddington apparaître, vous indiquant les objets à observer. L'ordre à suivre dans cette pièce sera la page de journal, le magnétophone, la plaque et la bouteille. Finalement Sarah va frapper Edward à la tête et Paddington pourra discuter avec lui dans une autre dimension. Suite à la séquence, fermez à nouveau vos yeux pour voir une lumière aveuglante venir de derrière le mur de pierre, dans le placard. Tenez-vous devant, puis Paddington ouvrira la porte pour vous. Après la petite cinématique, lisez l'e-mail et faites de la place dans votre inventaire pour récupérer la lentille. Amenez-la hors de la pièce, utilisez celle-ci avec la lampe torche sur la marque rouge dans la pièce 943. Un passage va être révélé...

Une ancienne voie

Dirigez-vous à travers le tunnel pour tirer immédiatement sur les nids à l'opposé de la pièce, avec quelques balles incendiaires afin d'éviter de longs combats contre ces araignées. Montez dans le transpalette à proximité, amenez-le au bas de la pente afin d'aller relever le pont. Remontez avec le transpalette pour traverser ce pont en métal et rejoindre le secteur suivant. Dans la section suivante, prenez à gauche et conduisez le transpalette au bout, sur la droite. L'objectif est de tourner le véhicule de sorte à ce qu'il soit en face de la structure en bois pour ensuite l'élever. Quittez alors le transpalette en le laissant dans cette position et allez abaisser l'interrupteur à proximité. Vous avez fait apparaître une poutre en bois qui ira supporter la pente créée précédemment. Soyez prêt à combattre un démon après avoir actionné l'interrupteur. Récupérez un objet à proximité comme le long marteau, puis frappez ce monstre avant de l'enflammer. Revenez ensuite au niveau du transpalette pour le ramener vers le nouveau pont créé et récupérer une pile de deux caisses sur la route. Placez les deux caisses de sorte à pouvoir monter là où se situe le nid indiqué par le mouvement de caméra, puis allez chercher une dernière caisse sur droite pour la placer devant les deux autres et créer un escalier. Edward pourra alors atteindre le niveau du haut en s'agrippant à l'échelle brisée. Actionnez l'interrupteur, le sol en métal va se relever. Revenez en bas et Edward pourra alors atteindre l'autre côté avec le transpalette. À cet endroit, actionnez l'interrupteur à proximité de la porte en métal et utilisez votre engin pour relever le restant de la porte. Suivez ensuite le passage jusqu'au bout et prenez l'ascenseur vers le haut. Abaissez l'interrupteur une fois encore, Edward pourra se retrouver à l'extérieur et marcher quelque peu sur les planches avant qu'elles ne se brisent inévitablement.

La lumière du ciel

À la suite de la séquence et une fois que les flammes ont disparu, restez dans la lumière qui provient de l'hélicoptère de Crowley. Tâchez de rester au maximum au milieu car elle peut changer brusquement de direction. Au bout d'un certain temps, vous déclencherez la séquence de fin de chapitre.

La voie de lumière

Tiens bon !

Tandis qu'Edward est agrippé à la corde, oscillez prudemment de gauche à droite pour éviter les débris qui vous tombent dessus. Une fois arrivé à mi-parcours, l'hélicoptère va commencer à glisser. Une fois qu'il est à la verticale, continuez de monter, utilisez la corde pour sauter sur le wagon de gauche. Une fois à l'intérieur, Sarah va vous envoyer un message. Tandis que vous vous déplacez droit devant, le wagon va se pencher et il vous faudra rapidement attraper la corde et commencer à grimper. Prenez garde aux araignées qui se déplacent le long de cette corde. Après en avoir tué six, le wagon va plonger, laissant Edward tout seul avec sa corde. Grimpez à celle-ci pour vous retrouver dans un autre wagon, puis progressez à l'intérieur pour gagner un tunnel de métro.

Le métro

Edward va apercevoir deux personnes prises au piège dans un wagon sur la gauche et quatre zombies vont apparaître

du sol. Après leur avoir réglé leur compte, d'autres ennemis vont apparaître, une bonne stratégie sera de vous rendre dans des toilettes publiques en franchissant la porte cassée de droite et les y attendre. Quoi qu'il en soit, vous aurez assez de place sur les rails du métro pour vous occuper d'eux un par un. Après avoir ramené le calme, vous pourrez rejoindre la personne prise au piège dans le wagon. Elle cherchera à monter sur le toit, tandis que des tentacules géants vont agripper le tout. Allez récupérer les deux boîtes de munitions de l'autre côté, puis tirez sur toutes les araignées qui apparaissent au niveau des cordes. Sortez ensuite du wagon en sautant vers la première corde. Balancez-vous de gauche à droite pour sauter sur la deuxième corde, grimpez pour ensuite vous déplacer dans le ventre du monstre et vous retrouver de nouveau à Central Park.

Vers le vieux château

Après avoir reçu un message de la part de Sarah, approchez-vous de la voiture de police sur la gauche. Observez le GPS pour voir où Edward doit se déplacer, puis mettez le contact. Durant la route vers le château, Sarah va vous envoyer un message important à propos des racines biscornues. Elles seront indiquées sur votre radar par un symbole. Vous trouverez quelques ennemis sur la route.

L'oeil de Central Park

À l'entrée du château, vous trouverez de nombreuses bouteilles d'alcool si besoin, car vous aurez bientôt à combattre une nouvelle fissure dont vous pourrez facilement vous débarrasser en tirant directement une balle incendiaire sur celle-ci. La porte du château étant verrouillée, tirez une balle incendiaire sur la serrure pour régler le problème. Vous trouverez ensuite de nombreuses munitions dans le casier de droite et dans cette pièce. À ce point de la partie, il vous faudra détruire des racines biscornues pour continuer et améliorer votre vision spectrale.

Sachez d'ores et déjà que pour trouver des racines plus facilement, outre le fait de les rejoindre en utilisant le menu GPS de votre portable, vous avez la possibilité de fermer vos yeux une fois près de l'une d'elles, ce qui la fera apparaître en blanc. Utilisez davantage d'explosifs pour les racines plus grandes, puis essayez d'approcher les racines à partir d'une position élevée. Ceci vous permettra d'éviter les ennemis et d'économiser quelques munitions. Vous trouverez une première racine dans un amphithéâtre, à proximité du vieux château. Bien que des zombies gardent le secteur, vous n'aurez besoin que d'en tuer un seul pour approcher la racine. Pour la racine suivante, par exemple la plus proche en allant vers l'est (à proximité de deux autres racines), vous n'aurez aucun souci à la faire brûler avec une bouteille explosive. Pour la racine située un peu plus au sud, non loin de là, il s'agira de descendre au sous-sol d'un bâtiment, d'éviter la substance noire, puis de coller un Molotov sur un cylindre à déplacer vers la racine, à l'aide du panneau de contrôle. Pour la dernière des racines de ce coin de la carte, la plus au nord des trois, entrez dans le bâtiment en faisant sauter la porte et vous trouverez la racine sur un des murs d'une pièce, puis une autre dans la cellule du fond. Une dernière racine sera à dénicher dans ce bâtiment, mais tâchez d'être prudent quant aux zombies qui rôdent dans le secteur. Pour brûler la racine située plus au nord-est de la carte, dans l'axe central du lac, il s'agira d'enflammer la corde en y envoyant un Molotov bien placé et en tirant avec une balle incendiaire. Pour la racine située au nord-est du lac, prenez suffisamment d'élan et roulez en direction du tremplin qui vous fera atterrir vers un morceau de bois enflammé, qui filera tout droit vers la racine, la brûlant par la même occasion.

Vous devriez avoir maintenant suffisamment de points de vision spectrale pour la suite des événements et Sarah va vous envoyer un message afin que vous alliez repérer les symboles vers le château.
Rejoignez maintenant celui-ci pour trouver ces symboles. Il y en a six au total. L'un se trouve sous un des autels enflammés, en face de l'entrée que vous aviez brûlée précédemment, menant à la pièce au casier sur votre droite. Un autre symbole sera situé derrière le tableau à l'intérieur de cette même pièce. Un autre est situé dans la pièce d'à côté avec la substance noire, un autre juste à l'extérieur de là où vous êtes entré, sur la droite, un sur le côté gauche du bâtiment (descendez pour vous rendre vers la gauche en sortant de la pièce du tableau), puis un dernier en haut de l'escalier de derrière (attention aux zombies). Utilisez la lampe torche associée à la lentille pour éclairer les symboles sur les surfaces blanches, ce qui débloquera au finale l'élévateur de la tour. Allez trouver une corde sur un des côtés du château pour grimper à celle-ci et recevoir un nouvel appel de Sarah.

Suite à la séquence, vous engagerez directement un combat contre un zombie lanceur de couteaux. Utilisez des balles incendiaires ou des explosifs pour le tuer, tout en utilisant votre vision pour repérer ses points faibles. Suite au combat, récupérez l'extincteur pour faire disparaître les flammes et rejoindre l'étage du haut pour prendre l'élévateur. Dans la

tour, utilisez le télescope pour regarder la lune et convoquer le porteur de lumière en alignant le symbole sur la lune...

Le porteur de lumière

Les racines du mal

Edward est toujours dans la tour, mais un nouveau point est apparu sur la carte. Vous aurez en plus de nouvelles racines à aller trouver et détruire. Avant d'atteindre le point indiqué sur le radar, il vous faudra cumuler 75 points de vision spectrale, en détruisant suffisamment de racines. Rejoignez donc l'extérieur après avoir récupéré éventuellement des forces. Comme précédemment, utilisez la carte de votre GPS pour repérer les emplacements des racines, et tâchez d'en brûler suffisamment en prenant garde aux ennemis, afin d'obtenir finalement le nombre de points de vision spectrale requis.

Après avoir obtenu ces 75 points, Edward va pouvoir jeter un Molotov au-dessus du bouclier de protection de la racine géante. Vous trouverez quelques bouteilles d'alcool et de nombreux mouchoirs pour créer ces cocktails Molotov. Approchez-vous au plus près du bouclier puis tâchez de viser assez haut pour que la bouteille atteigne la racine (appliquez du ruban adhésif sur la bouteille). Suite à la séquence, franchissez la porte en pierre et fermez vos yeux pour trouver le symbole. Faites briller la lampe torche associée à la lentille au niveau de ce symbole, une fente va s'ouvrir dans le sol. Tirez ensuite sur la sonnette au niveau du mât situé au milieu de la pièce pour faire descendre la corde. Vous pourrez l'utiliser pour descendre un peu plus bas dans la fosse. Au bas de la corde, lâchez tout pour retomber au sol. Marchez vers la gauche et agrippez-vous au rebord pour continuer de longer dans cette direction, afin de gagner la corniche avec la corde sur le sol. Attrapez celle-ci pour descendre en rappel un peu plus bas. Une cinématique va se déclencher.

Trouver la clé

Une fois au bout de l'étroit tunnel, la pièce va s'éclairer. Prenez ensuite le chemin qui apparaît peu à peu, puis vous vous retrouverez dans une nacelle. Faites briller le symbole de la lampe torche associée à la lentille sur celui indiqué sur le côté pour commencer à bouger. Dans la pièce que vous atteindrez, utilisez le panneau pour le poser sur la trajectoire de ce gros rayon de lumière, ce qui ouvrira une première porte. Prenez ensuite la corde pour descendre le long du passage, et avancez dans la prochaine salle d'énigme. Ici, déplacez la caisse dans la lumière pour voir apparaître des pierres mobiles. Il s'agira de placer la caisse dans la lumière, en face de la pierre qui se trouve le plus près du sol et qui bouge en dernier. Laissez la caisse ici et courez vers le large bloc du mur adjacent pour vous tenir dessus avant qu'il ne remonte. La caisse sera poussée hors de la lumière et Edward montera avec le bloc. Une fois à l'extérieur de la pièce, descendez à la corde à proximité et sautez sur la petite corniche qui fait l'angle. A partir du bord droit de celle-ci, sautez vers une corde suspendue et descendez en rappel. Sautez vers la corde de gauche, puis descendez également jusqu'en bas.

Une fois dans la nouvelle pièce, attrapez la planche en bois qui vous fera face, l'endroit prendra feu. La clé dans cette situation sera de surveiller le timing au niveau des piques, pour ensuite couper les rayons de lumière avec la planche. L'ordre correct sera de couper le rayon à droite, à gauche, puis à droite. Dans la pièce suivante, la petite plate-forme va commencer à bouger en avant dès qu'Edward soulèvera la planche. Bloquez le flot de lumière le long de la route pour éviter de vous faire éjecter par ces marteaux tournants. Attrapez la corde une fois de l'autre côté, descendez en rappel rapidement et sautez vers le rebord de gauche. Si vous disposez de balles incendiaires, tirez dans les débris qui bloquent l'intérieur du tunnel. Autrement, mettez donc le feu à une planche de bois grâce à la torche à proximité, puis cramez ce qui obstrue le passage. Dans la salle suivante, les murs vont se rétracter. Il vous faudra donc être assez rapide. Poussez la torche non éclairée vers le symbole situé tout à fait à l'opposé et regardez le feu apparaître. Ramenez alors la torche vers le symbole précédent pour désactiver le mécanisme de rapprochement des parois. Récupérez un morceau de bois, montez les quelques marches et enflammez votre outil au niveau de la torche. Mettez le feu au socle en bois sur lequel est posé la torche, puis courez à l'opposé de la pièce pour attendre d'être relevé.

Descendez ensuite le long de deux cordes et sautez dans la pièce suivante. Le plafond commence à s'effondrer, Edward doit cette fois courir le long d'un étroit labyrinthe dans l'obscurité. Attrapez la planche pour l'enflammer, suivez le chemin suivant : droite, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, puis droite. Courez

ensuite le long du chemin de pierre pour vous retrouver dans la salle de la clé.
Attrapez une torche pour brûler le socle de bois qui maintient l'objet de pierre. Pendant que vous attendez, attrapez une torche pour lire les inscriptions dans la pièce suivante. Regardez la direction que prennent les flammes pendant que vous marchez le long du couloir, puis revenez récupérer la pierre et détruisez la section de mur avec la pierre. Une séquence débute alors...

La porte finale

Il est temps de trouver une voiture pour sortir Hermès d'ici. Observez la carte et rendez-vous au niveau du point indiqué. Suite à la séquence, vous avez une minute pour atteindre la camionnette verte sur la route principale. Une fois dans le véhicule, rejoignez la route indiquée sur votre GPS, puis au bout d'environ une minute de course, des branches géantes vont se mettre à pousser sur la route. Soyez prêt à les éviter rapidement avec le frein à main. Non loin du musée, Edward aura besoin d'envoyer le camion par-dessus le ravin marqué par deux traînées de feu. Roulez ensuite dans le parking, quittez la camionnette, allez au fond à droite de la pièce suivante, puis tirez sur le verrou au bas de la porte coulissante indiquée par 943.

Un choix pour tous

Suite à la séquence, préparez-vous à faire feu sur la tête de Crowley et attendez que Sarah bouge sa tête, de sorte à être sûr d'envoyer une balle en pleine tête à ce vilain, sans blesser votre dulcinée. Suivez ensuite Hermès jusqu'à la pièce de la grande vis centrale. Après cette nouvelle cinématique, suivez Hermès dans l'ouverture, puis posez votre morceau de pierre sur son réceptacle pour déclencher la cinématique suivante. Il vous faudra prendre la pierre reconstituée pour faire face à Lucifer. Vous aurez alors bientôt à choisir entre laisser vivre Sarah ou la tuer. À vous de voir, mais ceci marquera la fin de l'aventure...

TROPHÉES

Bronze

Blackout

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Questions

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Réponses douloureuses

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Riposte et perte

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Tu n'es plus seul

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

La vérité

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

La voie de lumière

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Le porteur de lumière

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Combinaison de base

Combinez une bouteille avec du ruban adhésif double face

Bombe

Tuez 3 humanz d'un coup

Le combattant

Tuez un humanz en utilisant une bombe aérosol et un briquet

Cocktail Molotov

Combinez une bouteille de liquide inflammable avec une mèche

Cocon

Brûlez un cocon

Bombe volante

Tirez sur une bouteille de liquide inflammable lancée en l'air

Bombe adhésive

Combinez une bouteille de liquide inflammable ou un aérosol avec du ruban adhésif

Balles incendiaires

Pour faire des balles incendiaires, versez un liquide inflammable dessus

Bombe lumineuse

Fixez un bâton lumineux à un aérosol ou à une bouteille explosive avec du ruban adhésif

Inutile !

Combinez une bouteille vide avec une mèche et un fumigène rouge fixé par du ruban adhésif

La fin tireur

Achevez un humanz en tirant des balles incendiaires dans sa fissure

Expert en démolition

Fabriquez l'arme la plus destructrice du jeu

Fissure

Enflammez une fissure

Le plus grand de tous

Terrassez le monstre du musée

Tir cadré !

Donnez un coup de pied à 10 ratz

Friture

Brûlez un nid de ratz

Vampirz

Brûlez un vampirz

L'ennemi des pêcheurs

Tirez sur un poisson rouge

Forfait illimité

Appelez tous les contacts de votre carnet d'adresses

Contact

Faites démarrer une voiture sans la clé

Vol à la tire

Ouvrez une voiture après avoir cassé une vitre

Essence gratuite

Percez le réservoir d'une voiture et remplissez une bouteille d'eesnce

Ne jamais y laisser ses clés

Trouvez les clés d'une voiture dans le pare-soleil

La course des 10 miles

Conduisez au moins 10 miles avec un véhicule

Bloody Mary

Soignez 5 blessures ouvertes à l'aide de bandages

Les Trophées Bronze cachés

L'aveugle

Finissez "Le réveil" sans cligner des yeux

Compte à rebours mortel

Arrêtez le saignement de votre blessure

Purification par le feu

Détruisez le nid de vampirz

Nouvelle rencontre

Retrouvez Théophile dans la salle 943

Réanimation

Réanimez Sarah

Le cascadeur

Franchissez le gouffre à l'aide de la dépanneuse

Racine brûlée

Brûlez une racine du mal

La caverne secrète

Trouvez le secret de Central Park

La voie de lumière

Ne tuez pas Sarah

La voie des ténèbres

Tuez Sarah

Argent

Racines en flammes

Brûlez la moitié des racines du mal

Carnby le bricoleur

Créez toutes les associations possibles dans l'inventaire

Les Trophées Argent cachés

Au volant !

Finissez la 59e rue en vue intérieure

Or

Une journée à Central Park

Terminez le jeu

Racines embrasées

Brûlez toutes les racines du mal

Éradication

Tuez 100 humanz

Platine

Terminé à 100%

Pour obtenir le trophée platine, débloquez tous les autres trophées

MUNITIONS ILLIMITÉES

Mettez-vous en vue à la troisième personne et retirez tout ce que vous avez entre les mains, puis faites :
, , , , Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , , Haut, Gauche, Bas, Droite.

Vous disposerez alors des munitions infinies. Entrez à nouveau ce code pour le désactiver.

Alpha Protocol

© Sega / Obsidian 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSE VÉTÉRAN

Terminer le jeu en mode Recruit pour débloquer le mode Vétéran.

ARSENAL

Fusil à pompe d'Omen

Exécuter Omen Deng.

Fusil d'assaut doré

S'infiltrer près du lieutenant Al Samad sans déclencher aucune alarme.

Mitrailleuse dorée

Assassiner Brajka.

Pistolet de Marburg

Piéger Marburg en l'obligeant à vous affronter à mort dans le musée.

SMG de Brayko

Exécuter Brayko.

Stéréo de Brayko

Epargner Brayko.

BONUS DE ROMANCE

Les bonus suivants s'obtiennent en développant une romance avec les différentes femmes du jeu.

Amour sauvage (furie -5%)

Choisir SIE dans la mission finale.

Homme à femmes (AP +5)

Développer les 4 romances.

Interview exclusive (endurance +5, XP +500)

Romance avec Scarlet.

Merci mais non merci (calme -5%)

Refuser les avances de SIE.

Pas le temps pour l'amour (endurance +20, XP + 500)

Ne développer aucune romance.

Romance de bureau (endurance +5, XP +500)

Romance avec Mina.

Rome-ance (endurance +5, XP +500)

Romance avec Madison.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Entraînement de base

Complétez l'entraînement.

Lance du désert

Assassinez le cheik Shaheed.

Les questions d'abord

Ne tuez personne de sang froid.

Juge et partie

Laissez parler vos fusils.

Technophile

Terminez 5 missions en utilisant 6 gadgets dans chacune.

Maîtrise du fusil à pompe

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil à pompe.

Maîtrise du fusil d'assaut

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil d'assaut.

Maîtrise du pistolet

Effectuez 100 coups critiques avec le pistolet.

Pièges redoutables

Placez 100 pièges qui vont détonner.

Entrée par infraction

Crochetez 10 serrures.

Ceinture noire

Battez 50 ennemis en combat rapproché.

Gigolo

Courtisez toutes les dames d'Alpha Protocol dans une même carrière.

Pas le temps pour l'amour

Terminez la partie sans vous laisser séduire.

Maître de l'évasion

Esquivez (ou battez l'adversaire avec des neutralisations) 75 fois.

Imprévisible

Utilise chaque attitude au moins 25% du temps à travers 90 choix de dialogue.

Prêt à tout

Glanez la grande majorité des informations du jeu.

Fantomatique

Complétez 3 missions en faisant moins de 5 victimes et sans que les ennemis ne vous voient.

Court-circuit

Court-circuitez 20 appareils électroniques.

Pirate maboul

Piratez 10 ordinateurs.

Maîtrise de la mitraillette

Obtenez le multiplicateur de coups critiques maximal avec la mitraillette 7 fois.

Sociable

Gagnez la confiance de 3 personnes (qui doivent vous faire confiance en même temps).

Antisocial

Attirez la haine de 3 personnes (qui doivent vous haïr en même temps).

Argent

Alpha Protocol

Survivez à l'opération Lance du désert.

Opération Deus Vult

Terminez l'opération Deus Vult.

Thorton, Inc.

Transformez tous vos ennemis en alliés dans une seule carrière.

L'évolution d'un héros

Survivez à Alpha Protocol en tant que Recrue.

Opération Vendetta sanglante

Terminez l'opération Vendetta sanglante.

Opération Vrais héritiers

Terminez l'opération Vrais héritiers.

Or

Cercle complet

Terminez Alpha Protocol.

Extrême

Terminez Alpha Protocol au niveau de difficulté difficile.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Another Century's Episode R

© Namco Bandai / From Software

+ D'INFOS FORUM

UNITÉS SECRÈTES

Bonta-kun

Recommencez le jeu une 7ème fois.

Crossbone Gundam X-1

Recommencez le jeu une 12ème fois.

Guren Mk-II

Recommencez le jeu une 5ème fois.

Hi-Nu Gundam & Crossbone Gundam X-1

Recommencez le jeu une 10ème fois.

Koing Monster

Recommencez le jeu une 4ème fois.

Lancelot & Lancelot Air Calvary

Recommencez le jeu une 9ème fois.

Nu Gundam

Recommencez le jeu une 2ème fois.

Sousuke's M9

Recommencez le jeu une 3ème fois.

VF-0S & Armored Klan

Recommencez le jeu une 11ème fois.

XAN

Recommencez le jeu une 8ème fois.

Z-3 White Unicorn Custom

Recommencez le jeu une 6ème fois ou utilisez un code de pré-commande.

EXTRA HARD

Terminer n'importe quel parcours en mode Hard.

MISSIONS BONUS

"Aquarion Hunt Challenge"

Terminez le jeu une fois et avancez sur l'Aquarion Route jusqu'au niveau 5.

"Hyaku Shiki Challenge"

Terminez le jeu une fois et avancez sur la Zeta Route jusqu'au niveau 5.

"Series Rush"

Terminez le jeu une fois et lancez une nouvelle partie.

Aquanaut's Holiday

© Sony / Artdink

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Le jeu comporte 1 trophée de bronze, 5 d'argent, 1 d'or et 1 de platine.

Argent

Terminer tous les épisodes.

Platine

Remporter tous les trophées.

Ar tonelico Qoga : Knell of Ar Ciel

© Namco Bandai / Gust Co. Ltd

+ D'INFOS FORUM

MENU DE TRICHE

Rendez-vous dans la Cosmosphere dès que vous y avez accès. Là, **maintenez L2 et appuyez sur** **pour activer le menu de triche**. Il vous permettra de modifier les paramètres de vos personnages, d'augmenter votre capital d'argent, ou encore de créer des fichiers de partie terminée.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Extra et le New Game +.

Armored Core 4

© 505 Games / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminez tous les chapitres en Normal pour débloquer le mode Difficile. Vous pouvez alterner entre les deux en appuyant sur .

Armored Core for Answer

© From Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ELÉMENTS SECRETS AC

Les éléments AC se débloquent en terminant certaines missions ou en éliminant un adversaire en particulier. Mais vous pouvez tous les obtenir gratuitement en terminant le mode Story dans les deux campagnes (Collard et ORCA).

Army of Two

© Electronic Arts / EA Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Armes principales

Terminer le jeu en mode Recruit.

Armes secondaires

Terminer le jeu en mode Contractor.

Armes spéciales

Terminer le jeu en mode Professional.

MODE PROFESSIONAL

Terminer le jeu en mode Recruit ou Contractor.

Army of Two : Le 40ème Jour

© Electronic Arts / EA Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Etonnant, non?

Achever le chapitre 1 avec n'importe quel niveau de difficulté.

Pente raide

Achever le chapitre 2 avec n'importe quel niveau de difficulté.

Un brave animal

Achever le chapitre 3 avec n'importe quel niveau de difficulté.

Salle d'urgence

Achever le chapitre 4 avec n'importe quel niveau de difficulté.

Séance shopping

Achever le chapitre 5 avec n'importe quel niveau de difficulté.

Sac à viande

Utiliser 15 ennemis comme boucliers humains.

Chaaaaargez !

Charger 20 ennemis.

Grenadier

Tuer au moins 3 ennemis avec une seule grenade.

Pistolero

Tuer 150 ennemis au pistolet.

A l'ancienne

Tuer 400 ennemis avec des fusils d'assaut, des mitraillettes ou des fusils à pompe.

Un tir, un mort

Tuer 100 ennemis avec un fusil de précision.

Dégaine rapidement

Tuer 25 ennemis en dégainant rapidement en fausse reddition.

Distribution de baffes

Tuer 50 ennemis au corps à corps ou à la baïonnette.

Pas si méchant, finalement

Attacher 15 ennemis plutôt que de les abattre.

Guérisseur

Soigner 10 fois votre partenaire.

Duo de snipers

Abattre 5 ennemis au fusil de précision en Coop.

Leurre humain

Permettre à votre partenaire d'abattre 5 ennemis au fusil de précision lors de fausses redditions.

Synchro

Tuer deux ennemis en dégainant rapidement simultanément lors d'une fausse reddition en coopération.

Dans le mille

Abattre deux ennemis d'un tir dans la tête avec la même balle.

Amitié renforcée

Terminer le jeu en étant bon amis.

Amitié brisée

Terminer le jeu par une amitié brisée.

La vérité est devant vous

Écouter toutes les émissions de radio.

Butin de guerre

Amasser 1 000 000 $.

Marchand de haine

Personnaliser une arme de base jusqu'à une agressivité haute.

L'optimiste

Faire un choix de moralité coopératif positif.

Le pessimiste

Faire un choix de moralité coopératif négatif.

Viande fraîche

Duel : Ranimez votre partenaire et effectuez une recharge partenaire au cours d'une même partie publique.

Tiens, comme on se retrouve !

Duel : Invitez un ami avant d'entrer dans un salon pour joueur une partie publique.

Chasse au gros gibier

Duel : Tuer les deux membres d'un duo lors d'une partie publique.

Testeur

Duel : Lors de parties publiques, tuer un joueur avec l'arme de base ou secondaire de chaque kit d'armes.

Mon mercenaire à moi

Duel : Créer un masque personnalisé en ligne (www.armyoftwo.com) et le porter lors d'une partie publique.

Marchand de mort

Duel : Tuer 10 joueurs d'une balle dans la tête sur une seule carte dans une partie publique.

Duo d'enfer

Duel : Obtenez le meilleur score de duo lors d'une partie publique en mode MMC, Contrôle ou Zone de guerre.

Tout feu tout flamme

Duel : Tuer un joueur avec chaque arme, y compris les armes spéciales, lors de parties publiques.

Argent

Survivant ?

Achever le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

A mi-chemin

Terminer la moitié du jeu avec la difficulté la plus élevée.

Incassable

Survivre à un chapitre complet en difficulté normale ou supérieure sans avoir besoin d'être ranimé.

Arsenal complet

Récupérer toutes les armes et pièces d'armes.

Je déteste les chats

Abattre tous les chats maneki-neko du jeu.

Humaniste

Sauver tous les otages.

Visions d'avenir

Débloquer tous les avenirs possibles.

La vie avant tout

Duel : Lors d'une partie publique, survivre dans une carte Extraction sans avoir un seul mort dans l'équipe.

Le roi de la colline

Duel : Gagner une partie publique sur toutes les cartes des modes MMC, Contrôle et Zone de guerre.

Le meilleur gagne

Duel : Terminer les 16 manches d'une partie Extraction lors d'une partie publique.

Or

Ca va saigner

Vous devez terminer le jeu au niveau de difficulté Entrepreneur

La Bête

Vous devez tuer 6 666 personnes dans Campagne

Platine

Mieux que l'or

Remportez tous les autres trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

BONUS DIVERS

Munitions illimitées

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

Grosse tête

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

AS-KR1

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Army of Two sur votre console. Cette arme sera disponible dans le menu de customisation pour 300 000 $.

SB-Z Grand Pinger

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Army of Two sur votre console. Cette arme sera disponible dans le menu de customisation pour 450 000 $.

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu une fois pour débloquer toutes ces tenues à l'écran de sélection des personnages.

Armure intermédiaire

Terminer le jeu.

Armure légère

Terminer le jeu.

Armure old-school (armure du premier Army of Two)

Terminer le jeu.

Beat-up (armure de fin de jeu)

Terminer le jeu.

Habits citadins (armure réduite)

Terminer le jeu.

Tenue de civil (sans armure)

Terminer le jeu.

ARSENAL BOOSTÉ

En commençant le jeu, vous disposez d'une somme d'argent qui vous permet d'améliorer vos armes de départ et d'en acheter de nouvelles. Dépensez tout votre argent de cette manière et avancez jusqu'à la séquence où vous êtes confronté à un choix moral. Ensuite, revenez au menu principal pendant la cut-scene avec les explosions, et sélectionnez la campagne que vous venez de faire pour la recommencer du début. Vous aurez ainsi conservé toutes les améliorations déjà effectuées et pourrez à nouveau dépenser votre argent pour booster votre arsenal. Recommencez la procédure jusqu'à ce que toutes vos armes soient au maximum de leur potentiel.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Rues de Shanghai

Après la scène cinématique du début, choisissez l'un des deux personnages et commencez le jeu. Vous êtes à Shanghai dans une mission. Dès que vous avez le contrôle du personnage, avancez tout droit dans la ruelle et récupérez d'abord une première radio sur votre gauche. Ensuite, retrouvez votre contact près d'un poteau électrique. Suivez-le, sautez par-dessus l'obstacle puis appuyez sur la touche qui s'affiche pour passer sous la clôture. Ensuite, continuez à suivre JB jusqu'à la porte et mettez-vous à couvert derrière la planche orange.
Après la courte scène et la discussion avec JB, descendez les escaliers et placez les balises sur les panneaux du mur de droite. Par la suite, avancez à droite des escaliers et entrez par la porte métallique. Courez à droite jusqu'à une autre porte métallique, visez les alarmes avec votre arme et détruisez-les. Ensuite, courez jusqu'au parking et entrez dans l'ascenseur.

Ça pourrait mal tourner

Maintenant, vous allez apprendre à neutraliser un ennemi par derrière. Pour cela, suivez le tutoriel de votre camarade Rios et tentez de le reproduire. Mais avant cela, vous allez décider quoi faire des ennemis qui se sont rendus. Selon les circonstances, soit vous les tuez ou vous les ligotez. Dans ce cas, ligotez l'un des ennemis et montez les escaliers. Suivez le corridor, approchez-vous de l'ennemi par derrière sans vous faire repérer et neutralisez-le. Ligotez-le, neutralisez le second et grimpez à l'échelle au fond. Placez la seconde balise sur le panneau encastré dans le pilier et

préparez-vous à un affrontement armé.
A partir de votre emplacement, visez les ennemis qui arrivent et tuez-les. Prenez couverture derrière la barrière métallique, gardez une position élevée et descendez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, descendez via l'échelle, ramassez les munitions et l'argent délaissés et entrez par la porte du milieu. Ensuite, aidez votre coéquipier à ouvrir la porte métallique et suivez le chemin jusqu'au contact.
A présent, vous allez devoir faire un choix difficile. Votre correspondant radio vous demande d'éliminer votre contact. Vous devez donc choisir entre l'abattre ou l'épargner. Après la grande explosion dans la ville, descendez les escaliers et suivez le chemin qui mène à l'immeuble. Entrez dans un petit couloir, récupérez la radio sur la table et mettez-vous à deux pour ouvrir la porte du garage.

Au rez-de-chaussée

Maintenant, faites attention aux ennemis qui arrivent, mettez-vous à couvert derrière le mur et tuez-les. Suivez le chemin jusqu'à la caisse de ravitaillement qui appartient aux ennemis et fouillez-la. Ensuite, faites la courte échelle à votre coéquipier et montez. Suivez le chemin, prenez couverture derrière les piliers et tuez les ennemis qui vous attaquent. Lancez des grenades, avancez et abattez d'autres ennemis, plus loin. Lorsque vous arrivez près d'un rebord qui mène vers une cour, une scène se déclenche et le grand immeuble d'en face s'effondre. Par la suite, avancez à droite du rebord et prenez couverture derrière une caisse. Eliminez les ennemis qui arrivent à gauche et à droite. Tuez également ceux qui arrivent par les escaliers (au nord) et sécurisez la zone. Faites attention à la tourelle qui se trouve à l'intérieur de la construction, au milieu de la cour. Lancez une grenade pour la neutraliser et entrez.
Ignorez l'échelle qui est derrière la tourelle et suivez le chemin de droite. Avancez, prenez couverture derrière les piliers et tuez les ennemis qui arrivent. Ensuite, avancez à gauche, descendez les escaliers et faites attention à une seconde tourelle (à gauche). Lancez une grenade, tuez l'ennemi qui la manie et ouvrez la porte verte qui se trouve à gauche de l'arme. Avancez, ouvrez la porte du garage et entrez.
A présent, vous devez sauver les civils pris en otage par les rebelles. Pour cela, descendez la rampe, approchez de leur chef par derrière et neutralisez-le. Ligotez-le, ligotez les deux autres ennemis puis descendez les marches pour atteindre la prochaine porte.

Tenir la position

Suivez le chemin du GPS, tuez les ennemis à droite puis faites la courte échelle pour que Rios dégage le passage gauche. Suivez ce chemin, entrez dans une cabine et récupérez la radio. Ensuite, prenez couverture sous la fenêtre et descendez les ennemis qui sont sur la passerelle et dans la cour. Après quelques coups de feu, une unité lourde munie d'un fusil à pompe arrive. Essayez de le descendre dès qu'il avance dans la cour, autrement, récupérez le bouclier du panneau électrique, utilisez-le et visez la tête de soldat dès qu'il entre dans la cabine.
Une fois que ce dernier est achevé, descendez à l'escalier de la passerelle et avancez à droite. Avancez tout droit, prenez à droite et montez sur les débris. Enfin, atteignez l'ascenseur en face et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 2

En cas de tir

Entrez dans la tour et prenez couverture près de la porte, à gauche. Repérez le chef des ennemis près de la caisse de ravitaillement, approchez-vous de lui discrètement et neutralisez-le. Ligotez-le, achevez les autres hommes et avancez. Suivez le chemin à travers les flammes, prenez couverture derrière les clôtures et éliminez les soldats ennemis qui arrivent. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin jusqu'à la porte du garage et ouvrez-la.

Descente

A présent, descendez via l'immeuble effondré, prenez couverture derrière les poutres et abattez les ennemis de loin. Prenez votre fusil de sniper, visez-les et abattez-les. Suivez le chemin à gauche ou à droite, restez avec votre camarade et descendez. Atteignez l'immeuble suivant en prenant l'entrée de droite et descendez les escaliers. Entrez par le trou dans le mur, avancez à gauche et ouvrez la porte au milieu du couloir. Faites attention au soldat caché derrière la porte et tuez-le. Avancez dans le corridor, descendez par le trou au fond et continuez à avancer.

Vertige

Lorsque vous apercevez les civils pris en otage, activez le GPS et appuyez sur la touche indiquée pour les marquer. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez l'un des deux ennemis et abattez-le.
Ensuite, acceptez la courte échelle que vous propose votre allié et montez à l'étage supérieur. Suivez le chemin, éliminez un premier ennemi et avancez. Prenez couverture derrière les meubles, éliminez cinq autres rebelles et descendez par la pente au fond. Couvrez-vous derrière une table, tuez une première vague de six ennemis puis abattez une seconde vague de sept assaillants. Faites attention à ceux qui portent un bouclier et descendez-les en premier. Descendez par la pente de droite, tuez une autre vague d'ennemis dans cet étage et descendez à nouveau à l'étage inférieur. Faites attention à la tourelle, au fond, lancez une grenade pour éliminer celui qui l'utilise puis tuez le soldat avec le bouclier. Enfin, avancez à droite de la tourelle et poussez le pilier pour permettre à Rios de vous rejoindre. Entrez par le trou dans le mur, avancez et remontez à l'étage.

Alice

Avancez dans le couloir, entrez par la porte et faites une nouvelle fois le choix de tuer le gardien ou de laisser en vie. Entrez par la porte, avancez dans le couloir et abattez d'autres ennemis. Poursuivez jusqu'au grand salon, prenez couverture derrière un divan et tuez une dizaine de soldats ennemis. Ensuite, avancez tout droit, tournez à droite et montez les escaliers.
Avancez à gauche sur la passerelle et continuez tout droit jusqu'à la grille métallique. Soulevez-la, avancez dans le couloir, tournez à gauche et repérez Alice. Courez, prenez couverture derrière le divan et activez le GPS. Marquez les soldats qui détiennent Alice en otage, dégainez le fusil de sniper et tirez sur l'un d'eux. Ensuite, abattez le second ennemi dans le bureau et avancez dans le petit corridor à droite pour tuer les deux autres kidnappeurs.
Maintenant qu'Alice est libérée, rebroussez chemin et tuez quatre hommes armés dans le couloir. Ensuite, avancez jusqu'au balcon et éliminez plusieurs ennemis dans la réception, en bas. Eliminez également une unité lourde avec fusil à pompe et descendez les escaliers. Traversez la réception et traversez le trou dans le sol.

Le chemin le plus court

A présent, entrez par la porte et suivez Alice jusqu'à ce que vous arriviez sur la plateforme d'une grue. Restez sur la plateforme et elle l'activera depuis la cabine de commande. Lorsque vous descendez, visez les ennemis qui se trouvent dans les immeubles avoisinants et tuez-les. Prenez un fusil à pompe si vous le voulez, visez les barils explosifs qui sont près des ennemis et tuez-les lors de votre descente. Lorsque la plateforme s'arrête, sortez par le trou que le bus vient de créer et couvrez-vous derrière le véhicule.

Autoroute

Descendez plusieurs ennemis sur la route d'en face, tuez celui caché dans le container, à gauche, et avancez progressivement sur la route. Suivez celle de gauche, cachez-vous derrière la clôture et éliminez d'autres soldats. Ensuite, passez à gauche du camion en flammes, descendez par le container et tournez à droite. Avancez sur la route, mettez-vous à couvert derrière la clôture à nouveau et abattez une douzaine d'hommes armés, plus loin. Faites attention à deux d'entre eux qui sont équipés d'un bouclier et lancez-leur des grenades pour les abattre.
Maintenant que la zone est sécurisée, avancez tout droit et prenez à gauche.
Repérez l'ambulance, mettez-vous à deux et poussez-la pour dégager le passage. Descendez la rampe, avancez à gauche et tuez les ennemis, plus loin. Avancez tout droit, tuez un autre groupe d'ennemis près des carrosseries et descendez sur la prochaine route.
A présent, vous faites face à une unité lourde avec une mitrailleuse et qui est protégée de la tête aux pieds. Vous ne pouvez même pas tirer sur sa tête car elle est également protégée. Pour l'éliminer, vous devez viser les munitions qu'il a sur le dos. Aussi, lancez-lui deux à trois grenades pour lui infliger un maximum de dégâts et utilisez le fusil à pompe pour l'abattre. Enfin, avancez sur la route de droite, abattez les deux ennemis restants et ouvrez la porte de droite pour finir ce chapitre.

Chapitre 3

Terre ferme

De retour dans la rue de Shanghai, avancez tout droit et tournez à droite. Après l'explosion, montez les marches, prenez couverture derrière les obstacles et tuez trois ennemis. Remontez, prenez à droite et ouvrez la porte métallique au bout du chemin. En descendant les quelques marches, vous remarquez qu'il existe des civils pris en otage. Avancez furtivement vers la gauche, approchez-vous du chef des rebelles (celui qui est tout seul) et neutralisez-le. Ligotez-le, ligotez les deux autres rebelles et sauvez les trois civils.
A présent, poursuivez le long de la ruelle et prenez à gauche. Vous allez à nouveau sauver des otages. Pour cela, demandez à votre partenaire de vous faire la courte échelle, montez et descendez de l'autre côté de la porte. Ouvrez-la pour que Rios entre, repérez les ennemis et activez le GPS. Marquez les cibles, visez rapidement les deux rebelles et tuez-les. Sauvez les civils, avancez à droite et remontez les escaliers.
Avancez dans le coin, attendez l'arrivée d'une unité lourde avec fusil à pompe et tuez-la avec une grenade ou plusieurs coups de feu. Ensuite, descendez, suivez le chemin et ouvrez la porte métallique à gauche.
Maintenant, avancez tout droit puis prenez à gauche. Passez à gauche du camion, montez sur le quai et préparez-vous déjouer une embuscade. Regardez derrière vous, mettez-vous à couvert derrière le pilier, ou l'une des caisses, et abattez plusieurs rebelles. Tuez ceux qui sautent par-dessus la clôture, ceux cachés derrière les caisses et repoussez ainsi l'attaque. Une fois que vous avez résisté à l'embuscade, la porte sur le quai s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête. Entrez, suivez le chemin de droite puis prenez à gauche. Récupérez la radio sur les palettes puis attendez que la grande porte s'ouvre.

A travers champ

Entrez, avancez à droite puis entrez dans le zoo, à gauche. Avancez jusqu'qu'à ce que vous aperceviez un cadavre d'éléphant et prenez à gauche. Suivez le chemin du GPS et montez les escaliers sur votre droite. Activez la machine du train, entrez par la porte et descendez les escaliers qui sont à gauche.

Zoo

A présent, mettez-vous à couvert derrière la clôture, repérez les ennemis dans la cour et abattez-les. Utilisez les grenades, le fusil de sniper et descendez ceux qui arrivent par la droite. Ensuite, descendez dans la grande cour et avancez progressivement en restant à droite. Couvrez-vous derrière les rochers, traversez le pont et avancez à gauche. Remontez sur les débris, éliminez d'autres rebelles, traversez le pont et éliminez plusieurs autres soldats près du garage. Faites attention à la tourelle sur le toit, éliminez les ennemis qui sont en bas et nettoyez ainsi la zone.
Ensuite, entrez dans le garage, activez la seconde machine du train et sortez. Faites attention à l'unité lourde qui arrive, visez-la de loin avec votre fusil à pompe et abattez-la. Suivez le chemin qui mène au tunnel et entrez.

Site du crash

Descendez le long du tunnel, attendez que la porte s'ouvre et sortez. Marquez les cibles en bas et repérez leur chef, devant un rocher. Descendez doucement la pente de gauche, passez à droite derrière le rocher et neutralisez le chef. Ligotez tous les ennemis, fouillez dans la caisse de ravitaillement et désactivez la balise à l'intérieur de l'hélicoptère détruit.
Tout de suite après, un soldat muni d'un lance-grenades apparait et vous attaque. Mettez-vous à couvert derrière un rocher, prenez votre fusil de sniper et tirez sur les sacs qu'ils portent sur les côtés. Lancez également des grenades, faites attention à celles qu'il lance et abattez-le. Par la suite, avancez tout droit, tuez un autre groupe de six rebelles, entrez dans le bâtiment d'en face et remontez la pente sur la gauche.
A présent, vous allez à nouveau faire un choix entre Tuer le tigre en voie de disparition ou le laisser en liberté totale. Faites votre choix puis sortez.

Cages

Maintenant, traversez la cour et poursuivez à droite. Approchez-vous silencieusement du chef des rebelles, prenez-le en otage pour que les autres soldats se rendent puis ligotez-les tous. Ensuite, ouvrez la porte métallique dans le coin et sauvez l'ouvrier. Faites attention à l'attaque ennemie qui suit, mettez-vous à couvert et descendez les nombreux soldats ennemis qui arrivent. Revenez sur vos pas, avancez progressivement dans la cour et abattez les hommes armés. Une

fois que la zone est nettoyée, suivez l'ouvrier pour qu'il vous ouvre le portail.
Lorsque le portail s'ouvre, vous apercevez cinq soldats ennemis et un civil pris en otage.
Simulez une reddition, dégainez ensuite votre pistolet et tuez rapidement les trois ennemis qui sont près de l'otage. Ensuite, visez rapidement le baril explosif à côté des deux autres ennemis et explosez-le pour sécuriser la zone. Enfin, sauvez l'otage et récupérez les minutions.
Par la suite, suivez le chemin de gauche et tuez plusieurs ennemis, en haut des marches. Montez, approchez-vous de la grande cour et éliminez plusieurs ennemis se trouvant à gauche et à droite de celle-ci. Après quelques échanges de tir, un soldat géant muni d'un lance-grenades fait son apparition. Prenez votre fusil de sniper, visez les sacs qu'il porte et tirez pour qu'ils explosent. Tuez aussi les rebelles qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Fuyez les grenades qu'il lance et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il meure. Enfin, avancez à droite du bâtiment et acceptez la courte échelle pour remonter.

Entrée

A présent, suivez le chemin de droite et atteignez une autre grande cour. Descendez, mettez-vous à couvert et tuez les rebelles qui arrivent de loin. Avancez progressivement, atteignez une seconde cour et tournez à droite. Eliminez d'autres ennemis, faites attention au char blindé et neutralisez le soldat qui manie la tourelle. Enfin, éliminez deux unités lourdes armées de fusil à pompe, sécurisez la zone et trouvez la sortie du zoo en prenant le chemin qu'ont emprunté ces unités.

Chapitre 4

Etage

Avancez dans la ruelle et tournez à gauche. Repérez les ennemis au coin de la rue, faites attention à la tourelle sur le camion et tuez vos assaillants. Poursuivez à droite, prenez encore à droite et ouvre la porte métallique. A présent, vous devez une nouvelle fois libérer des otages. Pour cela, ordonnez à votre coéquipier de neutraliser le premier soldat (à droite) et filez vous même tuer le chef et le soldat qui vise le civil. Ensuite, remontez les escaliers qui sont sur votre droite et grimpez à l'échelle. Avancez sur la passerelle, tuez les ennemis à gauche et en face de vous et allez tout droit. Remontez les escaliers en face, entrez dans la salle et activez l'appareil. Ensuite, ouvrez la porte qui se trouve à droite de l'appareil et avancez sur le balcon.

Ne meurt pas à l'hôpital

Après la scène, acceptez la courte échelle et remontez. Approchez-vous doucement du garde dans le couloir, ordonnez à votre camarade de le ligoter et tuez rapidement le chef ainsi que le soldat qui prend le docteur en otage. Ensuite, avancez dans le couloir et abattez un autre chef prenant un civil en otage. Entrez par la porte de gauche, descendez les escaliers, suivez le chemin et ouvrez la porte métallique du fond.

Coupure d'électricité

Prenez la radio sur l'estrade, activez le générateur en jaune, revenez sur vos pas et remontez les escaliers. Avancez tout droit en sortant de la porte, faites attention au soldat muni d'un fusil à pompe et abattez-le rapidement à l'aide d'une grenade.
Progressez vers l'avant, abattez d'autres hommes armés dans un couloir et faites attention à la tourelle. Ensuite, prenez le couloir gauche, abattez deux autres soldats puis tuez celui muni d'un fusil à pompe et deux autres armés de boucliers. Achevez les ennemis restants, suivez le couloir vers la droite et tuez un autre soldat. Continuez à droite, éliminez plusieurs assaillants et faites taire une tourelle puis avancez. Achevez les ennemis restants, suivez le chemin du couloir de droite et entrez par la porte par laquelle le petit enfant est sorti. Grimpez à l'échelle et regardez la scène qui suit.

Chambre avec vue

Acceptez la courte échelle, suivez l'enfant et atteignez l'amphithéâtre. Repérez le chef des soldats à gauche, avancez

dans cette direction, descendez doucement les marches et prenez-le en otage pour que les autres soldats se rendent. Par la suite, ligotez-le, neutralisez les ennemis restants et sauvez les civils.
Maintenant, vous allez être attaqué par plusieurs hommes à partir de l'immeuble avoisinant. Prenez couverture derrière la clôture du bord, sortez le fusil de sniper et descendez les ennemis de loin. Abattez ceux qui sont dans l'immeuble en face puis ceux dans celui de gauche. Tuez deux manieurs de lance-roquettes, faites taire une tourelle et plusieurs autres soldats dont des snipers. Une fois que l'immeuble d'en face est sécurisé, d'autres hommes attaqueront l'amphithéâtre. Résistez à leur assaut, abattez-les puis sortez par la porte qui vient de s'ouvrir. Suivez le chemin du corridor, tuez trois autres soldats ennemis et descendez l'échelle qui se trouve dans la laverie.

Lessive

Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une unité lourde armée d'un lance-flammes. Votre objectif et de tirer sur le réservoir que porte l'ennemi. Pour cela, évitez les flammes qu'il crache, visez le réservoir sur son dos et ouvrez le feu. Utilisez également des grenades, contournez-le constamment et continuez à tirer sur le réservoir jusqu'à ce qu'il crève. Ensuite, effectuez la même opération avec le second ennemi du même genre et tuez aussi les soldats qui l'accompagnent. Une fois que la zone est sécurisée, ouvrez le porte du garage (à droite de l'entrée) et quittez cet endroit.
Avancez tout droit, longez le chemin de droite et abattez les ennemis au fond du couloir. Lancez une grenade, tuez un homme sur le toit de l'ascenseur (à droite) puis nettoyez la zone. Enfin, montez sur le toit de l'ascenseur et rejoignez ainsi le docteur.

Une réception minable

Lorsque vous atteignez l'entrée de l'hôpital, vous êtes attaqué par plusieurs vagues de rebelles. Mettez-vous à couvert derrière les chaises, ou derrière la réception, repérez les ennemis qui arrivent et tirez à vue. Gardez un oeil sur chacune des trois entrées de l'hôpital, éliminez également les snipers sur le balcon en haut et repoussez les trois vagues d'ennemis. Une fois que l'entrée est sécurisée, mettez-vous à deux et ouvrez le portail de gauche. Ouvrez la porte du milieu et sortez de l'hôpital.

Rues de l'hôpital

A présent, couvrez-vous derrière la clôture et tuez les ennemis sur la route. Tuez également deux snipers dans l'immeuble qui est à gauche, abattez les soldats restants puis éliminez une unité lourde avec une mitrailleuse. Visez son sac de munitions pour l'abattre.
Par la suite, traversez la route et entrez dans le quartier suivant. Suivez le chemin, mettez-vous à couvert derrière les obstacles et tuez les rebelles que vous apercevez. Progressez vers l'avant, éliminez une tourelle ainsi que d'autres soldats et atteignez la flèche sur la clôture pour finir ce chapitre.

Chapitre 5

Il pleut des cordes

A présent, avancez tout droit et prenez la première à gauche. Éliminez un premier soldat puis faites attention au manieur de lance-flammes qui arrive. Visez son réservoir et abattez-le. Ensuite, faites gaffe à l'unité lourde armée d'un fusil à pompe et évitez ses tirs. Tuez-le, poursuivez vers le tank et abattez plusieurs hommes armés. Grimpez à l'échelle pour atteindre la passerelle, visez les ennemis qui utilisent des tourelles et abattez-les. Abattez une douzaine de rebelles dans cette ruelle puis avancez à gauche. Poursuivez dans la ruelle de droite, abattez quelques ennemis puis ouvrez la grille métallique à gauche.

Une ville en ruines

Maintenant suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une caisse de ravitaillement. Lorsque vous êtes intercepté par deux soldats, effectuez une fausse reddition puis dégainez et abattez-les rapidement. Fouillez la caisse de ravitaillement, prenez la radio qui est à gauche de l'entrée et ouvrez la porte métallique à gauche.

Suivez le chemin de droite, repérez un grillage à droite aussi et demandez à Rios de vous faire la courte échelle. Grimpez par-dessus le grillage, récupérez le RPG7 et tirez sur les soldats qui se trouvent derrière les fenêtres de l'immeuble d'en face. Faites attention au soldat avec le fusil à pompe, battez en retraite si nécessaire puis revenez à l'assaut. Abattez également plusieurs autres ennemis à gauche et avancez dans cette direction.
Lorsque la route est sécurisée, une unité lourde avec une mitrailleuse défonce un mur et débarque sur le champ de bataille. Faites très attention à ce dernier car il est accompagnée de trois autres soldats. Tuez-les rapidement en premier lieu puis occupez-vous de lui. Enfin, entrez par la brèche du mur, suivez le chemin qui mène à gauche et ouvrez la porte métallique pour accéder au point de contrôle. Avancez, prenez la radio qui est à gauche et suivez le chemin jusqu'au chantier de construction.

Au centre commercial

Descendez rapidement au chantier, effectuez une fausse reddition et abattez les ennemis qui prennent le civil en otage. Ensuite, faites gaffe au manieur de lance-roquettes dans l'immeuble à droite et tuez-le. Avancez à gauche pour contourner les coups de feu, tuez les mercenaires qui utilisent la tourelle puis entrez dans l'immeuble. Remontez la pente, éliminez les ennemis à l'intérieur et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de droite, avancez et abattez quatre autres rebelles.
Avancez à gauche, mettez-vous à couvert et éliminez quelques soldats à distance. Marquez les cibles de loin, abattez celles qui sont proches ensuite descendez la pente et arrêtez-vous près du grand trou. Avancez vers le bulldozer, marchez derrière lui et préparez-vous à une embuscade. Mettez-vous dos à dos avec votre coéquipier, visez les mercenaires qui arrivent de partout et tuez-les rapidement. Faites exploser les barils explosifs, éliminez deux snipers sur le toit et repoussez le maximum d'ennemis jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Piégés

Après la scène, vous vous retrouvez dans une cellule de détention. Attendez quelques instants jusqu'çà ce qu'un ami d'origine espagnole vienne vous libérer et sortez. Avancez à gauche, récupérez le pistolet par terre et poursuivez à droite. Tuez les deux rebelles dans la pièce suivante et ouvrez la porte métallique.
Ensuite, abattez les trois mercenaires dans la zone suivante et prenez à gauche. Achevez d'autres ennemis en tournant, poursuivez à droite et passez par la porte du garage. Activez le panneau de contrôle et attendez que la porte s'ouvre.
Maintenant, sortez, mettez-vous à couvert et éliminez les rebelles en face. Avancez, récupérez une arme puissante si vous en avez l'occasion et poursuivez à gauche. Sortez dans le grand balcon, couvrez-vous derrière les blocs et éliminez plusieurs mercenaires en approche. Progressez jusqu'aux escaliers de gauche, descendez et achevez les derniers ennemis en place. Ensuite, ouvrez la porte du garage et récupérez ainsi vos équipements.

On fait tout sauter

Après la courte scène, revenez sur vos pas et repérez les trois bombes sur votre droite. Ordonnez à votre partenaire de porter les bombes, suivez-le et couvrez-le lorsqu'il avance vers la marque au sol. Pour ce faire, montez les escaliers et nettoyez la zone. Répétez la même opération avec les deux autres grenades puis retrouvez le russe pour qu'il explose le grand satellite du milieu.
Par la suite, descendez les escaliers par la gauche et abattez une unité lourde munie d'un lance-grenades (101). Entrez par la porte métallique sur votre droite, montez sur les caisses et ouvrez le prochain portail. Descendez à l'étage inférieur par la droite, tuez plusieurs ennemis (102) et avancez tout droit.
Choix
A présent, vous allez encore une fois effectuer un choix. Soit, vous aidez la femme ou sinon vous pouvez accepter l'argent.

Chapitre 6

Le Bund

Allez tout droit, remontez les escaliers et ouvrez la porte. En sortant, vous réalisez qu'il existe plusieurs soldats en

patrouille. Mettez-vous à couvert, abattez les ennemis que vous apercevez et progressez vers la droite. Remontez les marches, éliminez un soldat muni d'un fusil à pompe et ceux qui sont dans la cour de gauche. Poursuivez tout droit, faites attention à la mitrailleuse et continuez à avancez.
Descendez les marches, faites attention à la tourelle et utilisez un lance-grenades pour tuer plusieurs mercenaires en même temps. Repérez les escaliers au milieu, tuez les ennemis qui arrivent à droite et à gauche de ces marches puis descendez. Abattez trois autres mercenaires à droite puis ouvrez la porte à gauche et sortez.

Touché-coulé

A présent, approchez-vous silencieusement des deux gardes et récupérez le contenu de la caisse de ravitaillement. Tuez les deux rebelles à travers le grillage de gauche puis faites la courte échelle pour que Rios aille ouvrir la porte. Toutefois ce dernier va se faire prendre en otage. Prenez rapidement votre pistolet, visez la tête de l'ennemi à travers le grillage et tirez-lui dessus pour libérer votre ami. Enfin, avancez tout droit, montez les escaliers et ouvrez la porte. Maintenant que vous êtes arrivé près du quai, tuez plusieurs ennemis sur les docks et faites attention à la tourelle et au lance-roquette. Abattez d'abord les ennemis sur le flanc droit puis occupez-vous de ceux qui se trouvent sur le bateau. Faites attention à la tourelle, repérez les ennemis sur les containers du bateau et tuez-les. Restez toujours à couvert, éliminez un soldat muni d'un fusil à pompe après quelques moment et sécurisez ainsi la zone. Approche-vous du container d'explosifs qui se trouve à droite du panneau de contrôle de la grue, placez le C4 et activez le panneau. Après la grande explosion, remontez les escaliers qui sont de l'autre côté du quai et tuez la seconde vague de soldats qui approche. Entrez par la porte métallique, éliminez les ennemis à gauche et faites taire le lance-roquettes sur le container du haut (à gauche). Continuez à avancer tout droit, abattez les ennemis restants et entrez par la porte.

Tous à l'hélico

Descendez les escaliers, acceptez la courte échelle et abattez un ennemi plus loin. Activez le panneau pour ouvrir la porte à Rios, montez les escaliers de gauche et ouvrez la porte. Maintenant, vous allez faire face à une importante vague d'ennemis en colère. Vous devez avancer tout droit mais le chemin est rempli de tourelles, de lanceurs de roquettes et d'ennemis en tous genres. Donc, il est préférable d'avancer doucement et de rester toujours à couvert. Utilisez une arme spéciale comme le lance-grenades ou le RPG7. Avancez d'abord à droite, éliminez les ennemis puis utilisez l'arme spéciale pour tuer les soldats derrière les tourelles. Ensuite, avancez tout droit, éliminez d'autres mercenaires et n'oubliez pas celui muni d'un fusil à pompe. Neutralisez les deux tourelles, faites gaffe au manieur de lance-roquettes et abattez-le de loin.
Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Eliminez les ennemis aux alentours et activez le panneau pour désactiver le DCA. Ensuite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez l'hélicoptère. Malheureusement, d'autres mercenaires arrivent. Visez à travers les barbelés, éliminez-les et abattez ceux qui sortent par la porte. Après le crash de l'hélicoptère, franchissez la porte et descendez les marches pour achever cette mission.

Chapitre 7

Fin du voyage

Maintenant, repérez les ennemis dans la ruelle et approchez-vous d'eux. Mettez-vous à couvert, prenez votre fusil de sniper et visez le soldat armé d'un fusil à pompe. Tuez-le ainsi que les autres survivants puis tuez celui qui manie la tourelle. Ensuite, acceptez la courte échelle de Rios et remontez par-dessus la clôture. Couvrez-vous derrière les blocs, repérez les ennemis qui arrivent par le trou au mur du fond et abattez-les. Eliminez plusieurs vagues de rebelles, restez caché et repoussez ainsi tous les assauts. Une fois que la zone est sécurisée, entrez par le trou dans le mur, allez à droite et activez le levier du mur pour ouvrir la porte.
Ensuite, entrez par la porte qui se trouve à l'opposée, éliminez un ennemi derrière la porte métallique caché à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la clôture, acceptez la courte échelle et remontez.

Piège à touristes

A présent, repérez les ennemis dans la cour, prenez une arme puissante comme un fusil à pompe et abattez-les. Eliminez plusieurs vagues de soldats dans la cour, abattez également des snipers sur le toit et un manieur de

lance-roquettes sur la clôture, à gauche. Restez toujours à couvert derrière un bloc, ou un obstacle, prenez votre temps, utilisez le GPS pour marquer les cibles et éliminez-les ennemis dès qu'ils arrivent.
Après avoir éliminé plusieurs vagues d'ennemis, une unité lourde avec fusil à pompe apparait. Soyez vigilant et abattez-le rapidement.
Par la suite, deux autres soldats avec des fusils à pompe arrivent par le temple. Prenez votre fusil de sniper, ou un lance-grenades, visez-les et abattez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Ensuite, passez derrière le temple, couvrez-vous derrière la clôture et abattez les ennemis qui descendent les marches. Visez-les avec votre fusil de sniper ou prenez-les en assaut avec le fusil à pompe. Restez à couvert, nettoyez la zone puis montez les escaliers.
Avancez à droite, éliminez les ennemis devant la porte, achevez les autres puis battez-vous contre une unité lourde munie d'une mitrailleuse. Visez le sac qu'il porte sur le dos, tirez et tuez-le. Enfin, entrez par la porte qui est à droite des marches, ouvrez celle en métal et entrez. Si vous êtes à court de munitions, utilisez le bouclier pour vous couvrir et avancez directement vers la porte pour esquiver le soldat à la mitrailleuse. Maintenant que vous êtes entré, prenez la radio sur votre droite et suivez le chemin.

Dans l'antre de la bête

Ouvrez la porte, abattez les quatre rebelles devant les marches et poursuivez à gauche. Éliminez un autre ennemi, acceptez la courte échelle près du grillage et remontez.
Entrez dans la cour par la brèche à droite, éliminez les quelques soldats et l'unité au fusil à pompe qui arrive puis activez le levier pour ouvrir la porte à votre coéquipier. Ensuite, préparez-vous à d'autres vagues d'assaillants, utilisez le GPS pour marquer les ennemis et tuez-les. Ramassez les munitions délaissées, entrez par la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et faites attention à la tourelle. Prenez le fusil de sniper, visez celui qui la manie et abattez-le. Ensuite, entrez et éliminez les soldats à proximité. Avancez vers le temple, éliminez une douzaine de mercenaires et remontez les marches. Approchez-vous de la porte en haut des marches, faites attention aux mercenaires qui se trouvent derrière et attendez qu'elle s'ouvre pour les abattre. Entrez, ouvrez une porte métallique à gauche et suivez le chemin pour ouvrir une autre porte.

Vengeance

Avancez à gauche, poursuivez jusqu'à la porte d'en face et entrez. A présent, vous êtes presque arrivée à la fin du périple. Mettez-vous à couvert et abattez une douzaine d'ennemis près des marches. Faites attention à ceux qui portent des boucliers et tuez-les en les contournant. Ensuite, remontez les marches et faites gaffe à la tourelle. Abattez d'autres ennemis, utilisez l'arme spéciale pour éliminer le soldat dans la mitrailleuse embarquée et nettoyez la zone.
Tout de suite après, faites gaffe aux deux unités armées de fusils à pompe qui arrivent derrière vous et abattez-les rapidement. Utilisez les grenades ou le fusil de sniper et achevez-les dès que possible. Ensuite, remontez en haut des marches et faites attention à l'unité lourde avec le lance-grenades. Vous devez le contourner et tirer sur les trois sacs de munitions qu'il porte. Eliminez également quelques soldats en haut des escaliers puis faites taire le lance-grenades.
Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la grande porte rouge, en haut des marches, et placez du C4 (135).
Après la scène cinématique qui suit, vous allez faire le choix le plus difficile du jeu.
En effet, vous devez choisir entre :
Tuer votre partenaire pour sauver la vie de millions de gens,
Dans ce cas, vous tuez votre partenaire puis vous éliminez Jonah car il va tenter de vous tuer. Vous sauvez la vie de sept millions d'habitants mais vous allez vivre avec le meurtre de votre meilleur ami sur la conscience.
Ou
Tuer Jonah pour épargner votre partenaire mais des millions de gens mourront. Dans ce cas, vous préférez garder votre partenaire en vie, mais la guerre a lieu et la ville n'est pas épargnée.

Assassin's Creed

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TUER SANS PÉNALITÉ

Terminez l'aventure une première fois puis rejouez les différentes séquences du jeu pour constater que votre barre de synchronisation ne diminuera plus quand vous tuerez une victime innocente.

VISION DE L'AIGLE ILLIMITÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pourrez utiliser la vision de l'aigle de manière illimitée puisque vous serez toujours synchronisé avec l'Animus.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Avertissement : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360. Le cheminement est le même sur les versions PC et PS3 mais les indications de touches sont différentes.

L'histoire se passe en 2012 et vous incarnez Desmond. Appuyez sur n'importe quelle touche pour que votre personnage s'allonge. Ecoutez les explications du docteur Warren Vidic et de Lucy Stillman. Vous vous retrouvez ensuite dans la peau d'Altair Ibn La-Ahad pendant le didacticiel de l'Animus, cette machine qui permet de remonter le temps. Suivez les instructions de la voix qui vous sert de guide. Elle vous apprendra les rudiments des commandes de l'Animus, en commençant par la vision jusqu'à l'assassinat.

Vous serez ensuite transporté dans la première séquence mémoire qui vous emmène dans le monde d'Altair.

Séquence mémoire 1

Temple de Salomon

Après avoir été le témoin de l'assassinat du vieillard et après la conversation avec vos deux hommes, avancez dans le tunnel et préparez-vous à exécuter vos premières acrobaties. Maintenez les touches RT et A enfoncées et orientez le joystick gauche pour sauter de poutre en poutre. Approchez-vous ensuite de l'échelle et montez. En face de vous, il y a un garde ennemi. Appuyez sur LT pour verrouiller votre cible et ensuite sur la flèche directionnelle haut pour faire sortir votre lame secrète. Avancez, ensuite, lentement vers lui et tuez-le en silence. Continuez votre chemin vers une grande salle, une autre conversation avec vos amis se déclenchera alors.

Descendez et parlez au templier. Après votre tentative infructueuse de l'assassiner, vous serez jeté de l'autre côté de la porte et vous ne pourrez plus revenir.

Vous devez vous frayer un chemin vers la sortie. Elle se trouve en haut, à gauche. Il y a plusieurs plates-formes, rochers et poutres que vous pouvez utiliser pour atteindre la sortie. Vous pouvez choisir le chemin à droite en sautant d'une plate-forme à une autre puis sur les poutres. Vous pouvez aussi prendre le chemin de gauche en passant sur la planche suspendue puis en grimpant sur les murs vers la porte. Le dernier chemin est au centre en passant par les poutres. Pour réussir vos acrobaties, maintenez enfoncées les deux touches RT et A et utilisez le joystick gauche pour vous déplacer.

Ensuite, vous devrez escalader un mur. Il suffit de maintenir enfoncées les deux touches RT et A tout en dirigeant vos déplacements avec le joystick gauche vers les points d'accroche possibles. Une fois en haut, avancez pour vous retrouver dans un premier village.

Statut : retourner auprès d'al Mualim
Parlez à Raouf, puis localisez votre objectif grâce au GPS dans le coin droit, en bas de votre écran. Avancez dans le village et exercez-vous à monter sur les toits et à vous cacher dans les bottes de foin. Avancez ensuite vers le portail de la forteresse pour parler à Abbas. Avancez dans le chemin qui monte situé à droite et entrez par la porte, au centre. Montez les escaliers et parlez à votre maître de l'échec de votre mission.

Statut : sauver le village
Avant que vous ne receviez votre punition, le village est attaqué et vous devez faire diversion jusqu'à ce que les villageois et les soldats s'abritent dans la forteresse. Parlez à Raouf puis dégainez votre épée et préparez-vous au combat. Avancez pour affronter votre premier ennemi. Verrouillez-le en appuyant sur la touche LT puis sur X pour l'attaquer. Il n'est pas très difficile à battre et quelques coups feront l'affaire. Poursuivez votre chemin vers le centre du village en abattant les ennemis un par un. Vous ferez face ensuite à deux ennemis à la fois. Appuyez sur RT pour effectuer une parade et au moment où l'épée de l'un des ennemis touche la vôtre, appuyez sur X pour contrer et abattre l'ennemi. Une fois le travail accompli, retournez à la forteresse. Montez à l'échelle et suivez Raouf.

Mettez-vous sur la perche de droite. Quand le signal est donné par votre maître, maintenez LR et A appuyées et avancez vers le bord pour exécuter le saut de la foi. Une fois en bas, allez vers la poutre sur le bord de la falaise et traversez-la. Puis, montez la dénivellation et traversez une autre poutre puis une dernière pour arriver devant le mur d'une tour. Maintenez RT et A enfoncées pour escalader le mur tout en vous déplaçant avec le joystick gauche. Une fois en haut, brisez la planche pour faire tomber les branches d'arbre et écraser vos ennemis. Il est temps de rendre des comptes à votre maître qui va vous punir même si vous venez de sauver la forteresse.

Vous repartez vers le futur avec Desmond. Avancez vers votre chambre, qui se trouve à droite, et entrez dans la salle de bain.

Approchez-vous du côté gauche du lavabo et montez pour écouter la conversation entre Lucy et le docteur. Quand ils sortent de la salle de réunion, attendez que le docteur parte et parlez à Lucy qui va vous donner quelques informations sur votre situation. Retournez vers votre chambre et allongez-vous pour vous endormir.

Séquence mémoire 2

Statut : mener l'enquête et trouver le traître de Masyaf
Vous voilà à nouveau devant votre maître qui vous a puni en vous enlevant votre rang et vos armes. Vous avez perdu aussi la plupart de vos compétences. Repérez votre objectif sur le radar et allez vers le village. Une fois la cible localisée, allez vous asseoir sur le banc situé à droite. Appuyez sur Y pour localiser les deux personnes qui possèdent les informations et verrouillez-les avec LT pour écouter la conversation. Maintenant vous devez trouver le vannier, il est localisé sur votre carte. Attendez qu'il finisse sa conversation tout en restant loin de lui. Quand il commence à avancer, approchez-vous de lui lentement, restez derrière et quand il ne se retourne pas appuyez sur B pour lui dérober la lettre. Allez ensuite à votre prochaine cible. C'est l'homme qui fait un discours sur la corniche. Restez loin de lui et attendez qu'il finisse son speech. Suivez-le jusqu'à dans un coin sombre. Mettez-vous en mode actif et frappez-le jusqu'à ce qu'il parle.

Après qu'Al Mualim donne le juste châtiment au traître, vous retrouvez votre lame secrète et votre épée ainsi que vos capacités de mouvement.

Statut : parler au chef de la cellule à Damas
A la sortie vous pouvez faire quelques entraînements dans l'arène de combat. Suivez les instructions pour parfaire vos techniques d'épée. Utilisez le combo X puis encore X quand votre épée touche l'ennemi pour donner le coup de grâce. Allez ensuite à la sortie de la ville et montez à cheval. Galopez jusqu'à la frontière de Masyaf en sautant par dessus les obstacles sur le chemin et ce en maintenant les touches RT et A enfoncées.

Le Royaume

Vous arrivez dans une partie où vous rencontrerez les différentes factions impliquées dans la guerre pour la Terre sainte. Les premières rencontrées sont vos amies, avancez vers la tour et escaladez-la. Une fois en haut, appuyez sur Y pour avoir une vue d'ensemble de la zone et éclairer un peu votre carte.

Effectuez ensuite un saut de la foi pour tomber sur une botte de foin. Remontez à cheval et poursuivez votre route. En vous rapprochant des ennemis, appuyez sur A pour vous dissimuler et ne pas éveiller les soupçons. Avancez vers Damas tout en escaladant les points d'observation. Si ce point est gardé par des soldats ennemis, contournez-les et cherchez le côté sans garde pour escalader la tour. Si les ennemis vous attaquent, vous avez deux choix. Le premier est de vous sauver à cheval pour vous éloigner et vous cacher jusqu'à la fin de l'alarme. Le second est de dégainer votre épée et d'attaquer vos ennemis tout en restant à cheval, cela vous donne un avantage certain. Poursuivez ensuite votre chemin en galopant dans les endroits sans ennemis et en allant au trot dans les endroits gardés. Sinon appuyez sur A pour vous dissimuler si vous êtes trop proche des gardes.

Statut : rejoindre un point d'observation
Devant les portes de Damas, un message pour secourir d'un citoyen apparaît. C'est votre carte d'entrée. Descendez du cheval et allez vers le lieu de l'agression. Verrouillez un des agresseurs et commencez le combat. Restez en posture défensive pour parer les coups des ennemis et appuyez sur X quand l'épée de l'ennemi touche la vôtre pour contrer le coup. Une fois l'érudit secouru, parlez lui pour qu'il vous remercie puis suivez-le vers le groupe et appuyez sur A pour vous dissimuler parmi eux et entrez dans la cité. Une fois à l'intérieur des murs, secourez un autre érudit des mains des ennemis pour obtenir une couverture en cas de fuite. En vous baladant dans les rues, portez secours à 'une femme et abattez ses agresseurs, le premier avec votre lame secrète pour une mort rapide et les autres avec votre épée. Parlez ensuite à cette femme et vous obtiendrez l'aide de toute sa famille. Quand vous êtes poursuivi par les ennemis, passez par la zone où se trouvent vos complices, ils s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir. Ceci est valable pour toutes les femmes secourues dans la ville. Alors dès que vous entendez des cris, partez pour leur apporter de l'aide. Localisez ensuite le point d'observation et montez sur les toits puis escaladez la tour. Une fois en haut, appuyez sur Y. Vous révélez vos quêtes secondaires qui vous permettront d'accéder à votre objectif final. Vous pouvez ensuite prendre le contrôle des 9 points d'observation qui révèlent les derniers emplacements des citoyens et des enquêtes à réaliser avant l'assassinat. De plus, la barre de synchronisation augmente. La première quête est d'enlever une personne qui détient des infos sur votre cible.

Votre champ d'action est limité dans le quartier pauvre, les deux autres quartiers ne sont pas encore accessibles. Allez vers les locaux de la cellule au fond du quartier en question.
Il est signalé sur la carte par un symbole de feu. Rafic le chef de la cellule vous donnera des tuyaux sur les enquêtes à mener. Ceci dit, si vous avez pris le contrôle des 9 points d'observation ces enquêtes seront toutes localisées sur la carte. Allez au nord de la ville à côté du premier point de contrôle et localisez les deux hommes qui se parlent près des tapis. Verrouillez votre cible et écoutez la conversation jusqu'au bout. Ensuite, restez à l'écart de la cible jusqu'à ce qu'elle reprenne son chemin. Marchez derrière elle en évitant de la bousculer et, lorsque vous êtes assez près, appuyez sur la touche B pour voler la lettre. Vous apprenez qu'une importante cargaison d'armes se fabrique au souk Al-Silaah. Le vol des lettres et des cartes se répète pour chaque cible.

Dirigez-vous ensuite au sud-est de la ville pour espionner la conversation entre trois hommes. Ils vont mentionner le nom de Tamir, votre cible, qui se trouve dans le souk. Ces informations sont utiles pour la réalisation de votre assassinat.

Dirigez-vous ensuite à l'est de la ville pour une nouvelle enquête. Votre cible se trouve au centre de la petite place, près de la fontaine. Verrouillez-la et suivez-la pour dérober une carte du souk indiquant qu'il est facile d'accéder à la cour centrale en passant par les toits.

Allez au sud-ouest du quartier pauvre pour assister au discours d'un homme se trouvant sur une estrade en bois, c'est votre cible. Quand il finit son discours, suivez-le jusqu'à la ruelle à droite et ruez-vous dessus avec vos poings. Il essaye de riposter à chaque coup, parez ses attaques et frappez-le jusqu'à ce qu'il passe aux aveux. Tamir, sera distrait quand il s'occupera de la supervision de la fabrique d'armes. Il vous reste deux missions d'espionnage qui vous indiquent que vous pouvez passer par les poutres au centre du souk. Si vous sauvez des citoyens, des complices pourront alors couvrir votre échappée.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Une fois vos enquêtes terminées, retournez vers le chef de la cellule pour localiser votre cible et recevoir la plume qui doit être trempée dans le sang de Tamir en récompense de l'assassinat réussi.

Statut : assassiner Tamir
Localisez votre cible sur la carte et suivez votre GPS pour atteindre Tamir. Assistez à la scène où il maltraite un fabricant d'armes puis le tue. Une fois le massacre terminé, approchez-vous doucement de Tamir qui observe les stands autour de lui et enfoncez votre lame dans sa gorge. Ceci vous envoie dans l'Animus pour une brève conversation avec Tamir qui se confesse à vous en vous parlant de la confrérie. Une fois revenu dans le monde normal, vous serez la cible de la garde rapprochée de Tamir et ceux de la ville. Si vous choisissez de les affronter, ne passez pas à l'attaque mais contrez celles des ennemis pour plus d'efficacité. Vous pouvez aussi choisir la fuite dans les petite ruelles jusqu'à ce vous soyez à l'abri des gardes. Trouvez un banc ou une botte de foin pour vous y dissimuler. Passez aussi dans les rues où vous avez secouru des citoyens, les complices bloqueront la route aux gardes. Passer par les toits est aussi une solution, évitez les archers pour qu'ils ne vous fassent pas tomber quand vous escaladez les murs. Cherchez un abri sur les toits ou dans une botte de foin. Ne sortez de votre planque que si l'indicateur vire du bleu au vert. Ces indications sont valables pour tous les assassinats et les fuites en général.

Revenez ensuite vers le chef de la cellule et montrez-lui la plume. Vous devez parler à votre maître pour la suite des missions. Mais avant cela, vous allez faire un saut hors de l'Animus avec Desmond. Parlez à Lucy pour essayer obtenir quelques informations, malheureusement sans réussite. Consultez alors sa boite mail, vous en obtiendrez par ce biais. Allez dans votre chambre et couchez-vous jusqu'au lendemain. Parlez à Vidic puis dirigez-vous vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 3

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation avec votre maître, vous gagnerez un échelon et vous récupérerez votre lame courte ainsi qu'une nouvelle aptitude : la riposte mortelle.

Essayez cette nouvelle aptitude dans l'arène. La synchronisation ADN, elle aussi, augmente d'un niveau. Vous aurez deux nouvelles missions l'une est à Acre et la deuxième à Jérusalem. Allez vers la porte de la ville et montez à cheval en direction d'Acre.

Acre (quartier pauvre)

Statut : parler au chef de la cellule à acre
L'entrée de la ville est gardée et il est impossible d'y entrer. Pour vous faufiler à l'intérieur des murailles il vous faut l'aide des moines. L'un d'eux est agressé dans la structure en bois située à gauche de l'entrée. Libérez cet homme des mains des gardes. Une fois libéré, vous pourrez rejoindre le groupe d'érudits qui se dirige vers la porte.

Une fois à l'intérieur, allez à l'ouest et lancez votre regard en haut à la recherche d'un aigle qui survole le point d'observation. Soyez vigilant aux gardes qui surveillent les toits surtout à côté des zones sensibles.

Il existe 10 points d'observation dans le quartier pauvre de la ville. Aidez aussi les citoyens pour avoir des alliés qui couvrent votre fuite. Allez ensuite vers la cellule et rencontrez son chef. Il vous aidera à localiser les enquêtes à réaliser

pour trouver votre cible.

Statut : enquêtes
Il y a deux enquêtes à mener pour trouver deux informateurs. Pour découvrir le premier, il vous faudra trouver les 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux sont sur le toit en forme d'arc et sont aussi marqués sur votre carte. Il vous informe que votre cible se trouve dans la forteresse. Le second informateur vous demande de tuer un chevalier. Localisez-le et assassinez-le discrètement avec votre lame. Revenez vers l'informateur, qui vous apprendra que seuls les gardes et les érudits peuvent pénétrer dans la forteresse.

Passez à la mission d'espionnage. Localisez les deux soldats près de la fontaine et écoutez leur conversation. L'un d'entre eux affirme qu'un garde de la forteresse quitte son poste pour rendre visite à son frère blessé. Allez ensuite au centre du quartier, approchez-vous d'une zone gardée par des soldats. Passez par le toit et descendez à l'intérieur. Attendez la fin de la conversation entre les deux hommes puis suivez le porteur du papier. Dérobez-le vite au porteur avant qu'il n'atteigne les gardes de la porte qui vous attaqueront en vous apercevant. Vous découvrez alors un lien entre vos trois premières cibles. Ici, vous pourrez aussitôt rejoindre le chef de la cellule pour entamer la mission d'assassinat. Allez ensuite à l'est du cartier pauvre et asseyez-vous sur un banc dans la ruelle étroite pour écouter la conversation entre les deux hommes. Suivez maintenant le porteur de la carte et volez-la. Vous obtiendrez une carte indiquant les positions des lustres ainsi que les patients dans la forteresse.
Allez ensuite vers la mission de l'interrogation et faites parler l'homme qui donne un discours au pied de l'église. Attendez qu'il finisse et suivez-le puis attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Vous découvrez que votre cible torture les patients au lieu de les soigner.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Allez vers le bureau de la cellule et comme d'habitude, entrez par le toit. Prenez la plume et partez vers la forteresse, lieu de votre prochain assassinat.

Statut : assassiner Garnier
Allez vers le nord du quartier pauvre d'Acre. Près de la forteresse, un moine est agressé par des soldats. Libérez-le pour pouvoir vous dissimuler entre les érudits qui traversent la porte de la forteresse. Assistez à la scène devant vous avant que Garnier de Naplouse retourne à ses patients. Vous pouvez vous approcher de lui en restant dissimulé entre les érudits et l'attaquer par derrière quand il s'occupe d'un patient. Sinon, montez sur les poutres pour atteindre les lustres et postez-vous sur les échafaudages en bois, dans le coin supérieur nord. La sécurité est la plus faible à cet endroit. Descendez quand Garnier s'occupe de ses patients en oubliant le monde qui l'entoure. Evitez les malades qui arpentent les lieux et plantez-lui votre lame. Vous voilà encore une fois dans l'Animus avec Garnier. Après une brève conversation vous revenez au monde réel avec tous les gardes à vos trousses. Fuyez vers le groupe d'érudits et dissimulez-vous entre eux ou échappez-vous par les toits. Revenez au chef de la cellule qui vous félicite et vous envoie à votre maître.

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation vous serez promu au 3ème échelon et vous obtiendrez des couteaux à lancer et l'aptitude qui permet de bousculer les gens. Dirigez-vous vers la porte du village et prenez un cheval en direction de Jérusalem.

Jérusalem (quartier riche)

Statut : parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour les autres villes, l'entrée est bien gardée et il vous est impossible de passer. Avancez vers le cimetière qui se trouve à gauche de la grande porte et sauvez le citoyen des griffes des soldats. Ensuite, dissimulez-vous dans le groupe d'érudits pour pouvoir entrer dans la ville de Jérusalem.

Une fois à l'intérieur, montez sur le premier point d'observation en tuant les gardes qui l'entourent. Il y a en tout 9 points d'observation dans ce quartier pauvre de cette ville. Descendez dans les rues et sauvez les citoyens pour constituer une armée d'allié. Il y a 12 citoyens dans les rues qui ont besoin de votre aide. Allez vers les locaux de la cellule et parlez au

chef. Ce n'est autre que Malic qui était avec vous dans le temple de Salomon et qui a perdu son bras par votre faute.

Statut : Enquêtes
Allez au centre du quartier riche pour rencontrer l'informateur. Il vous confie un travail, qu'il ne peut exécuter, en échange d'information. Vos deux cibles se trouvent dans le marché, ils sont assez proches. Butez-les en silence et revenez à votre informateur. Il vous donne les premières infos sur Talal. C'est un marchand d'esclave qui ne se montre pas et agit dans l'ombre.

Allez ensuite vers la mission de l'interrogatoire. Votre cible se trouve devant l'église donnant son discours à la population. Attendez qu'il finisse, évitez le regard des gardes et suivez-le jusqu'à la ruelle sombre. Cognez-le jusqu'à ce qu'il avoue ce qu'il sait sur Talal. Ce dernier retient prisonnier ses esclave dans une réserve.

Maintenant passez à la mission de vol. Allez au Sud ouest du quartier riche pour trouver deux hommes en pleine discussion. Ecoutez leur conversation intéressante sur les gardes et quand ils se séparent, poursuivez le détenteur de la carte des emplacements des gardes et dérobez-la.

Encore une enquête d'informateur à la recherche de drapeaux. Trouvez ses 18 drapeaux avant la fin du temps imparti. Commencez par les drapeaux qui se trouvent au sol puis passez à ceux qui se trouvent sur les toits. L'informateur vous explique que Talal a beaucoup de sympathisants qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour protéger leur maître

Maintenant il faut vous dissimuler entre érudits pour pouvoir passer dans la cour de la grande mosquée. Approchez-vous des hommes qui discutent à propos cachettes de Talal. Poursuivez celui qui détient la carte et volez-le.

La dernière enquête est la plus facile se trouve au nord ouest du quartier riche. Dissimulez-vous entre un groupe d'érudits et entrez dans l'église protégée. Ensuite il vous suffit de vous asseoir sur le banc et de suivre la conversation. Elle vous informe sur les grandes capacités de combat de Talal.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez ensuite a Malic dans les locaux de la cellule et prenez la plume en signe de feu vert à l'assassinat de Talal.
Statut : Assassiner Talal
Localisez votre cible sur votre carte et partez a sa recherche. Restez sur les toits et nettoyez toute la zone surtout l'entourage de votre cible.

Allez ensuite au point ou aurez du se retrouver votre cible. Vous tombez dans un piège tendu par Talal. Traversez la grille qui se ferme aussitôt. Parlez avec Talal et ensuite combattez le groupe d'ennemi qui vous attaque. Ne prenez pas l'initiative et laissez vos ennemis vous attaquer en premier. Contrez leurs attaques avec des coups mortels.

Montez ensuite l'échelle et lancez des couteaux sur l'archer au bout du chemin. Commencez la poursuite da Talal sur les toits. Si vous avez nettoyez les environs avant de voir Talal vous pourrez poursuivre votre ennemis sans être gêner. Sélectionnez votre lame et quand vous approcher de Talal, appuyez sur X pour qu'Altair saute sur Tala et enfonce bien sa lame dans la gorge de ce dernier.

Ecoutez les paroles de Tala mourant, avant de fuir pour vous mettre à l'abri des regards. Revenez voir Malic avec la plume pleine de sang.

Avant de rejoindre Al Mualim, l'Animus surchauffe et vous devez quitter le monde d'Altair pour celui de Desmond. Parlez avec Lucy pour apprendre qu'elle est aussi prisonnière d'Abstergo. Allez ensuite vers votre chambre et examiner l'armoire ouverte. Quelqu'un à laisser un code d'accès pour vous. Couchez-vous ensuite jusqu'au lendemain. Avant de sombrer dans l'animus, approchez-vous du professeur Vidic et volez sont stylo. Allongez-vous ensuite sur l'Animus et partez pour d'autres aventures.

Séquence mémoire 4

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après les éloges de votre maître, place à la nouvelle mission. Il vous donne trois noms à supprimer dans les trois grandes villes. Vous gravez un autre échelon et vous apprenez des nouvelles aptitudes. Vous pouvez vous raccrocher à un rebord et contrer une prise lors d'un affrontement. Testez cette dernière dans l'arène, ça vous aidera dans vos prochains combats. Allez ensuite vers la ville de Damas.

Damas (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas
Entrez dans la ville encore une fois avec l'aide des érudits. Allez directement vers le chef de la cellule pour qu'il vous aide a localiser les endroit ou vous devez enquêter. A partir de maintenant il vous faut au moins trois enquête pour pouvoir passer à la séquence d'assassinat. Vos enquêtes vont se dérouler dans le quartier riche de la ville. Une fois dans ce quartier lancez un regard dans le ciel pour voir un aigle tournant autour d'un clocher ou d'une tour. Montez sur les toits avoisinant, butez les gardes avec vos couteaux et grimper au sommet. Cela vous permet de révéler d'autres points d'observations. Il y a en tout 9 point d'observation dans le quartier riche de Damas.

Statut : Enquêtes
Commencez par l'enquête de l'interrogatoire à l'ouest du quartier riche. L'homme est installé au centre d'une cour en haut des marches. Attendez qu'il termine son discours et partez à sa poursuite. Il entre dans une zone militaire gardée par des soldats. Pour y pénétrer, dissimulez-vous dans un groupe d'érudits et entrez dans la fortification. Une fois à l'intérieur, quittez votre groupe et allez à sa poursuite. Evitez le regard des gardes et jetez-vous sur lui et frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne et vous divulgue que le prince des marchands s'adressera à ses invités lors de la fête.

Dirigez-vous ensuite au nord-ouest du quartier pour rencontrer votre informateur. Vous devez récupérer ses 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux forment un chemin que vous devez suivre pour ne pas les rater. Mais avant de démarrer cette mission, nettoyez les toits des soldats qui les gardent. Revenez ensuite à votre informateur qui parle de la fontaine au centre du palais de votre cible.

Allez au nord du quartier pour faire l'enquête d'espionnage. Un homme révèle qu'il a oublié de retirer l'échafaudage près des appartements du prince des marchands.

Occupez-vous maintenant de la mission de vol qui se trouve au sud-ouest du quartier. Localisez les deux hommes sous les arcades. Suivez le détenteur de la lettre et sans vous faire repérer dérobez-la. Cette lettre vous indique que le prince des marchand a organiser au par avant des fête dans son palais.

Une autre mission d'informateur vous attend au sud du quartier. Il vous demande de tuer deux garde de Abu'l Nuqoud. Il faut le faire en silence sans alerter la population et les gardes sinon la mission échoue. La récompense est une carte indiquant l'emplacement des gardes lors de la fête.

Terminer votre quête par la mission d'espionnage. Allez vous asseoir sur le banc situé en face de la fontaine et écoutez la conversation entre les deux hommes qui parle de l'organisation d'une fête de la par de Abu'l Nuqoud.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez au chef de la cellule pour avoir le feu vert pour l'assassinat de Abu'l Nuqoud dans somptueux palais.

Statut : Assassiner Abu'l Nuqoud
Dirigez-vous vers le palais d'Abu'l Nuqoud au sud du quartier. Le palais est gardé par les soldats. Pour pouvoir entrer, allez du coté gauche de la porte et montez l'échelle. Sautez à droite pour atteindre le mur. Sautez ensuite par-dessus la clôture pour se retrouver à l'intérieur. Ou utilisez les planches suspendus du coté nord-ouest pour pénétrer dans le palais. Entrez ensuite par la porte et mêlez-vous à la foule. Après que Abu'l Nuqoud empoisonne ses invités avec du vin. Allez du coté gauche du balcon, escalader le mur puis accrochez vous au rebord du balcon et sautez du coté gauche de Abu'l Nuqoud. Plantez votre lame dans sa gorge et s'il tente de s'enfuir, poursuivez-le et sautez dessus pour l'attaquer par derrière. Après les révélations de Abu'l Nuqoud, fuyez le palais par les toits et mettez-vous à l'abri.

Revenez voir le chef de la cellule qui vous envoi vers votre maître. Face a ce dernier vous gagnez un nouvel échelon, le

5ème. Vous recevez deux nouvelles aptitudes, l'expertise Epée ainsi que l'équilibre et l'esquive. Partez ensuite vers votre prochaine cible dans la ville d'Acre.

Acre (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Comme pour toutes les villes, utilisez le groupe d'érudits pour entrer. Allez vers le chef de la cellule pour un débriefing. Allez ensuite au premier point d'observation dans le quartier riche de la ville. Il se trouve juste au sud des locaux de la cellule. Accédez ensuite au 10 autres points d'observation pour révéler tous vos enquêtes et les missions secondaires des 9 citoyens à secourir

Statut : Enquêtes
Allez à l'est du quartier riche pour dérober l'un des ouvriers qui détient un plan où se trouve une structure oubliée qui peut servir de point d'entrée.

Dirigez-vous vers l'ouest du quartier pour une autre mission de vol. Ce sont deux voleur qui ont écrit les mouvements des archers sur la carte que vous allez dérober.

Allez vers la grande cathédrale du quartier riche et écoutez le discours d'un partisan de Guillaume. Suivez-le ensuite jusqu'à l'arrière de l'église et frappez-le. Il vous indique le roi Richard n'est pas satisfait du travail de Guillaume.

Allez commettre un autre vol au nord-ouest du quartier. Un homme est un soldat se parlent entre eux. Suivez ensuite le vieil homme et volez sa lettre qui indique qu'il existe un lien entre Guillaume et un homme qui vit au port.

Il vous reste deux missions d'informateur. Le premier cherche ses 20 drapeaux. Ils sont sur un circuit facile, il faut juste suivre l'ordre sur la carte pour ne pas rater un drapeau. Le deuxième vous demande d'éliminer deux soldats du roi Richard. Exécutez l'assassinat en silence. Le premier vous informe que Guillaume et Richard se sont disputés encore une fois et Guillaume s'est enfermé dans sa citadelle entourée de ses fidèles gardes. le deuxième informateur vous apprend que les portes de la citadelle se referment à la première alerte.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour qu'il vous donne son accord pour le déroulement de la mission qui s'annonce plus difficile que les autres. Prenez la plume et sortez par le toit. Tout en se dirigent vers votre cible nettoyez bien ces toit pour diminuer les risques.

Statut : Assassiner Guillaume de Montferrat
Arriver à la forteresse vous assistez à l'humiliation de Guillaume par le roi Richard. Guillaume rentre dans la forteresse avec ses hommes. Allez vers le coté gauche de la forteresse et montez sur la bâtisse puis sautez de perche en perche pour atteindre le mur. Grimpez et montez sur la muraille. Tuez les gardes qui patrouillent dans la muraille. Utilisez vos couteaux de lancer pour les exécuter sans qu'il lance l'alerte. Faites le tour des murailles ou passez par les toits pour se retrouver au dessus de votre cible. Sautez dessus avec votre lame et enfoncez-la dans sa gorge. Après les révélations de Guillaume, remontez par l'échelle sur les toits et commencez votre fuite qui est facile si vous avez nettoyé les toits comme un bon assassin l'aura fait.

Retournez au chef de la cellule avec la plume en sang et repartez vers votre maître. Vous gagnez un autre échelon et votre stock de couteaux de lancer se voit agrandir. Votre prochaine cible vous attend dans le quartier pauvre de Jérusalem.

Jérusalem (quartier pauvre)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Entrez avec le groupe d'érudits et allez voir votre ancien partenaire Malik dans les locaux de la cellule. Votre cible est Majd Addin qui se trouve dans le quartier pauvre. Sortez et accédez au premier des six points d'observation dans le quartier. Faites le ménage dans les rues du quartier en secourant les huit citoyens.

Statut : Enquêtes
Allez vers la première mission de vol. Elle est située au centre du quartier. Suivez la conversation des deux hommes. Suivez le détenteur du document indiquant la place où se déroulera la prochaine exécution. Allez ensuite à l'est et localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite celui en blanc et volez l'emplacement des gardes pendant l'exécution.

A l'ouest du quartier, il y a un homme qui fait la propagande pour Majd Addin. Attendez qu'il finisse pour le tabasser et le faire avouer la tyrannie de Majd Addin qui donnera un discours au moment de l'exécution. Allez ensuite vers le sud et localisez vos deux cibles (en blanc). Asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Vous apprenez donc qu'une exécution est prévue pour le jour même.

Les deux informateurs vous demandent d'exécuter des hommes de Maj Addin. Le premier vous donne deux cibles qui se trouvent au même endroit. Tuez-les sans vous faire repérer. Il vous dira qu'un groupe d'érudits sera en place et perturbera l'exécution. Le deuxième est recherché par trois hommes, l'un d'eux se trouve sur le toit.
Butez-les en silence et revenez vers votre informateur, il vous annonce que Majd Addin tourne le dos à la foule quand il réprimande ses victimes.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan d'attaque. Une fois approuvé, prenez la plume et partez vers votre cible et vers le lieu d'exécution.

Statut : Assassiner Majd Addin
Mêlez-vous à la foule tout en évitant les fous qui se baladent entre les gens. Ecoutez ce qu'a à dire Majd Addin puis dirigez-vous vers le groupe d'érudits qui se trouve à droite. Dissimulez-vous parmi eux et montez sur la bâtisse en bois. Vous avez le choix d'attaquer Majd Addin avant qu'il ne tue la première femme au moment où il l'accuse et tourne le dos à la foule ou bien attendre qu'il s'arrête devant un membre de votre fraternité et bondir sur lui avec votre lame. Après la conversation avec Majd Addin, fuyez et rejoignez le chef de la cellule avec la plume trempée dans le sang de votre ennemi.

Vous incarnez à nouveau Desmond dans le monde réel. Parlez avec Lucy puis allez vous allonger dans votre chambre. Une fois réveillé, allez vers l'Animus et allongez-vous à nouveau.

Séquence mémoire 5

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Cette fois, Al Mualim accepte d'éclairer un peu votre lanterne et répond à vos questions. Vous gagnez un autre échelon et vous apprenez l'aptitude de neutraliser la défense d'un ennemi. Vos deux nouvelles cibles se trouvent à Acre et à Damas. Chevauchez jusqu'à la ville de Damas pour votre première mission.

Damas (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas
Entrez avec l'aide des érudits et allez voir le chef de la cellule. Vos enquêtes se feront dans le quartier moyen de Damas. Sortez ensuite et traversez les sept points d'observation dans le quartier pour dévoiler toute la carte de la zone.

Statut : Enquêtes
Allez vers l'ouest du quartier moyen de Damas, localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite le porteur de la lettre et volez-la. La lettre vous informe que Jubair se planque dans la madrasa, entouré par ses hommes les plus fidèles. Choisissez la mission d'espionnage dans le palais. Accédez à ce palais par les toits pour ne pas croiser les gardes. Localisez les deux hommes qui sont sous les arcades, asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Jubair fait une réunion avec ses élèves dans la madrasa.

Allez ensuite interrogez l'homme qui donne un discours devant la mosquée, au centre du quartier moyen. Attendez la fin du discours et suivez-le puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il avoue. Il vous dira que les érudits qui entourent Jubair détruisent tous les livres de Damas.

Passez aux missions des informateurs. Le premier demande cinq têtes et en échange il vous donne un emplacement potentiel de Jubair. Le deuxième demande seulement trois soldats à tuer. Comme récompense il vous indique la tenue distinctive de Jubair. Il porte des tenues extravagantes brodées d'or et arbore fièrement une énorme bourse. Il sera donc aisé de le reconnaître parmi les érudits

Allez au nord du quartier pour dérober un étudiant. Son document vous indique un deuxième endroit potentiel où Jubair pourrait se placer pour brûler les livres.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Grâce à toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Dès que vous aurez reçu l'autorisation d'agir, prenez la plume et partez punir votre ennemi.

Statut : Assassiner Jubair Al Hakim
Accédez à la madrasa par les toits et assistez au crime de Jubair. En plus de brûler les livres, ce dernier jette dans les flammes un de ses hommes, il s'est interposé à l'idée de brûler tous les livres. Ensuite, cinq groupes sortent de la madrasa pour brûler d'autres livres. Jubair se trouve dans le deuxième groupe (à l'ouest). Nettoyez les toits avant de descendre par l'échelle et attaquez Jubair pendant qu'il donne son discours. Après les révélations de Jubair, revenez sur les toits pour fuir les gardes. Retournez à la cellule puis partez vers Masyaf pour parler à Al Mualim.

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après le discours avec votre maître, vous êtes promu à l'échelon 8 et gagnez l'expertise lame courte. Mettez le cap vers Acre.

Acre (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Dissimulez-vous entre les érudits et entrez dans la ville. Dirigez-vous vers le chef de la cellule pour trouver des informations. Votre nouveau terrain de chasse est le quartier moyen de la ville. Sortez et localisez le premier point d'observation parmi les neuf existants dans le quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la plus facile des missions, celle de l'espionnage. Espionnez les deux chevaliers de l'Ordre Teutonique qui parlent du regroupement des forces de Sibrand autour du port. Allez ensuite vers le sud du quartier pour dérober une lettre. Attendez que les deux hommes finissent de parler et suivez le porteur de la lettre. Dérobez-la pour découvrir que Sibrand va bientôt se retirer à bord de son navire personnel. Dirigez-vous vers le centre du quartier et localisez le soldat et le marchand qui se parlent. Ecoutez leur conversation et quand ils se séparent passez à l'acte et volez la lettre. Elle indique que Sibrand ne dispose d'aucun garde sur le port.

Allez ensuite interroger l'homme devant la croix qui dit que le port appartient désormais à l'Ordre Teutonique. Attendez qu'il finisse son discours et suivez-le loin des regards des gardes puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il capitule. Il vous informe que Sibrand compte établir un blocus naval contre les navires du roi Richard. Butez-le et passez votre chemin.

Complétez enfin les deux missions des informateurs. Le premier vous demande d'abattre cinq gardes en quatre minutes. Il vous donne en contre partie des infos sur les positions des gardes qui patrouillent dans le port.
Le deuxième vous demande de le débarrasser de trois soldats teutoniques en trois minutes. Exécutez son voeu et retournez le voir pour qu'il vous mette en garde contre les ivrognes qui sont sur le port et qui risquent d'attirer l'attention des gardes sur vous.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule

Avec toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Une fois l'autorisation d'agir acquise, prenez la plume et partez pour une mission délicate à cause de toutes les précautions prise par votre ennemi.

Statut : Assassiner Sibrand
Allez vers le port et assistez à la paranoïa de Sibrand lui fait tuer un moine qui s'habille comme les assassins. Il se retire aussitôt dans son navire personnel. Le pont est maintenant gardé par des patrouilles de soldats. Avant da partir à la recherche de Sibrand, faites le plein de couteaux de lancer en volant les bandits de la zone. Allez ensuite du coté gauche du port, la où le nombre de gardes est réduit et avancez sur le dock en évitant les ivrognes.

Sautez de barque en barque pour atteindre le phare. Tuez les trois soldats qui le gardent puis celui qui est sur la plateforme à coté du phare. Sautez ensuite sur les barques jusqu'à atteindre le navire de Sibrand. Butez le garde du coté gauche puis montez sur le navire et lancez-lui vos couteaux. S'il n'est pas encore mort, poursuivez-le et achevez-le avec votre lame. Ecoutez ce qu'a à dire Sibrand dans son dernier souffle. Fuyez ensuite le port et rejoignez le chef de la cellule avec la plume ensanglantée en guise de preuve. Après un bref discours, il vous envoie à votre maître.

Vous revenez ensuite au monde réel et incarnez Desmond. Parlez à Lucy. Elle semble sur la même longueur d'onde que vous. Allez vous reposer jusqu'au lendemain. Une fois réveillé allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 6

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Parlez à votre maître qui vous donne votre dernière cible, Robert De Sablé. Ce dernier vous avait humilié dans le temple de Salomon et il est la cause de votre déchéance. Suite à ses ordres, partez vers Jérusalem pour accomplir le dernier assassinat ordonné par Al Mualim. Avant de partir, vous obtenez une nouvelle expertise d'épée et une plus grande capacité en ce qui concerne les couteaux de lancer.

Jérusalem (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour toutes les villes, dissimulez-vous entre les érudits pour pouvoir entrer. Allez directement à Malik qui n'exprime plus de haine envers vous. Vos enquêtes sont situées dans le quartier moyen de la ville. Sortez et partez à la recherche du premier des sept points d'observation du quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la mission d'interrogatoire. Allez retrouver votre cible au sud du quartier. Dès qu'il finit son discours et avant qu'il ne descende les marches, attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Il s'avère que c'est un templier. Il veut rallier les musulmans et les chrétiens à la cause des templiers pour un monde meilleur. Ceci vous laisse quand même perplexe sur les véritables intentions de De Sablé

Les deux informateurs vous demandent de tuer des templiers. Le premier demande cinq têtes en cinq minutes. Exécutez vos ennemis discrètement et il vous informe que les templiers sont très bien entraînés et qu'ils sont prêts pour toutes les situations. Le deuxième informateur demande la mort de deux templiers. Exécutez ces deux hommes en silence et revenez le voir. En signe de gratitude, l'informateur vous conseille de vous dissimuler entre les érudits pour accéder aux funérailles.

Allez au nord-est du quartiez moyen et localisez le templier et le sarrasin près du puits. Ecoutez leur conversation puis suivez le soldat de Jérusalem et dérobez sa carte avant qu'il n'atteigne la porte gardée par les soldats. Cette carte indique la position des gardes de Jérusalem lors des funérailles de Majd Addin.

Allez vers une autre enquête, au sud-est du quartier moyen. Localisez les deux soldats qui se parlent. Puis, suivez le porteur de la lettre. Volez cette dernière pour apprendre la position exacte de De Sablé pendant les funérailles.

Allez ensuite vers le nord-ouest de la ville, tout en nettoyant les toits, pour espionner les trois hommes qui discutent. Asseyez-vous sur le banc qui leur fait face et écoutez ce qu'ils ont à dire. Vous concluez que Robert de Sablé va réellement assister aux funérailles.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Avec toutes ces informations, retournez voir Malik qui est redevenu votre allié et préparez-vous aux funérailles de Majd Addin où vous devrez assassiner Robert De Sablé.

Statut : Assassiner Robert De Sablé
Dirigez-vous vers les funérailles en empruntant le chemin des toits. Tuez les ennemis qui gardent les environs et descendez dans le cimetière. Approchez-vous de la foule et vous apercevrez Robert De Sablé. Pendant la cinématique, votre ennemi regarde vers vous comme s'il savait que vous alliez venir. Ensuite, d'autres soldats vont rappliquer et l'agitation s'accroit jusqu'à ce que le prêtre, sous les ordres du templier, vous dénonce. Vos ennemis se ruent vers vous. Mettez-vous en garde et contre-attaquez avec des coups mortels pour en finir rapidement avec eux avant de vous occuper de Robert De Sablé.

Une fois les soldats éliminés, vous affrontez enfin De Sablé. Contrez ses attaques ainsi que ses prises pour pouvoir le battre. Avant de lui asséner le coup de grâce et quand vous ôtez le casque, vous découvrez une femme qui a pris la place de De Sablé pour le protéger. Elle va vous dire qu'à cause des meurtres que vous avez commis dans les deux camps, les sarrasins et les chrétiens vont s'allier contre votre fraternité. Cette femme n'est pas sur la liste d'Altair et elle est innocente, il la laissera donc partir.

Fuyez et revenez voir Malik pour lui réciter ces derniers évènements. Vous devez maintenant voyager jusqu'à Arsouf et retrouver Robert De Sablé. Pour aller à Arsouf, dirigez-vous vers Acre en premier puis sortez de la ville en direction d'Arsouf.

Arsouf

Statut : trouver De Sablé et l'arrêter
Dans ce no man's land, vous affronterez toutes les factions qui se font la guerre. Oubliez l'infiltration et toutes les acrobaties de l'assassin et frayez-vous un chemin en éliminant les sarrasins qui viennent en surnombre puis les chrétiens et les templiers. Ils arrivent par vagues. Pour les abattre sans y laisser votre peau, contentez-vous d'esquiver et de contrer vos ennemis. Ne prenez l'initiative que quand leur nombre est très réduit.

Eliminez les vagues d'ennemis jusqu'à arriver au Roi Richard. Mettez-le en garde contre Robert De Sablé. Ce dernier se trouve parmi les hommes du roi sous son casque et vous ne le découvrez que quand le Roi Richard lui parle. De Sablé met en doute vos dires et veut votre mort. Le roi Richard se remet à dieu pour trancher et organise un combat. Celui que dieu protège ne perdra pas.

Avant d'affronter De Sablé, vous devez éliminer ses templiers. Massacrez-les sur votre chemin et préparez-vous à prendre la vie de De Sablé. Ce dernier est plus coriace que tous les ennemis rencontrés pendant votre aventure. Lui aussi utilise la contre attaque pour vous repousser. Restez vigilant et contrez-le jusqu'à parvenir à lui asséner un coup mortel. En agonisant, Robert se moque de votre naïveté et vous informe que le trésor a été découvert par dix templiers et le dixième n'est autre que votre cher maître qui vous a utilisé pour parvenir à ses fins. Parlez ensuite au Richard qui vous laisse partir sain et sauf.

Vous revenez au monde réel en incarnant Desmond. Le docteur Vidic est inquiet par l'intrusion de vos frères assassins dans le complexe. Ils essayent de vous libérer mais en vain, pour la grande joie de Vidic. Ce dernier vous explique que tous les assassins sont exterminés et qu'il ne reste que vous. Parlez ensuite à Lucy qui calme un peu votre colère. Allez vous reposer dans votre chambre jusqu'au lendemain. Une fois sur pied, allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 7

Masyaf

Statut : Assassiner Al Mualim

De retour à Masyaf vous rencontrez le seul habitant qui rode dans le village et qui parle bizarrement. Dirigez-vous ensuite vers la forteresse. Vous rencontrez un groupe de soldats qui, normalement sont vos frères. Ils vont vous attaquer comme s'ils étaient possédés ou sous l'emprise d'un sort. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Malik qui se rallie à votre cause. Continuez votre route entre les habitants figés devant la grande porte et entrez. Allez vers les jardins, à l'arrière de la forteresse où vous serez piégé par Al Mualim.

Il apparaît sur le bacon et fait apparaître tous les templiers assassinés par vous. Il faudra les abattre à nouveau. Contrez leurs attaques et butez-les, ils ne sont pas très difficiles à éliminer.

Ensuite, votre ancien maître décide de vous affronter, mais avec l'aide de l'orbe d'Aden il se multiplie et vous encercle. Commencez par éliminer ses doubles, ils vont disparaître complètement après la mort de quelques uns d'entre eux.

C'est l'heure du face à face, l'élève contre le maître. Dans cette phase, il vous suffit de lui donner un coup pour le faire disparaître. Il réapparaîtra au loin, dans le jardin inférieur. Suivez la lueur de l'orbe pour le localiser. Quand votre barre de synchronisation diminue et que la vue devient floue, un seul coup de la part de votre ennemi peut vous tuer. Pour refaire apparaître votre barre de synchronisation, avant de vous approcher de Al Mualim, lancez-lui vos couteaux puis affrontez-le. Suivez-le dans ses déplacements jusqu'à l'achever. Vous êtes l'élève qui a dépassé le maître. Ecoutez ce qu'il a à vous dire puis approchez-vous de l'orbe qui se trouve par terre. Malik et ses hommes vous rejoignent pour assister à la projection issue de l'orbe, la carte désigne l'emplacement des trésors cherché par les templiers. C'est pour cela qu'ils ont utilisé la mémoire génétique de Desmond, le descendant des assassins.

Vous revenez une fois pour toutes dans le monde réel. Le travail de Vidic est terminé et ses patrons décident d'achever Desmond. Lucy intervient et suggère de vous garder vivant comme garantie. Après la conversation, Desmond découvre qu'il possède le pouvoir de vision d'aigle des assassins et découvre plusieurs écritures sur le sol et les murs tracées avec du sang. Allez dans votre chambre pour découvrir d'autres écritures dans toutes les langues. La fin du jeu annonce le début d'une nouvelle aventure.

Assassin's Creed II

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À MARIO

Au début de la séquence mémoire 3, vous pouvez entendre Mario dire "C'est moi, Mario" ("it's me, Mario" en VO), en référence au célèbre plombier de Nintendo.

RÉCOMPENSES DES PLUMES

Marteau de guerre Condottiero

Trouvez 50 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à Mario pour obtenir le marteau Condottiero chez le forgeron.

Cape Auditore

Trouvez 100 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à votre mère pour obtenir la cape Auditore.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Naissance d'un Assassin

Réincarnez-vous en Ezio Auditore de Florence.

Arrivederci Abstergo

Évadez-vous des locaux d'Abstergo.

Persistance du mythe

Trouvez les 8 statuettes à Monteriggioni.

Homme de Vitruve

Débloquez les 20 séquences de la vidéo du Sujet 16.

Nettoyeur de rue

Dissimulez 5 cadavres dans un tas de foin.

Tête brûlée

Donnez un coup de pied à un garde tout en manoeuvrant la machine volante.

Marchand de sable

Neutralisez 4 gardes en leur jetant du sable au visage.

Docteur

Assassinez un PNJ empoisonné en l'attaquant depuis les airs.

Hors d'atteinte

Tuez 10 ennemis sans cesser de vous battre ni vous faire toucher.

Cleptomane

Dérobez 1 000 florins.

Rapide comme l'éclair

Sprintez sur 100 mètres.

Strike !

Débarrassez-vous simultanément de 5 gardes avec une arme d'hast.

Gladiateur vénitien

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria della Visitazione.

Va voir là-haut si j'y suis !

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la Torre Grossa.

Que Ton nom soit sanctifié

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la basilique Saint-Marc.

La grande évasion

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la forteresse de Ravaldino.

Enfant de choeur

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria del Fiore (le Dôme).

Assassin à louer

Acquittez-vous de votre première mission d'assassinat pour le compte de Laurent le Magnifique.

Assassin et gentleman

Défendez l'honneur d'une femme.

Comme une flèche

Remportez une course contre des voleurs !

Annoncez la couleur

Portez la Cape des Auditore dans chaque ville.

Homme à tout faire

Améliorez un bâtiment dans la forteresse.

Vue panoramique

Resynchronisez-vous en atteignant 10 Points d'observation.

Grand plongeon

Faites un Saut de la foi du haut du campanile de Giotto, à Florence.

Vous avez un message

Interceptez un messager de Borgia.

La partie émergée de l'iceberg

Utilisez votre Vision d'aigle pour examiner un glyphe dans votre environnement.

Une pièce du puzzle

Débloquez une séquence de la vidéo du Sujet 16.

Mécène

Achetez un tableau à Florence et à Venise.

Podestat de Monteriggioni

Atteignez 80% de la valeur totale de votre forteresse.

Noir et blanc

Teintez vos vêtements avec ces couleurs : ébène et ivoire des marais.

À la mémoire de Petruccio

Collectez toutes les plumes.

Insatiable

Dépensez 5 000 florins auprès des courtisanes.

Bon prince

Jetez plus de 300 florins par terre.

Une victoire annoncée

Débloquez toutes les Lames secrètes, sacoches et améliorations d'armure pour Ezio.

Argent

Bienvenue dans l'Animus 2.0

Entrez dans la version 2.0 de l'Animus.

Mensonge et trahison

Terminez la Séquence ADN 1.

Vengeance

Terminez la Séquence ADN 2.

Au nom du fils

Terminez la Séquence ADN 3.

Sombre dimanche

Terminez la Séquence ADN 4.

Marche funèbre

Découvrez le tombeau de l'Assassin dans les catacombes de Santa Maria Novella.

Les conjurés

Terminez la Séquence ADN 5.

Un voyage inoubliable

Terminez la Séquence ADN 6.

Effet de fuite

Terminez l'entraînement et retournez dans l'Animus.

Le Marchand de Venise

Terminez la Séquence ADN 7.

Un palais inexpugnable

Terminez la Séquence ADN 8.

Mascarade

Terminez la Séquence ADN 9.

Geignard et Bianca

Terminez la Séquence ADN 10.

Le Prophète

Terminez la Séquence ADN 11.

Le Sanctuaire

Terminez la Séquence ADN 14.

Or

Une vieille connaissance

Échappez-vous de la cache secrète.

Platine

Maître Assassin

Débloquer tous les trophées.

TENTACULE GÉANT

Dans la tombe de Santa Maria Delle Visitazione, repérez la grande salle remplie d'eau dans laquelle vous pénétrez juste avant d'effectuer un parcours d'obstacles. Activez le levier, approchez-vous du bord et observez la surface de l'eau pendant au moins une minute. Vous verrez une créature nager vers vous. A la fin du chrono, réactivez le levier et attendez à nouveau. Un tentacule géant tentera d'attraper Ezio.

BONUS DE CONNEXION AVEC ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

Voici la liste des armes que vous pouvez récupérer dans Assassin's Creed II si vous possédez Assassin's Creed Bloodlines sur PSP. **Connectez la PSP à la PS3 à l'aide d'un câble USB en faisant tourner les deux jeux. Sélectionnez "Connectivité" dans les options d'Assassin's Creed II, et sélectionnez "Connecter à la PS3" dans Assassin's Creed Bloodlines**. Différentes armes seront débloquées en fonction de votre avancée dans le jeu. Si vous avez terminé Assassin's Creed Bloodlines sur PSP, vous trouverez 6 nouvelles armes dans la villa d'Assassin's Creed II sur PS3.

Lame de Bouchart

Vaincre Armand Bouchart dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Dague en os du Dark Oracle

Vaincre le Dark Oracle dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Marteau de Fredrick

Vaincre Fredrick the Red dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Massue de The Bull

Vaincre The Bull dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Epée de Maria Thorpe

Vaincre Maria Thorpe dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Lame des jumeaux

Vaincre les jumeaux dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

SOLUTION COMPLÈTE

Le présent : Prologue

Après la superbe scène cinématique du début, vous prenez le contrôle de Desmond Mile dans une salle de laboratoire. Suivez Lucie qui vous ouvre la porte puis installez-vous sur l'Animus. Dans le flashback, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et faites bouger les membres du bébé. Ensuite, suivez Lucie à nouveau et prenez le couloir gauche. Avancez jusqu'à ce que Lucie assomme deux gardes et entrez dans l'ascenseur. Suivez-la le long des couloirs et lorsque vous vous approchez du clavier, appuyez sur une touche pour activer le code.

Lorsque vous arrivez au parking, affrontez les gardes qui vous bloquent le chemin puis suivez Lucie jusqu'à la voiture.

Ensuite, sortez du véhicule et suivez toujours votre accompagnatrice. Faites la rencontre des membres de l'équipe, discutez avec eux puis approchez de la chaise rouge pour utiliser l'Animus.

Séquence 1 : Moins on en sait...

Incorrigible

Pour la première fois que vous entrez dans l'animus, vous devez affronter les hommes de Veri de Pazzi. Effectuez des combos, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez ainsi à vous battre.

Lorsque vous aurez assommé quelques ennemis, fouillez leurs cadavres pour ramasser de l'argent. Enfin, approchez-vous de votre frère et parlez-lui pour déclencher l'objectif suivant.

C'est juste une égratignure

Suivez Frederico en courant, grimpez sur les corniches et atteignez le toit. Avancez légèrement sur le toit et descendez dans la cour pour arriver à destination. Discutez avec le docteur qui se trouve juste à côté de Frederico puis commencez l'objectif suivant.

Rivalité fraternelle

Courez directement vers l'église en face, escaladez-la rapidement pour atteindre le toit et courez vers le point d'arrivée. Ensuite, grimpez tranquillement à la tour de l'église et retrouvez votre frère.

La nuit détend

A présent, mettez-vous sur la petite poutre et synchronisez la carte. Ensuite, sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Restez caché le temps que les ennemis passent puis sortez et rejoignez la croix verte qui représente la maison de Christina. Grimpez jusqu'à la fenêtre, entrez et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour passer une merveilleuse nuit.

Au matin, fuyez les gardes du père de Christina et grimpez sur l'un des toits pour les semer. Par la suite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et rejoignez-le. Faites attention aux point rouges qui représentent les ennemis et retrouvez votre père.

Courrier recommandé

Après la discussion avec votre père, celui-ci vous donne une lettre que vous devez remettre à Lorenzo de Medici. Pour cela, repérez la croix verte sur la mini-carte et atteignez-la. Parlez avec le garde de Lorenzo puis rebroussez chemin et frappez à la porte.

Une affaire d'honneur

A présent, repérez votre soeur sur l'un des bancs dans la cour et discutez avec elle. Retrouvez Duccio, donnez-lui une bonne correction et retournez dans la cour où vous aviez parlé à votre soeur. Rejoignez à présent, Maria Auditore et discutez avec elle pour commencer l'objectif suivant.

L'ami de la famille

Suivez Maria Auditore jusqu'à la demeure de Leonardo da Vinci, portez ensuite la boite de ce dernier et ramenez-le chez vous. Allez ensuite à l'entrée et parlez avec votre frère Petruccio.

Le secret de Petruccio

Après la discussion avec Petruccio, grimpez rapidement sur le toit et récupérez la première plume. Ensuite, suivez la direction des croix vertes sur la mini-carte et récupérez les deux autres plumes avant le temps imparti.

Par la suite, retournez à la cour de la maison et frappez à la porte pour achever cette mission. Frappez une seconde fois à la porte et commencez l'objectif suivant.

Livraison spéciale

Repérez les croix vertes sur la mini-carte et effectuez les livraisons. Rejoignez le premier point dans une cour non loin de votre maison puis le second sur un toit et enfin le dernier près d'une cage de pigeons, pour prendre le courrier de votre père. Rebroussez ensuite chemin et revenez à la maison pour frapper à la porte. Vous découvrez alors que votre père et vos frères ont été emmenés en prison.

Régime Carcéral

Sortez de la maison, grimpez sur les toits et rejoignez la prison. Evitez les gardes, grimpez sur les échelles et les passerelles puis à la tour de la prison et atteignez la fenêtre de la cellule de votre père.

Discutez avec lui puis sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Si vous êtes repéré par l'un des gardes, frappez-le et assommez-le. Enfin, retournez dans votre demeure et ouvrez la porte pour y entrer.

Legs familial

Activez la vision d'angle pour apercevoir le passage secret, ouvrez-le et entrez. Ouvrez le coffre, prenez son contenu et sortez. Affrontez les deux ennemis qui se trouvent à la sortie de la porte, utilisez votre nouvelle épée et tuez-les. Ensuite, rejoignez la croix bleue sur la mini-carte et donnez ainsi les documents à l'ami de votre père. Ensuite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et atteignez-le.

Dernier debout

Une fois que vous arrivez près de la cour d'acquittement, remontez les escaliers en face et rejoignez la plus grande cour pour assister à la mise à mort des membres de la famille.

Après la scène, fuyez rapidement les gardes et grimpez rapidement sur l'un des toits. Fuyez la zone en jaune sur votre mini-carte pour esquiver les gardes et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 2 : Plan d'évasion

Education gestuelle

Suivez Annetta jusqu'à la maison des courtisanes, interagissez avec la porte et entrez. Apprenez comment vous dissimuler dans la foule, avancez entre les gens et utilisez les bancs pour esquiver les yeux des gardes.

Ensuite, apprenez comment voler les gens tout en restant caché, détroussez cinq personnes et retrouvez Paola.

Une carte dans la manche

Repérez l'atelier de Leonardo da Vinci et rejoignez-le. Utilisez la foule, recrutez des courtisanes et cachez-vous ainsi des gardes. Atteignez l'atelier, entrez et récupérez ainsi la dague d'assassin.

Par la suite, Leonardo se fera battre par un garde, sortez et tuez ce garde grâce à la dague. Ramassez le corps, portez-le jusqu'à la demeure de Leonardo et posez-le à l' endroit marqué. Enfin, retournez voir Paola et discutez avec elle pour commencer la mission suivante.

Circonstances aggravantes

A présent, c'est l'heure de la vengeance. Rejoignez la croix verte qui se trouve sur le toit au-dessus d'une grande cour.

Ensuite, sautez dans le tas de foin en bas, dissimulez-vous dans la foule et avancez vers la ruelle au nord. Tournez à gauche, recrutez les courtisanes et utilisez-les pour avancer à votre guise. Entrez dans la petite cour, approchez-vous d'Uberto représenté par un grand carré rouge et tuez-le. Enfin, fuyez la zone en courant, grimpez sur les toits et retournez chez Paola.

Profil bas

Repérez les icônes des affiches sur la carte, rejoignez-les tout en restant caché et arrachez-les. Si vous êtes repéré, fuyez ou combattez les gardes qui vous ont vu. Arrachez les trois affiches, éliminez le garde qui les colle sur le mur et revenez voir Paola.

Arrive Derci

A présent, vous devez à nouveau infiltrer les rues de Florence et atteindre les points de passage. Pour ce faire, sélectionnez de l'argent dans votre menu d'armes et lancez-le pour dérouter la vigilance des gardes. Par la suite, recrutez les courtisanes, utilisez-les pour divertir les gardes et passez les points de passage jusqu'à la sortie de la ville.

Séquence 3 : Requiescat in Pace

Sous bonne escorte

Continuez à escorter les membres restants de votre famille jusqu'à ce que vous tombiez sur votre rival. Abattez d'abord les deux premiers gardes puis abattez les ennemis restants avec l'aide de votre oncle et ses hommes. Enfin, discutez avec votre oncle et commencez l'objectif suivant.

Casa Dolce Casa

Descendez les marches, allez devant le marchand et faites vos achats. Achetez des bottes, une arme et quittez-le. Ensuite, poursuivez dans la rue et allez voir le médecin. Achetez de nouveaux remèdes, soignez vos blessures et revenez chez votre oncle afin de discuter avec votre soeur.

C'est en forgeant

Après la discussion avec Claudia, prenez l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et allez au fond de la pièce suivante pour parler avec votre oncle. Maîtrisez les techniques de mouvements lors du combat, les attaques, les contre-attaques puis battez Mario dans un combat libre.

Ensuite, retournez dans le bureau de Mario, montez les escaliers et retrouvez Maria qui est encore sous le choc dans sa chambre. Enfin, quittez la maison, sortez de la ville et montez sur un cheval. Suivez le chemin à gauche vers la Toscane et galopez jusqu'à ce que vous retrouviez Mario. Descendez et parlez-lui.

Solidarité Familiale

Suivez Mario jusqu'à l'entrée de la cité, sautez sur la charrette près du mur et escaladez la clôture. Sélectionnez les couteaux dans le menu des armes, visez le garde en face et tuez-le. Ensuite, descendez, approchez-vous du levier et activez-le pour ouvrir la porte.

Maintenant que les hommes de Mario sont à l'intérieur, vous êtes divisés en deux groupes. Prenez votre groupe, montez les escaliers d'en face et abattez les gardes qui bloquent le chemin.

Ensuite, suivez la croix verte et rejoignez une cour. Parlez avec l'homme blessé près de la fontaine et retrouvez votre oncle dans la grande cour.

Abattez quelques gardes lors de la discussion avec votre oncle puis rendez-vous vers le prochain emplacement pour assister à une scène. Après cette scène, descendez dans la cour et éliminez les gardes de Vieri. Grimpez sur la muraille de la cité, escaladez également le donjon et abattez Vieri ainsi que ses deux gardes.

Changement de programme

Retrouvez Mario à l'entrée de la grande villa, parlez avec lui puis suivez-le jusqu'à la maison. Rejoignez-le dans son bureau, parlez-lui puis sortez. Grimpez jusqu'au point le plus élevé de la villa afin de synchroniser le point d'observation. Ensuite, repérez les pages du codex dans la mini-carte et récupérez-les. Le premier se trouve à gauche du tas de foin. Les deux autres se trouvent dans les rues de la ville et le dernier se trouve en dehors de la ville.

Montez sur un cheval pour le trouver rapidement puis retournez au manoir. Entrez dans le bureau de Mario (à droite) et discutez avec Claudia.

Rénovations et Révélations

Discutez avec l'architecte qui se trouve juste derrière Claudia et choisissez quel bâtiment rénover. Ensuite, parlez à votre oncle dans la pièce suivante et suivez-le jusqu'à la salle souterraine. Après la discussion, quittez le manoir et allez

vers Florence.

Séquence 4 : La conjuration des Pazzi

Il faut donner l'exemple

Entrez dans l'atelier de Leonardo Da Vinci juste devant vous et discutez avec lui. Ensuite, allez dans la cour voisine et apprenez comment effectuer différents assassinats sur les mannequins. Dès que vous achevez les trois techniques, revenez voir Leonardo dans son atelier puis allez vers le point d'exclamation sur la carte.

Chasse au renard

Entrez dans le marché représenté par la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez votre cible qui apparait en jaune. Désactivez votre vision, courez après le voleur et appuyez sur la bonne touche pour le plaquer au sol.

On se retrouve là-bas

Retrouvez la Volpe juste au-dessous de vous près du quai et parlez-lui. Grimpez sur le mur et retrouvez le renard sur le toit. Ensuite, suivez-le sur les toits des maisons et rejoignez le au point de passage dans le temps imparti. Si vous le perdez de vue, suivez la croix verte sur la carte et atteignez la Santa Maria Novella.

Par la suite, descendez dans la rue, utilisez les courtisanes pour divertir les deux gardes et entrez dans l'allée. Approchez-vous de la poignée qui mène aux catacombes, activez-laet entrez.

Le secret de Novella

Descendez la pente, activez le levier sur la droite et escaladez le mur qui vient de se déployer. Suivez le chemin à gauche jusqu'aux escaliers brisés, sautez sur les barres à gauche et atteignez un autre levier. Si vous tombez, escaladez l'échafaudage et le mur pour atteindre directement le levier.

Activez ce levier, prenez le passage en face et atteignez le côté opposé. Sautez sur d'autres barres sur votre droite, rejoignez un autre levier et activez-le. Sautez vers le mur d'en face et laissez-vous tomber dans le tas de foin.

Maintenant, prenez le passage et accédez à la salle suivante. Escaladez les pierres à gauche, sautez sur le rebord du mur et déplacez-vous à gauche. Éliminez furtivement le premier garde qui s'approche du rebord, montez les escaliers et tuez le second.

Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres et les barres et atteignez le mécanisme. Activez-le, marchez sur le premier mur à gauche et grimpez sur les rebords.

Sautez sur la plateforme qui est à droite puis sur le balcon qui est à gauche. Sautez sur la plateforme en face du balcon puis sur la barre de gauche et activez ensuite le second mécanisme.

Après la courte scène, sautez dans le vide et atterrissez sur le tas de foin. Tuez les trois gardes qui rôdent aux alentours puis partez à la poursuite du quatrième, près de la grande porte. Courez à sa poursuite, sautez rapidement sur les pierres et les barres et tentez de le rejoindre. Ce dernier fermera les portes métalliques, contournez-les et poursuivez-le jusqu'à une arène dans laquelle se trouvent plusieurs autres gardes.

Tuez-les tous, grimpez sur le mur pour activer la poignée et entrez pour espionner les templiers.

Après la scène cinématique, descendez les marches au fond du couloir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le trésor qui se trouve à l'intérieur, ramassez également l'argent dans les trois coffres et trouvez la sortie en ouvrant la porte secrète à droite.

Des loups déguisés en brebis

Avancez dans la zone verte, activez la vision de l'aigle et approchez-vous de votre cible. Après la courte scène, protégez Laurenzo de Medicis et éliminez ainsi les gardes qui l'attaquent.

Lorsque tous les gardes sont achevés, ne suivez pas De Pazzi et restez près de Laurenzo. Abattez deux autres gardes puis regardez la scène. Ensuite, escortez-le en lieu sur (quelques rues plus loin) et abattez tous les soldats ennemis que vous apercevez en chemin. Faites attention à l'état de santé de Laurenzo et protégez-le jusqu'à la cachette. Après la scène, sortez et parlez au soldat qui est dehors.

Adieu Francesco

Atteignez la croix verte située sur le toit près de la grande cour et repérez Francesco.

Ensuite, allez à gauche et grimpez sur les rebords, à l'arrière du grand château. Eliminez d'abord quatre soldats dans le premier niveau, grimpez sur l'échafaudage et éliminez un archer.

Montez encore plus haut, neutralisez d'autres gardes puis poursuivez Francesco. Sautez dans le vide pour retomber sur le tas de foin et allez à la poursuite de Francesco. Ignorez les gardes que vous rencontrez, concentrez-vous sur Francesco et tuez-le dès que vous vous approchez de lui.

Séquence 5 : Quelques détails à régler

Quatre à la suite

Discutez avec Laurent De Médecis qui se trouve juste en face de vous puis récupérez une page du codex.

Une lame foudroyante

Retournez voir votre ami Leonardo Da Vinci dans son atelier et obtenez ainsi une meilleure lame. Ensuite, allez chez votre oncle à Monteriggioni et discutez avec lui. Acceptez la mission suivante et retrouvez Mario dans la zone d'entrainement.

Manoeuvres dilatoire

Effectuez l'entraînement avec Mario, maîtrisez les esquives et les désarmements puis quittez la ville pour rejoindre Toscane/San Gimignano. Entrez dans la ville de Toscane et grimpez sur le plus haut point pour effectuer une mise à jour de la carte. Ensuite, retrouvez le plus proche objectif et effectuez-le.

Crieur public

Lorsque vous vous approchez de l'endroit de votre cible, vous remarquerez qu'il existe plusieurs tours qui contiennent des archers. Grimpez sur les rebords du mur des tours et éliminez les arches qui sont au sommet. Déplacez-vous d'une tour à l'autre grâce aux cordes qui les relient, abattez tous les archers qui sont sur les tours voisines puis escaladez la tour principale. Abattez les quatre archers sur la passerelle puis tuez le curé qui tente de s'échapper. A présent, repérez l'icône d'assassin qui est près de la grande cour et entrez dans les catacombes.

Le secret de la Torre Grossa

Sautez sur le rebord qui est sous vos pieds, déplacez-vous à droite jusqu'ce que vous atteigniez le levier puis activez-le.

Avancez jusqu'à la pièce suivante, éliminez d'abord les gardes puis sautez sur les plates-formes supérieures. Grimpez sur les rebords pour passer de l'autre côté du mur et atteignez une autre pièce. Montez les escaliers à gauche, sautez sur la passerelle et tuez le garde. Ensuite, sautez sur le lustre, sur la corde à gauche puis sur le bord de droite.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le meuble qui se trouve à gauche de l'entrée et sautez sur les barres suivantes. A la dernière barre, sautez sur l'heurtoir de porte accroché sur le mur de gauche et déplacez-vous vers le haut jusqu'à la corniche.

Abattez rapidement le garde, sautez sur les trois lustres suspendues et accrochez-vous à la fenêtre de droite. Grimpez sur la passerelle, sautez sur les barres suspendues en face du mur et tuez un autre garde sur la corniche.

En accédant à l'intérieur de la tour, montez la pente, sautez d'une poutre horizontale à l'autre et éliminez les gardes que vous apercevez. Une fois que vous aurez abattu une deuxième vague d'ennemis, courez à gauche de la passerelle, sautez contre le mur et bondissez pour vous accrocher à poutre opposée.

Accrochez-vous ensuite aux heurtoirs du mur et sautez sur la poutre du milieu. Déplacez-vous à gauche, sautez sur la poutre à droite, avancez à gauche, sautez au milieu, déplacez-vous à droite et atteignez la poutre qui se trouve à gauche. Sautez sur les heurtoirs du mur, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite jusqu'à la poutre suivante. Atteignez les heurtoirs accrochés à la poutre, remontez et ouvrez enfin le sarcophage. Récupérez son contenu, ramassez celui des trois autres coffres et grimpez à l'échelle de droite pour trouver la trappe de sortie.

Dernier rempart

Entrez dans la zone verte de la mini-carte, allez sur la grande place du marché et activez votre vision d'aigle. Localisez la cible, approchez-vous de lui discrètement et éliminez-le rapidement. Ignorez les gardes qui l'entourent en premier lieu, tuez-le puis occupez-vous des gardes par la suite.

Ensuite, sortez de la cité, effectuez des synchronisations en escaladant les tours et rejoignez le prochain objectif.

L'éclaireur

Recrutez votre petite armée et avancez d'abord vers les portes de gauche. Abattez les gardes qui se trouvent devant les portes et ordonnez à vos soldats de garder leur position. Maintenant, revenez vous-même à droite et grimpez à l'étable qui se trouve près de la clôture. Sautez sur la muraille, courez le long de celle-ci et abattez rapidement les archers postés.

Ensuite, repérez le levier qui permet d'ouvrir la porte et activez-le rapidement. Maintenant que vos soldats vous ont rejoints, repérez votre cible parmi les ennemis et abattez-le. Enfin, tuez les gardes restants et achevez ainsi cette mission. Monte par la suite sur un cheval et rejoignez votre prochain objectif.

L'habit ne fait pas le moine

Grimpez sur le toit du monastère, activez la vision d'aigle et repérez votre cible dans la seconde cour.

Sautez dans le tas de foin qui se trouve près de la cible, visez le curé qui se trouve du côté de la cour et tuez-le rapidement. Ensuite, sélectionnez les bombes fumigènes dans votre menu d'armes, lancez-les et fuyez le monastère. Remontez sur un cheval, retournez dans la cité et commencez le prochain objectif.

Faux amis

Utilisez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Ensuite, suivez-le discrètement le long des rues de la cité jusqu'à l'amphithéâtre qui se trouve à l'extérieur. Payez les courtisanes pour divertir les gardes, payez également des mercenaires et grimpez sur la muraille de la cité pour ne pas les perdre de vue.

Lorsque ces deux templiers arrivent près de l'amphithéâtre, soyez très discret et évitez de vous faire repérer. Mettez-vous à l'endroit indiqué pour espionner la conversation puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour

abattre les gardes qui vous capturent. Approchez-vous de la cible, tuez-la pour apaiser ses souffrances puis tuez tous les autres gardes qui vous entourent.

Séquence 6 : Un chemin Cahoteux

Retour de voyage

Allez voir Laurent de Medicis à Florence et récupérez une cape. Ensuite, allez à l'atelier de Leonardo pour vous rendre compte qu'il n'y est plus. Repérez alors le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret du dôme

Approchez-vous de la grande porte et grimpez sur les rebords qui sont à gauche. Grimpez à droite au-dessus de la porte, sautez sur la barre de droite puis sur la plateforme au fond.

Sautez sur la poutre de droite, sur les deux lustres suspendus puis sur la poutre à droite. Sautez sur le prochain lustre, à gauche sur la barre et sur la passerelle qui contient une échelle. Désormais, si vous tombez, prenez rapidement l'échelle pour reprendre à partir de cet endroit.

Suivez la poutre de droite, sautez sur les plates-formes à gauche et remontez plus haut. Sautez sur les barres de gauche, sur les plateformes, sur d'autres barres puis sur les deux lustres. Sautez sur les planches (à gauche), atteignez deux autres lustres à gauche puis la poutre horizontale. Sautez sur les plates-formes près du mur, sur les barres qui sont à droite et sur deux autres lustres. Atteignez la poutre à droite, deux lustres au milieu, une autre poutre, un autre lustre puis la passerelle. Avancez à gauche de la passerelle, sautez sur les deux barres suivantes puis sur une autre planche qui contient une échelle.

A présent, sautez sur la clôture du milieu, faites le tour en avançant à droite et grimpez sur la passerelle élevée qui se trouve à gauche. Suivez le chemin des poutres, sautez sur la passerelle près de la fenêtre et grimpez en haut jusqu'à la corniche. Sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Sautez sur la barre à gauche, sur la planche en bas puis sur un autre lustre. Atteignez à nouveau les planches en face, accrochez-vous aux rebords de la fenêtre et déplacez-vous à gauche pour pouvoir remonter jusqu'à la corniche.

Ensuite, sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur la corniche à gauche. Sautez sur les barres à gauche puis sur les planches près de la fenêtre. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite, remontez en haut de la fenêtre et sautez sur le lustre suspendu au milieu. Bondissez par la suite vers le rebord de la corniche, remontez et grimpez à la poutre de droite. Sautez sur la prochaine poutre à gauche, sur les planches suspendues puis sur la corniche, à gauche.

A présent, grimpez aux barres accrochées au mur, montez à l'échelle et sautez sur d'autres barres plus loin. Faites le tour en sautant sur les poutres puis grimpez sur les rebords du mur. Grimpez sur la poutre, mettez-vous au milieu et sautez sur la passerelle principale. Grimpez à l'échelle, ouvrez le sarcophage, les coffres puis sortez en ouvrant la fenêtre qui est à droite. Récupérez les trésors à l'extérieur puis descendez et dirigez-vous vers les montagnes.

Vacances en Romagne

En commençant la mission, vous retrouvez cotre ami Léonardo. Conduisez son chariot, faites gaffe aux soldats qui vous attaquent et essayez de les faire tomber en prenant des virages serrés. Si l'un d'eux s'approche de vous, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche à l'écran et repoussez-le. Ensuite, détournez les flammes que les archers lancent, résistez à l'assaut des gardes et atteignez ainsi le point de contrôle.

Maintenant, sortez la grande lame, ne montrez aucune pitié et abattez tous les gardes qui vous entourent. Enfin, rejoignez la marque blanche près du pont pour achever cette mission et traversez ce dernier.

Une fois que vous êtes entré dans la cité, grimpez en haut d'une tour de synchronisation et mettez à jour la carte.

Ensuite, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret de Ravaldino

Pour trouver l'entrée de la forteresse, nagez dans l'eau qui entoure la muraille repérez la poignée secrète. Activez-la et entrez. Plongez dans l'eau, remontez via les marches, sautez sur les caisses à gauche puis sur les rebords du mur. Sautez à l'opposé du mur, sur la plateforme de gauche puis traversez le long des poutres, à droite. Activez le mécanisme de la porte, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Dans cet endroit, avancez d'abord à gauche, escaladez le muret et récupérez l'argent dans le coffre. Ensuite, suivez le chemin de droite, plongez sous l'eau et passez sous la grille métallique, à gauche. Remontez à la surface et poursuivez à gauche.

Sautez sur les tonneaux, grimpez aux rebords du mur et remontez à la surface.
Abattez le premier garde près de vous, sautez à gauche et atteignez le côté opposé.

Abattez rapidement deux autres gardes, repérez le mur qui se trouve à droite des escaliers et grimpez dessus. Sautez sur les poutres suivantes, atteignez l'autre côté et tuez trois autres gardes. Sautez sur les tonneaux cachés par un drap blanc, escaladez les étagères et atteignez le rebord. Avancez, sautez sur d'autres tonneaux plus loin, accrochez-vous au bouclier accroché au mur et sautez à l'opposé du mur.

Activez le mécanisme, courez à droite et sautez rapidement d'une poutre à l'autre avant que la porte ne se referme. Refaites la même opération avec le second mécanisme et traversez le long des poutres avant que la porte ne se referme. Poursuivez par la fenêtre de gauche, sautez sur les poutres, déplacez-vous sur les boucliers du mur et entrez par une seconde fenêtre.

A présent, descendez les marches et grimpez sur la première fenêtre à gauche. Tuez le garde, poursuivez le chemin et abattez un autre garde. Avancez, tuez trois autres soldats dans l'étable et repérez les deux tonneaux recouverts par un drap blanc. Escaladez-les, grimpez sur le mur en bois puis sur la poutre. Poursuivez le long des poutres, grimpez sur les boucliers et entrez par le trou dans le mur.

Activez le dernier mécanisme, avancez à gauche et sautez rapidement sur le mur brisé à gauche. Grimpez sur le second mur à gauche, courez rapidement sur la poutre et sautez sur une autre barre plus loin. Grimpez au poteau, sautez à l'opposé de ce dernier pour atteindre la passerelle en bois puis sautez rapidement sur les deux poutres suivantes pour atteindre la porte qui mène au sarcophage.

Si vous êtes lent, la porte se refermera et vous devrez recommencer en réactivant le mécanisme. Enfin, ouvrez le sarcophage, récupérez son contenu, ramassez également le contenu des deux autres coffres et trouvez la sortie en ouvrant la trappe au sol. A présent, quittez la cité et retrouvez Leonardo près du bateau.

Tout le monde à bord

Nagez dans l'eau et prenez le bateau qui vous attend. Dirigez-vous vers la dame, arrêtez-vous près de la marque blanche puis ramenez-la à l'endroit indiqué près du quai. Enfin, montez dans le bateau et achevez ainsi cette séquence.

Le Présent : Desmond

Une scène cinématique dans laquelle vous revenez au temps présent se déclenche et vous reprenez le contrôle de Desmond.

Sortez de la pièce, prenez les marches à gauche et descendez la passerelle. Rejoignez Lucie, suivez-la à nouveau et commencez l'entraînement. Vous devez activer les quatre alarmes qui sont éparpillées dans l'entrepôt. Il existe deux alarmes sur les murs qui sont en bas et deux sur la passerelle d'en haut. Par conséquent escaladez les tas de caisses pour les atteindre.

Enfin, revenez voir Lucie en bas et suivez-la en montant la passerelle. Vous incarnez par la suite Altaïr. Avancez vers la cible au fond, activez la vision d'aigle et poursuivez-la. Lorsque vous arrivez près de la tour, escaladez-la jusqu'au sommet puis sautez dans le vide. Après votre réveil, retournez dans l'Animus.

Séquence 7 : Le marchand de Venise

Benvenuto

Parlez à Léonardo Da Vinci qui est juste près de vous et commencez la visite guidée de la sublime ville de Venise. Lorsque vous arrivez à l'atelier de Leonardo, appuyez sur la touche qui s'affiche pour interagir avec ce dernier. Si vous avez des pages de codex, frappez à la porte et donnez-les lui. Par la suite, rejoignez l'emplacement de l'objectif suivant et commencez la mission.

Ca va laisser des traces

D'abord, suivez la jolie demoiselle et protégez-la contre les gardes qui tentent de la capturer. Lorsqu'elle ne peut plus marcher, portez-la et dirigez-vous vers la marque verte sur la carte. Si vous êtes attaqué, posez-la par terre, abattez les gardes qui arrivent puis continuez votre chemin.

Par la suite, vous devez protéger le bateau qui emmène Rosa en abattant les soldats et les archers éparpillés des deux cotés du fleuve. Escaladez les poutres, les rebords et abattez rapidement les ennemis. Escortez le bateau jusqu'au quai et retrouvez Rosa. Portez-la à nouveau, entrez dans la ruelle et posez-la sur la planche. Lorsque le médecin arrive, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'aider à la soigner.

Un accord gagnant-gagnant

Frappez à la porte d'Antonio, goutez à son thé en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran et acceptez ainsi sa proposition.

Agile comme un singe

Parlez à Rosa qui se trouve à droite de la porte et commencez son entrainement. Sautez d'un rebord à l'autre et grimpez à l'échafaudage pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez Rosa près d'une église.

Pas de faux bonds

Discutez à nouveau avec Rosa et commencez son nouvel entrainement. Vous devez grimper tout en haut de la tour et descendre avant le temps imparti. Pour cela, courez à gauche, grimpez à gauche de la grande porte et sautez sur les poutres. Repérez les rebords sur la droite et escaladez-les. Effectuez des sauts en grimpant, escaladez la tour puis sautez directement sur le tas de foin qui se trouve en bas pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez votre prochain objectif sur un toit, près de l'atelier de Leonardo.

L'évasion

Vous devez libérer les voleurs indiqués comme des alliés. D'abord, grimpez d'un toit à l'autre et rejoignez la marque bleue sur la mini-carte. Activez la vision d'aigle pour repérer les soldats ennemis, descendez et tuez-les tous.

Ensuite, libérez les prisonniers qui sont dans leur cage et escortez-les jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission. Il est préférable d'utiliser les toits pour atteindre le point d'escorte afin d'éviter le maximum de soldats. Lors de l'escorte, vous devez garder en vie au moins l'un des quatre voleurs et le ramener saint et sauf. Répétez la même opération avec les deux autres cellules de détention et libérez ainsi les voleurs. A présent, retournez à la guilde des voleurs et cognez à la porte d'Antonio.

Mort aux traîtres !

Dans cette mission, vous devez entrer dans les zones vertes, activer la vision d'aigle et éliminer les cibles. D'abord, allez au quai, activez la vision d'aigle et repérez la cible sur un grand bateau. Atteignez-le, abattez les gardes et la cible. Rejoignez la seconde cible dans la zone verte sur un toit et descendez-la. Enfin, retrouvez la troisième cible au marché, repérez-la et tuez-la. A présent, retrouvez Fabio près du quai.

L'habit fait le moine

Votre objectif est de voler le contenu des trois coffres indiqués sur la mini-carte. Vous avez le choix entre deux méthodes. Soit, vous le faites discrètement en recrutant des courtisanes pour divertir les gardes. Soit vous tuez tous les gardes puis volez les coffres. Le premier coffre se trouve près d'un fleuve, nagez et volez-le sans que les gardes ne s'en aperçoivent.

Les deux autres coffres se trouvent dans une cour. Vous pouvez soit envoyer des courtisanes, soit éliminer les gardes avant de voler le coffre.

Une fois que les coffres sont volés, allez au quai, abattez les gardes et volez le petit bateau. Ramez ce dernier jusqu'à l'endroit indiqué et achevez ainsi cette mission. Maintenant, allez voir Antonio chez lui.

Tout doit disparaître

D'abord, allez vers les points rouges qui ne sont que des archers sur le toit et activez la vision d'aigle pour les repérer. Abattez les cinq archers, sautez dans l'eau du fleuve et retrouvez Antonio qui n'est pas loin.

Ensuite, déplacez-vous d'un toit à l'autre et rejoignez la forteresse indiquée en rouge.
Eliminez les quelques archers postés sur les toits. Grimpez sur celui de la forteresse, abattez les quelques gardes qui vous repèrent et regardez la discussion entre Emilio et son compagnon. Activez la vision de nuit et repérez Emilio en jaune. Ignorez tous les autres gardes, sautez sur Emilio et abattez-le. Ensuite, approchez-vous de Rosa pour ouvrir la porte et complétez ainsi cette séquence. A présent, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Séquence 8 : Nécessité est mère d'invention

Le secret de Saint-Marc

Pour atteindre la poignée de l'entrée du tombeau, grimpez sur le toit de la grande basilique et retrouvez-le près d'une échelle.

Entrez, avancez près du sarcophage et activez le levier pour commencer l'énigme. Vous devez marcher sur les quatre interrupteurs au sol et résoudre l'énigme en tirant sur le levier suspendu.

Pour la première énigme, grimpez sur les rebords qui se trouvent à droite du sarcophage, sautez sur le toit à gauche puis sur le toit du tombeau. Sautez sur un autre petit toit à droite, grimpez sur le balcon et avancez à gauche. Sautez sur la clôture métallique et la croix métallique puis sur le rebord du pilier et déplacez-vous à gauche jusqu'au second balcon. Enfin, grimpez sur le grand orgue et sautez sur le levier avant que le temps ne s'achève.

Pour la seconde énigme se trouvant à gauche du sarcophage, grimpez sur la petite plateforme à droite puis sur celle du milieu.

Sautez sur les piliers en bois au milieu puis sur la plateforme suivante et atteignez le rebord de droite. Déplacez-vous à droite, grimpez jusqu'au balcon et avancez à gauche. Grimpez sur le rebord du mur, déplacez-vous à droite, sautez sur la poutre puis sur le second l'interrupteur.

Pour la troisième énigme se trouvant en face du saprophage, avancez à gauche et grimpez sur le tableau au mur.

Sautez sur les deux plates-formes à droite puis sur le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez sur la poutre

horizontale, sautez sur les barres à droite et atteignez la plateforme du fond. Grimpez sur le balcon à gauche, avancez à gauche et grimpez sur la grande vitre jaune. Sautez à l'opposé, accrochez-vous à la barre puis balancez-vous jusqu'à l'interrupteur.

Pour la dernière énigme, grimpez sur les caisses qui sont juste à gauche puis sur le rebord du poteau. Sautez à droite, déplacez-vous à droite et accrochez-vous à la barre.

Balancez-vous, sautez sur la plateforme puis sur la clôture en face. Avancez à droite sur cette dernière, sautez sur la plateforme près du mur et sur les barres qui sont à droite. Sautez sur le rebord du mur et grimpez sur le balcon. Avancez à droite, sautez sur les croix suspendues et rejoignez l'autre balcon. Sautez sur les barres à droite, avancez à droite du balcon, grimpez sur la vitre jaune et sautez sur le dernier interrupteur.

Maintenant, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le contenu des coffres et poussez le mur de droite pour sortir.

Qui se ressemble s'assemble

Suivez les deux templiers, faufilez-vous entre les groupes de gens et évitez de vous faire prendre. Payez les courtisanes, avancez doucement et ne perdez pas votre cible de vue. Des scènes se déclenchent entre temps, utilisez toujours les courtisanes pour divertir les gardes et espionner les templiers.

Après la mission, allez voir Rosa à nouveau et commencez le prochain objectif.

Cent fois sur le métier

Repérez les marqueurs vertes sur la mini-carte, atteignez-les sans vous faire repérer par les gardes et attendez qu'Antonio vous suive. Le premier point de passage se trouve dans la grande cour qui se trouve devant la grande basilique. Le second se trouve juste dans une ruelle à droite de cette dernière. Le troisième se trouve au sommet de la grande tour, le quatrième se trouve à quelques rues plus loin de la tour et le dernier se trouve sur le toit de la basilique. Escaladez les échafaudages et les passerelles pour atteindre ce dernier point. Après la courte scène, allez voir votre ami Leonardo.

Qui ne risque rien n'a rien

Essayez donc la machine volante de Léonardo Da Vinci, dirigez-la avec le joystick et suivez les instructions qui s'affichent.

Coups de chaleurs

A présent, vous devez sécuriser les endroits pour permettre d'allumer le feu. Le premier endroit se trouve à quelques rues plus loin. Escaladez sur le toit, approchez-vous du secteur et activez la vision d'aigle pour repérer les gardes qu'il faut éliminer. Abattez-les et rendez-vous au prochain secteur. Eliminez des gardes sur un bateau, abattez ceux qui sont près du fleuve et sécurisez tous les secteurs. Une fois que la mission est achevée, rejoignez le prochain point sur le toit d'une maison.

Vol au-dessus d'un nid de Gondoles

Utilisez à nouveau la machine volante de Leonardo, survolez toute la ville et utilisez le feu pour remonter et prendre de la vitesse. Ne tentez pas de prendre un raccourci vers la marque verte de la carte et suivez le chemin des feux à gauche. Celui-ci reviendra automatiquement vers le point d'atterrissage.

Une fois que vous atteindrez le toit du palais, descendez via l'échelle et grimpez sur les passerelles, à gauche. Atteignez le marqueur blanc, activez la vision d'aigle après la scène et abattez votre cible. Enfin, fuyez les gardes ou tuez-les et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 9 : Carnaval

Le secret de Santa Maria

Grimpez sur le toit de la santa Maria et repérez l'entrée près du demi-cercle. Entrez, avancez et laissez-vous tomber sur le tas de foin. Assassinez le premier templier et partez à la poursuite du second. Ce dernier fermera les portes métalliques, donc contournez-les en prenant le chemin de droite ou celui qui est à gauche de la porte. Lorsque vous arrivez dans l'arène, abattez tous les gardes qui sont à l'intérieur et ouvrez la porte.

Les choses se corsent. Descendez les marches et activez le mécanisme. Courez à gauche, sautez sur les piliers, sur la barre puis sur la plateforme d'en face. Escaladez le mur d'en face et sautez à droite pour atteindre la première barre. Balancez-vous et sautez plus loin. Ensuite, grimpez aux briques qui sont à droite, remontez le long du mur et sautez sur la plateforme de gauche. Sautez sur les barres suivantes à droite, atteignez la plateforme, escaladez le mur et sautez sur la barre de droite.

Maintenant, descendez les marches, sautez sur les murs à gauche puis sur la barre à droite. Sautez sur le pilier dans l'eau, sur la plateforme et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez et accrochez-vous aux marches qui sont à droite, sautez sur une autre plateforme à gauche puis sur les trois barres suivantes. Sautez sur le pilier dans l'eau puis sur la barre, avancez, remontez contre le mur et sautez sur la dernière barre pour ouvrir le passage secret.

Entrez dans le passage, ouvrez le sarcophage, récupérez l'argent des quatre coffres et sortez par la trappe au sol.

A présent, allez voir l'icône du voyageur et allez directement chez votre oncle à Monteriggioni. Descendez au sous-sol de la villa et placez les six pierres aux pieds des six statues pour ouvrir la porte de l'armure. Retournez par la suite à Venise.

Savoir, c'est pouvoir

Allez chez Léonardo et frappez à la porte. Sautez par-dessus la clôture et atteignez la croix verte. Visez les trois mannequins avec votre nouvelle arme et tirez. Enfin, retournez voir Léonardo pour achever cette mission.

Demoiselles en détresse

Poursuivez immédiatement le meurtrier de la courtisane, sélectionnez votre pistolet et tuez-le dès qu'il s'arrête pour quelques instants. Ensuite, retournez à la maison des courtisanes.

Nonne-Obstant

Marchez avec vos alliés jusqu'à la place du carnaval et préparez-vous à gagner les quatre épreuves pour gagner le masque d'or.

1-Chasse aux rubans
Dans cette épreuve, vous devez rapporter plus de rubans que les autres concurrents avant la fin du temps imparti. En effet, repérez les croix bleues sur la carte et volez au moins 25 lots de rubans avant la fin du temps.

2-Et ils sont partis !
Dans cette épreuve, courez le long des rues, grimpez aux maisons et passez les seize points de contrôle avant la fin du temps imparti.

3-Capture du drapeau
Dans cette épreuve, courez vers la croix bleue de la mini-carte et récupérez le drapeau. Ensuite, grimpez rapidement sur le toit pour semer votre adversaire et revenez à l'endroit marqué pour marquer un point. Si votre concurrent capture le drapeau avant vous, rattrapez-le rapidement et reprenez-le. Essayez toujours de grimpez sur les toits car votre adversaire n'est pas aussi agile que vous.

4-Tricher n'est pas jouer
Dans cette ultime épreuve, n'utilisez aucune arme et triomphez d'abord des deux premiers adversaires. Effectuez des combos rapides pour les battre puis affrontez Dante Mario. Enfin, affrontez les quatre gardes, désarmez-les et tuez-les avec n'importe quelle arme.

Coup de tonnerre

D'abord, repérez l'emplacement de votre cible sur la mini-carte et atteignez-la. Lorsque vous entrez dans la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez Dante Mario. Recrutez les courtisanes pour passer inaperçu, approchez-vous de lui par derrière et volez-lui le masque d'or.

Ensuite, rejoignez le marqueur vert, suivez le chemin à droite et atteignez la marque bleue. Maintenant, payez les courtisanes et restez caché des gardes pendant une minute.

Lorsque le doge arrive, attendez que les gardes sautent du bateau et s'approchent de la cour, prenez votre pistolet, visez le doge et abattez-le. Ensuite, sautez rapidement dans l'eau et fuyez en nageant jusqu'à l'autre rive. Ensuite, baissez votre notoriété en payant les doyens et en décollant les avis de recherche. Passez incognito et retournez chez la nonne.

Séquence 10 : Force Majeure

Mauvaise surprise

Allez vers le point de mémoire génétique et discutez avec Antonio et le nouveau doge.

Un lion en cage

Retrouvez l'homme mourant sur un balcon pour commencer cette mission. D'abord, allez dans la zone verte, évitez les gardes sur les toits et approchez-vous de la cage qui renferme votre cible.

Descendez les gardes qui se trouvent devant la cellule, libérez Bartolomeo et éliminez trois autres soldats qui arrivent. Courez ensuite jusqu'au point de rendez-vous et abattez les gardes qui vous attaquent. Après la courte scène, abattez le capitaine de la garde, ouvrez la porte et entrez.

Libération anticipée

A présent, vous devez libérer les hommes de Bartolomeo. Pour cela, rejoignez leurs cellules de détention, abattez les gardes qui se trouvent devant la première cage et libérez-les.

Ces derniers vous rejoindront, allez à la seconde cellule et refaites la même opération pour libérer d'autres hommes. Une fois que vous aurez ouvert les trois cages, retournez voir Bartolomeo et commencez la mission suivante.

Chacun à sa place

A présent, partez avec votre petite armée vers les endroits marqués sur votre mini-carte et abattez les gardes qui s'y trouvent. Sécurisez la zone, plantez des hommes et passez vers la prochaine zone. Sécurisez trois zones, achevez ainsi cette mission et revenez chez Bartolomeo.

D'une lame deux coups

D'abord, grimpez au sommet du point d'observation indiqué sur la carte et regardez les scènes de combat. Ensuite, sautez dans l'eau et dirigez-vous vers Bartolomeo pour le protéger. Tuez les deux chevaliers qui arrivent puis partez à la poursuite de Dante. Affrontez-le, battez-le et poursuivez ensuite les deux cibles. Rattrapez-les et assassinez les deux en même temps.

Séquence 11 : Alter ego

Tout vient à point...

Pour atteindre le point d'exclamation suivant, vous devez d'abord grimper à la forteresse. Pour ce faire, repérez la zone où il n'ya pas d'eau, près de la muraille, et sautez sur la fenêtre à partir de la maison voisine. Grimpez sur la muraille, atteignez l'endroit qui comprend le point et commencez l'objectif.

D'abord, suivez le soldat jusqu'au point d'escale du courrier. A ce moment, allez rapidement payer les courtisanes à gauche de l'entrée et utilisez-les pour dégager l'accès. Entrez, évitez d'être repéré et abattez le premier soldat, à gauche. Avancez à gauche, abattez celui qui transporte le courrier et récupérez-le.

Plus on est de fous...

Maintenant, suivez le chef de la patrouille et faites attention à ne pas heurter un citoyen.

Lorsque vous arrivez près de l'espagnol, appuyez sur la touche qui s'affiche pour commencer le combat. Affrontez-le avec votre épée, contrez ses attaques et ripostez à votre tour puis gagnez le premier duel.

Ensuite, affrontez les gardes qu'il appelle, ne perdez pas beaucoup de sang puis abattez l'espagnol et d'autres gardes avec l'aide de vos amis. Après la scène cinématique, sautez sur le tas de foin.

Séquence 14 : Veni, Vedi, Vici

Codex

A présent, partez à la recherche des pages du codex restantes et récupérez-les. Voyagez d'une ville à l'autre et collectez-les. Dès que vous récupérez les vingt codex, allez chez les Auditores à Monteriggioni et rencontrez Leonardo qui est désormais dans la villa puis déchiffrez-les. Ensuite, allez au mur du codex, placez-les dans le mur et parlez à Mario.

Une croix sur la carte

Interagissez avec le socle pour poser la pomme, mettez-vous face au mur du codex et activez la vision d'aigle. Déplacez les pages de codex pour découvrir la carte du monde puis parlez à nouveau avec Mario pour commencer la mission suivante.

Dans la gueule du loup

D'abord, grimpez sur les caisses, la poutre à gauche puis la planche suspendue. Sautez sur le rebord du mur, déplacez-vous à gauche le long des rebords et remontez sur la tour. Abattez les quatre gardes qui s'y trouvent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, neutralisez rapidement les trois gardes qui se trouvent dans la section suivante et grimpez sur les barres du mur de droite pour atteindre le balcon. Activez le levier dans le balcon et descendez pour franchir la porte. Remontez les marches, tuez cinq gardes et escaladez la tour suivante.

A présent, galopez sur le cheval et attaquez les ennemis grâce à votre épée. Si vous tombez, éliminez les gardes puis remontez à cheval. Abattez la première vague de gardes, galopez rapidement pour sauter par-dessus le vide et abattez une seconde vague de gardes.

Maintenant, grimpez sur la tour suivante, éliminez deux gardes sur le toit et sautez sur le tas de foin. Tuez deux gardes, courez jusqu'à la tour suivante et escaladez-la.

Abattez deux autres gardes sur le toit de la tour, sautez sur le tas de foin et restez caché. Attendez l'arrivée du premier soldat par la gauche et éliminez-le furtivement.

Courez vers le second tas de foin (à gauche), cachez-vous à nouveau puis éliminez silencieusement le second garde lorsqu'il passe à proximité. Enfin, abattez les deux derniers soldats, escaladez la tour suivante et abattez trois autres gardes sur le toit. Par la suite, descendez de l'autre côté, éliminez un soldat, escaladez la tour suivante et abattez-en un autre.

Maintenant, descendez dans la cour et préparez-vous à affronter une dizaine d'ennemis fâchés. Esquivez leurs attaques et contrez-les, achevez-les puis activez le levier qui se trouve sur le balcon au-dessus de la porte.

Entrez dans le corridor, marchez rapidement à gauche et tuez silencieusement le premier garde.

Poursuivez votre chemin, tuez le second garde et activez le levier. Entrez, marchez rapidement à gauche et tuez furtivement un autre soldat. Avancez tout droit, abattez les deux gardes en même temps puis revenez pour vous occuper du dernier. Par la suite, activez le levier et entrez. Marchez sur les planches, sautez sur la plateforme suspendue puis sur les échafaudages à droite. Marchez sur les cordes à gauche, sautez sur l'autre plateforme suspendue et prenez votre pistolet. Visez le pape et tirez.

Après la scène cinématique, sortez votre épée et affrontez l'Espagnol. Pour le battre, esquivez ses attaques, attendez qu'il attaque l'un de vos alliés et découpez-le avec votre lame.

Après le combat et la courte scène, activez la vision d'aigle et repérez les boutons du passage secret situés à droite et gauche du socle.

Activez-les, descendez dans le passage et avancez dans le couloir. Combattez l'Espagnol une seconde fois sans aucune arme, effectuez des combos d'attaque et frappez-le. Saisissez-le de temps à autre, donnez-lui des coups de tête et des coups de genou et battez-le. Lorsqu'il est abattu, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour terminer le combat et regardez la séquence avant d'avancer dans le sanctuaire.

Présent

De retour au présent, suivez Lucie au sous-sol et tuez les gardes qui vous attaquent. Réalisez des contre-attaques meurtrières, battez les deux vagues de soldats et approchez-vous du docteur, près du camion.

Félicitations ! Vous complétez ainsi les missions principales d'Assassin's Creed 2 !

Missions Secondaires

Il existe quatre types de missions secondaires dans Assassin's Creed 2 :

Contrat d'assassinat
Dans ces missions, il faut que vous repériez et tuiez une cible. Par conséquent, rendez-vous dans la zone verte, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible parmi la foule et assassinez-la.

Action punitive
Dans ce genre de missions, rendez-vous d'abord dans la zone verte indiquée sur la carte et repérez votre cible grâce à la vision d'aigle puis frappez-le à mains nues sans le tuer.

Mission courrier
Dans ces missions, vous devez remettre des courriers à leurs destinataires avant la fin du temps imparti.

Course
Dans ces missions, vous devez effectuer des courses et passer à travers les points de contrôle avant la fin du temps imparti.

ABRÉGER LES COMBATS

Lorsque vous affrontez seul un grand nombre d'adversaires, perchez-vous sur un muret ou un élément du décor légèrement surélevé et sélectionnez votre double lame pour assassiner vos ennemis en un coup les uns après les autres. Vous devrez parfois vous y reprendre à plusieurs reprises mais l'assassinat fonctionnera contre n'importe quel type de garde.

VOLER L'ARGENT DES HÉRAUTS

Soudoyer les hérauts est une bonne solution pour faire baisser sa notoriété, mais l'opération coûte 500 florins. Toutefois, vous pouvez récupérer votre argent tout de suite après en volant le héraut sans qu'il s'en aperçoive. Vous pouvez également l'assassiner puis fouiller son corps pour regagner votre argent.

Astro Tripper

© PomPom Games 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Pod Opressor

Détruisez 10 pods mutants dans n'importe lequel des niveaux d'entraînement

Point Araignée

Détruisez le boss araignée sur Arachnophobia

Tank Opressor

Détruisez 20 tanks de suit

Argent

Tank Symathizer

Détruisez les deux générateurs de Claustrophobie sans tuer aucun Tank

Tapette tue-mouches

Détruisez 3 Flypods en 5 secondes sur n'importe quel niveau d'infestation des insectes

Incursion Sournoise

Détruisez le boss sans ouvrir plus d'une porte extérieure. Seulement une des 3 portes extérieurs peut être ouverte à tout moment

Or

Enchevêtrement de Vers

Détruisez 3 vers dans la séquence du Suintant

Wheel Collector

Complétez le niveau Les roues infernales sans tuer aucune des roues connectées par un laser

BackBreaker

© 505 Games / NaturalMotion 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CACHÉES

Anchorage Watchmen

Terminer le mode Tackle Alley.

Backbreaker All-Stars

Terminer le mode Road to Backbreaker.

Milwaulkee Mariners

Terminer le mode Training.

Baja : Edge of Control

© THQ / 2XL Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Options et entrez l'un des codes suivants pour activer son effet.

SHOWTIME	Tout débloquer
SUPERMAX	Toutes les pièces de customisation

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Néophyte

Termine l'initiation en mode Aventure.

Novice

Remporte le Tournoi des novices.

Combattant

Remporte le Tournoi en équipe suprême.

Combattant confirmé

Remporte le Tournoi des braves.

Pro Bakugan

Remporte le Tournoi de la puissance absolue.

Maître Bakugan

Remporte la Coupe des maîtres Bakugan.

Jeune espoir

Entre dans le top 500 du classement mondial Bakugan.

Challenger

Entre dans le top 100 du classement mondial Bakugan.

Élite

Hisse-toi dans le top 10 du classement mondial Bakugan.

Nouveau riche

Accumule au moins 10 000 points de classement en mode Aventure.

Plein aux as

Accumule au moins 50 000 points de classement en mode Aventure.

Nouveau client

Fais un achat dans la boutique.

Bon client

Dépense au moins 30 000 points Bakugan dans la boutique.

Tir énergisant

Récupère au moins dix bonus de Puissance G en un seul tir.

Tir habile

Récupère au moins trois super cartes Capacité en un seul tir.

Tir lucratif

Récupère au moins trois objets bonus en un seul tir.

Tir magistral

Récupère au moins trois bonus de carburant sur le terrain en un seul tir.

Tir fracassant

Détruis un obstacle sur le champ de bataille.

L'équipe est au complet

Débloque tous les adversaires dans le parc.

Armée élémentale

Rassemble tous les Bakugan du jeu.

Jeu complet

Rassemble toutes les cartes Portail du jeu.

Jeu tactique

Rassemble toutes les cartes Capacité du jeu.

Explorateur

Débloque tous les terrains dans le parc.

Identités multiples

Incarne tous les personnages en mode Arène.

Touriste

Bats-toi sur tous les terrains en mode Arène.

Duelliste

Remporte cinquante duels en mode Aventure.

Coéquipier en or

Remporte vingt combats en équipe en mode Aventure.

Survivant

Remporte vingt combats en Chacun pour soi en mode Aventure.

Tireur d'élite

Dirige un Bakugan pendant au moins dix secondes.

Guerrier de la terre

Gagne un combat en utilisant la Secousse de Subterra.

Guerrier des flammes

Gagne un combat en utilisant la Comète de Pyrus.

Guerrier de la lumière

Gagne un combat en utilisant la Foudre d'Haos.

Guerrier du vent

Gagne un combat en utilisant le Cyclone de Ventus.

Frappe spectrale

Gagne un combat en utilisant la Frappe Spectrale.

Guerrier des eaux

Gagne un combat en utilisant la Spirale d'Aquos.

Maître de la Force

Remporte cinq combats Force d'affilée.

Champion de la Force

Remporte cinq combats Force de niveau 3 d'affilée.

Maître de la Précision

Remporte cinq combats Précision d'affilée.

Champion de la Précision

Remporte cinq combats Précision de niveau 3 d'affilée.

Maître du Rythme

Remporte cinq combats Rythme d'affilée.

Champion du Rythme

Remporte cinq combats Rythme de niveau 3 d'affilée.

Adepte du KO critique

Réussis une attaque ou un KO critique.

Maître du KO critique

Réussis dix attaques ou KO critiques.

Roi du KO critique

Réussis vingt attaques ou KO critiques.

Argent

Roi Bakugan

Remporter le Tournoi Bataille Ultime.

Domination

Bats tous les adversaires du jeu en mode Aventure.

Or

Champion

Se hisser à la première place du classement mondial Bakugan.

Combattant professionnel

Gagner dix cartes Portails d'affilées.

Platine

Empereur Bakugan

Avoir tous les trophées du jeu.

CODES POUR EMPOCHER DES BP

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

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

Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Adam Levine

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

Adrian Young

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

Frankenrocker

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

Gwen Stefani

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

Shadow Character

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

Taylor Swift

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

Tom Dumont

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

Tony Kanal

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

CODES DIVERS

All Slider Gems

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

Auto Kick

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

Air Instruments

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

HUD Mode Libre

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

Personnages invisibles

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

CHEAT CODES

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

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

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

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue dans Band Hero

Termine les Initiations.

Ascension fulgurante

Termine 25% des concerts en mode Carrière.

Lueur

Gagne 111 étoiles en mode Carrière

Blonde platine

Décroche le platine sur un défi de Carrière

Rivière de diamants

Décroche le diamant sur un défi de Carrière

Maître des cérémonies

Héberge une partie Carrière en ligne et joue une chanson

Face à face

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec)

Till Death Do Us Part

Joue une partie de Dos au mur en ligne

Un quart d'heure de gloire

Termine une chanson avec un Avatar de rockeur

Pris dans le moment

Réussis une Séquence de groupe

Etoile claire, étoile éclairée

Gagne plus de 10 000 points en une seule phase Star Power

Un million ? C'est cool !

Gagne plus de 1 000 000 points en groupe dans une chanson en Carrière ou Partie rapide

A son comble

100% sur une chanson au chant

Le touche-à-tout

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or

Jamais seul dans 'Band Hero'

Termine une chanson à 4 joueurs en Expert en Carrière ou Partie rapide (personne ne doit échouer)

Quatuor

Termine une chanson avec 4 musiciens jouant du même instrument en mode Partie rapide ou Carrière

Star Powered

Gagne un multiplicateur 11x

Performance parfaite

Joue une chanson entière sans rater une seule note en Moyen ou Difficile

Mon premier concert

Termine un concert en mode Carrière

Notes secrètes 1

Indice : *e*** *c******y

Notes secrètes 2

Indice : **n** ***k***

Notes secrètes 3

Indice : *** *ol**** ****e*

Notes secrètes 4

Indice : **l* *ll**

Notes secrètes 5

Indice : A** * A*

Notes secrètes 6

Indice : ***o*n 5

Notes secrètes 7

Indice : **v** *o***

Notes secrètes 8

Indice : *v***s***c*

Notes secrètes 9

Indice : H*****

Notes secrètes 10

Indice : *a* B****a*

Notes secrètes 11

Indice : *o ***b*

Notes secrètes 12

Indice : ***v** **y*

Notes secrètes 13

Indice : **i** *i***

Notes secrètes 14

Indice : **ll*** ****l*

Notes secrètes 15

Indice : **l*** **ff

Notes secrètes 16

Indice : *e***w***d

Notes secrètes 17

Indice : *h* *ll-**e***** **j****

Notes secrètes 18

Indice : **y O******

Notes secrètes 19

Indice : **r* **u****

En studio

Crée une chanson GHH|8482 Studio

Argent

Vedette de la nation

Termine 50% des concerts en mode Carrière.

Renommée mondiale

Termine 75% des concerts en mode Carrière.

Étincelle

Gagne 333 étoiles en mode Carrière.

Éclat

Gagne 555 étoiles en mode Carrière.

Le chemin le plus fréquenté

Débloque tous les lieux.

Enchanté !

Termine tous les concerts et débloque tous les personnages célèbres.

Un nouveau défi t'attend

Termine 50 défis de Carrière en décrochant le Platine ou le Diamant.

Tâtant le terrain

Joue toutes les chansons de Band Hero une fois.

Or

La route sera longue

Termine le mode Carrière avec n'importe quel instrument.

Chasse au trésor

Trouve toutes les notes secrètes.

Platine

Trophée platine

Remportez tous les trophées de bronze, d'argent et d'or dans Band Hero.

Batman Arkham Asylum

© Eidos Interactive / Rocksteady 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en

haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 2 : Ile d'Arkham

Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

Chapitre 3 : Le centre médical

Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

Sanatorium

??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???

Explorez le sous-sol, retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus

loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez, vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et

ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

Boss : Bane
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 5 : les égouts

Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis

agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve au sud.

??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le

silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez

sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang, visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

Chapitre 7 : le Pénitencier

Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

Quartier cellulaire principal

??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

??? Une méprise sur l'identité ???

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau. Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

Accès Contrôlé

??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

Chapitre 8 : Les jardins botaniques

Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur, grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin, dans laquelle se trouvent des gants et des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
Boss : Deux Titans Sbires
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle

abandonnée.

Salle abandonnée

??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

Hall des soins intensifs

Dans cette zone, vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

Transfert sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture, utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

Chapitre 10 : L'Antidote

Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de

l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

Chapitre 11 : Poison d'Ivy

Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne

pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Trouble-fête

Cette petite fête risque de se gâter.

Planeur nocturne

Planer de façon ininterrompue sur plus de 100m.

D'une pierre deux coups

Suspendre un sbire et le relâcher pour en effrayer un autre (n'importe quel mode de jeu).

Attrape !

Attraper un batarang (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 5

Faire un combo de 5 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 10

Faire un combo de 10 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Rodéo de monstres

Monter sur un monstre et utiliser ses forces.

Enchaînement libre bronze

Obtenir 8 médailles en défis combat.

Enchaînement libre argent

Obtenir 16 médailles en défis combat.

Prédateur bronze

Obtenir 8 médailles en défis Prédateur.

Prédateur argent

Obtenir 16 médailles en défis Prédateur.

Prédateur invisible

Terminer un défi Prédateur en utilisant uniquement les éliminations silencieuses.

Enchaînement libre parfait

Terminer un défi combat sans être blessé.

Analyste d'Arkham

Résoudre 5% des défis de l'Homme-mystère.

Enquêteur secret

Résoudre 10% des défis de l'Homme-mystère.

Penseur original

Résoudre 25% des défis de l'Homme-mystère.

Elucideur de mystères

Résoudre 40% des défis de l'Homme-mystère.

Déchiffreur d'énigmes

Résoudre 55% des défis de l'Homme-mystère.

Athlète mental

Résoudre 70% des défis de l'Homme-mystère.

Argent

Boom !

Terminer le mode Histoire (Facile).

Méga Boom !

Terminer le mode Histoire (Normal).

Super Méga Boom !

Terminer le mode Histoire (Difficile).

Enchaînement libre combo 20

Faire un combo de 20 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 40

Faire un combo de 40 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Corps-à-corps

Affronter un monstre à mains nues.

Perfection Enchaînement libre

Exécuter un combo parfait comprenant toutes les attaques de Batman (tout mode).

Enchaînement libre or

Obtenir 24 médailles en défis combat.

Prédateur or

Obtenir 24 médailles en défis Prédateur.

Déchiffrer l'énigme

Résoudre tous les défis de l'Homme-mystère sur l'île.

Elucideur d'énigmes

Résoudre 85% des défis de l'Homme-mystère.

Le meilleur détective du monde

Résoudre le plus gros mystère d'Arkham.

Or

Parfait Chevalier

Terminé : 100%.

Secrets

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Battle Fantasia

© 505 Games / Arc System Works 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEMINS ALTERNATIFS (MODE STORY)

Asley

Effectuez une provocation contre Coyori.

Cedric

Ajustez vos lunettes 5 fois contre Marco.

Coyori

Projetez Freed au moins 5 fois.

Deathbringer

Battez Watson en terminant par un Final Inferno.

Dokurod

Faites une provocation après avoir battu Coyori.

Donvalve

Effectuez un Hip-de-don au moins une fois contre Coyori et terminez par un Super.

Face

Faites un Texas Knee au moins 5 fois contre Urs.

Freed

Faites un Magnum Jetter au moins 5 fois contre Marco.

Marco

Battez Olivia en terminant par un Dyna Rush.

Olivia

Touchez Coyori avec une attaque D (pas un Spécial ni un Super) au moins 10 fois, et terminez avec une attaque D.

Urs

Remportez le match contre Olivia par un Time Out.

Watson

Battez Cedric en terminant par un Hip-de-Bunny.

PERSONNAGE CACHÉ : "THE END OF DEATHBRINGER"

Obtenez un score de 100% pour les scénarios de tous les personnages en mode Histoire. Vous débloquerez alors un personnage caché jouable uniquement dans les modes Versus et Entraînement.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume 1

Terminer le mode Story d'un personnage à 50%

Costume 2

Terminer le mode Story d'un personnage à 100%

Battlefield 1943

© Electronic Arts / Dice 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Attaquant

Capturer cinq drapeaux.

Meilleure escouade

Etre dans la meilleure escouade sur les trois cartes.

Défenseur

Défendre cinq drapeaux.

Du p'tit lait

Voler pendant 10 minutes.

Fou du volant

Faire une victime en pilotant une voiture, un tank et un avion.

Parachutiste

Utiliser le parachute (2 secondes).

Contact

Faire une victime au corps-à-corps.

Argent

Polyvalent

Faire une victime en jouant chaque classe.

L'appel du devoir

Jouer 30 parties.

Rappel du devoir

Jouer 100 parties.

Vétéran

Prendre 25 drapeaux ennemis.

Or

La campagne du Pacifique

Gagner une fois sur chaque carte.

Battlefield : Bad Company

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES MULTIJOUEURS

Rendez-vous à l'écran des bonus à débloquer dans la section Multijoueur, puis saisissez les codes suivants pour débloquer les kits d'armes associés.

`cov3r1ngthecorn3r`	UZI
`try4ndrunf0rcov3r`	Mitrailleuse M60
`your3mynextt4rget`	Fusil de snipe QBU88
`aw3somef1rep0wer`	Fusil à pompe USAS-12

ARSENAL BONUS

F2000

Participez au programme Battlefield Veterans.

M60

Acceptez de recevoir la newsletter de Battlefield: Bad Company.

QBU-88

Pré-commandez le jeu (indisponible depuis la sortie du jeu).

USAS-12

Consultez vos scores multijoueurs en ligne.

Uzi

Atteignez le rang 4 sur la démo online.

TROPHÉES MULTIJOUEURS

Fusil d'assaut

Eliminez 6 ennemis avec un fusil d'assaut.

Vengeur

Obtenez 3 points de vengeance.

Gros calibres

Eliminez 5 ennemis avec l'artillerie.

Carabine

Eliminez 6 ennemis avec le M16A2.

Clear skies

Eliminez 5 ennemis avec une arme stationnaire.

Aviateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule aérien.

Demo pack

Eliminez 3 ennemis avec du C4.

Explosifs

Eliminez 10 ennemis avec des explosifs.

Armes à feu

Eliminez 3 ennemis avec un pistolet.

Frag

Eliminez 3 ennemis avec une grenade.

Lance-grenades

Eliminez 6 ennemis avec unn lance-grenades.

Laser

Eliminez 3 ennemis avec un laser.

Mitrailleuse

Eliminez 6 ennemis avec une mitrailleuse légère.

Sniper

Eliminez 5 ennemis avec un fusil de snipe.

Combat de mêlée

Eliminez 5 ennemis au corps à corps.

Mines

Eliminez 3 ennemis avec des mines.

Mortier

Eliminez 3 ennemis avec un coup de mortier.

Navigateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule naval.

Lance-roquettes

Eliminez 3 ennemis avec un lance-roquettes.

Fusil à pompe

Eliminez 5 ennemis avec un fusil à pompe.

Tank

Eliminez 5 ennemis avec un tank.

TROPHÉES

Bronze

Chercheur d'or

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en normal

De l'action, pas des mots

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en difficile

Pas même un pin's

Terminer "Acta non verba" en normal

Où ils vont comme ça ?

Terminer "Acta non verba" en difficile

Le va-tout

Terminer "La traversée" en normal

Adieu, le magot

Terminer "La traversée" en difficile

Il peut nous être utile

Terminer "En route pour le par" en normal

Handicap

Terminer "En route pur le par" en difficile

Le piège russe

Terminer "Air Force One" en normal

En Russie ?

Terminer "Air Force One" en difficile

On prend ce bateau

Terminer "La razzia" en normal

Premier arrivé, premier servi

Trouver 5 matériels différents

A mi-chemin

Trouver la moitié des matériels

Sain et sauf

Terminer une mission sans mourir (n'importe quel niveau)

Le feu du ciel

Tuer 25 personnels ennemis en hélicoptère

Un soldat très "mur"

Détruire 200 murs

L'hypocondriaque

Utiliser l'injecteur automatique 50 fois

Bûcheron à ses heures

Raser un petit bois

L'antimécano

Détruire 50 véhicules (avec IA ennemie à bord)

Le polyvalent

Conduire tous les types de véhicules (Jeep, char, hélico, bateau)

Le facteur chance

Toucher un hélico ennemi à l'aide du viseur laser

La soif de l'or

Trouver un lingot d'or

Le précieux

Trouver la moitié des lingots d'or

Sur le toit du monde

Monter au point culminant du jeu

Premiers pas

Terminer une partie en ligne (avec classement)

Le pêchu

(En ligne) Disputer 100 parties en ligne

Le casse-muraille

(En ligne) Détruire 1 000 murs

Déforestation

(En ligne) Abattre 1 000 arbres

Le frère d'armes

(En ligne) Prendre un groupe dans le menu, se trouver un ami et joueur une manche

L'esprit d'équipe

(En ligne) Compter 20 membres du groupe en renfort pour vous dans une manche sans que vous mouriez

Le "plaquiste"

(En ligne) Récupérer 5 plaques d'identité de 5 joueurs différents

Le collectionneur

(En ligne) Récupérer 50 plaques d'identité de 50 joueurs différents

Premier de la classe

(En ligne) Finir 1er d'une partie avec classement

Le multicarte

(En ligne) Compter au moins un ennemi tué dans chaque véhicule

Spécialiste

(En ligne) Atteindre le 3e classement

Sergent-major

(En ligne) Atteindre le 8e classement

Colonel

(En ligne) Atteindre le 20e classement

Chauffard

(En ligne) 100 tués à l'aide d'un véhicule

Souvenirs, souvenirs

(En ligne) Prendre 3 photos à l'aide de l'imagerie

Le parachute de Darwin

(En ligne) Planer sans parachute pendant 3 secondes

Le placard à médailles

(En ligne) Obtenir toutes les décorations

Un valeureux soldat

(En ligne) Obtenir la moitié des décorations

Argent

Cochons d'impérialistes

Terminer "La razzia" en difficile

Le tueur en cavale

Tuer 25 personnels ennemis

A vos ordres !

Terminer "La ville fantôme en normal

Droit au but

Trouver tous les matériels

Nettoyage en règle

(En ligne) Tuer 10 002 soldats ennemis

Or

Ordre de démobilisation

Finir "La ville fantôme" en difficile

On l'appelle El Dorado

Trouver tous les lingots d'or

Maréchal

(En ligne) Atteindre le 25e classement

Platine

Battlefield : Bad Company

Battlefield : Bad Company

CONSEIL

Voici la marche à suivre pour éviter la séquence de défense des chars dans le chapitre "Acta Non Verba". Lorsque le passage débute et que les trois chars d'assaut se mettent en mouvement, attendez que le jeu fasse une sauvegarde automatique puis retournez dans le village que vous venez de traverser. Il suffit ensuite de patienter jusqu'à ce que les tanks arrivent à destination, ce qu'ils feront sans rencontrer de problème. Ne reste plus ensuite qu'à les rejoindre.

Battlefield : Bad Company 2

© Electronic Arts / Dice 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Je t'avais dit qu'on le ferait !

Campagne : terminer la mission "Opération Aurore".

La retraite attendra !

Campagne : terminer la mission "Guerre froide".

C'est mauvais pour mon karma !

Campagne : terminer la mission "Au coeur des Ténèbres".

Toutes vos données ?

Campagne : terminer la mission "À contre-courant".

Récupérer un véhicule

Campagne : terminer la mission "Piratage spatial".

Alors, c'est décidé.

Campagne : terminer la mission "Tempête de neige".

On n'est pas là pour s'amuser.

Campagne : terminer la mission "Heavy metal".

Ghost Rider, toujours à l'heure.

Campagne : terminer la mission "Cible prioritaire".

Sierra Foxtrot 1079

Campagne : terminer la mission "Sangre del Toro".

Encore merci pour les clopes.

Campagne : terminer la mission "On abandonne personne".

Des pom-pom girls peu farouches.

Campagne : terminer la mission "Zero Dark Thirty".

Il suffit d'allumer la lumière.

Campagne : terminer la mission "Multiplicateur de force".

Des jolies pétoires !

Campagne : trouver 5 armes à collectionner.

Retour vers le passé

Campagne : détruire 1 relais satellite.

Difficulté à communiquer

Campagne : détruire 15 relais satellite.

Lame fatale

Campagne : tuer 10 ennemis à l'arme de mêlée.

Taxi !

Campagne : parcourir 5 km dans n'importe quel véhicule terrestre.

Destruction

Campagne : détruire 100 objets.

Démolition

Campagne : détruire 1 bâtiment.

Obsédé du fusil d'assaut

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil d'assaut.

Excité du pistolet-mitrailleur

Campagne : abattre 50 ennemis au pistolet-mitrailleur.

Dingo du fusil-mitrailleur

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil-mitrailleur.

Cinglé du fusil de précision

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil de précision.

Toqué du fusil à pompe

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil à pompe.

Expert multijoueur

Jeu en ligne : atteindre le grade 10 (Sergent I).

Expert en assaut

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'assaut.

Expert ingénieur

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'ingénieur.

Expert médical

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit de médecin.

Expert en reconnaissance

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'éclaireur.

15 minutes de gloire

Jeu en ligne : jouer 15 minutes.

Mission... accomplie.

Jeu en ligne : faire une victime au couteau, au M-60 et au RPG-7 dans une manche.

Pistolero

Jeu en ligne : abattre 5 ennemis avec chacune des armes de poing du jeu.

La mort vient d'en haut

Jeu en ligne : percuter un ennemi avec un hélicoptère.

Tu quoque, mi fili?

Jeu en ligne : tuer 5 amis au couteau.

Le Démolisseur

Jeu en ligne : faire 20 victimes à l'explosif.

Bon guide

Jeu en ligne : détruire un hélicoptère ennemi au lance-roquette fixe.

Le dentiste

Jeu en ligne : réussir un tir fatal en pleine tête avec l'outil de réparation.

Tout gagné !

Jeu en ligne : remporter une manche dans chaque mode de jeu en ligne.

Joueur d'escouade

Jeu en ligne : obtenir le badge d'escouade en or 5 fois.

Renfort au combat

Jeu en ligne : effectuer 10 réparations, réapprov., guérisons, réanimations et détections de mines.

Penchant pour les décorations

Jeu en ligne : obtenir 10 décorations uniques.

Argent

PS : L'invasion est annulée.

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée".

Pan-pan

Campagne : trouver 15 armes à collectionner.

Trou noir

Campagne : détruire 22 relais satellite.

Destruction 2, le retour

Campagne : détruire 1 000 objets.

Démolition 2, le retour

Campagne : détruire 50 bâtiments.

La crème du multijoueur

Jeu en ligne : atteindre le grade 22 (Adjudant I).

Obsession pour les décorations

Jeu en ligne : obtenir 50 décorations uniques.

Or

C'est pénible d'avoir raison.

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée" en mode Difficile.

Expert de Battlefield

Jeu en ligne : débloquer tous les véhicules ou tous les éléments d'un kit d'équipement.

Platine

Elite de la Bad Company

Obtenir tous les trophées de la campagne et en ligne.

SOLUTION COMPLÈTE

Opération Aurore

Objectif : Retrouver le déserteur japonais

Sécuriser la voie jusqu'au point de rendez-vous

Vous débutez votre aventure pendant la deuxième guerre mondiale. Après l'échec de l'infiltration, vous débarquez sur la plage avec un couteau comme seule arme. Avancez en suivant vos amis et utilisez votre couteau pour éliminer par derrière le premier soldat tandis que votre allié s'occupe du second.

Atteindre les tranchées

Continuez d'avancer et prenez l'arme que vous donne votre ami. Montez les escaliers et avancez jusqu'aux tranchées. Oubliez la discrétion pour le moment et tuez les japs qui gardent le canon. Avancez vers le groupe d'ennemis suivant, mettez-vous à l'abri derrière les caisses et éliminez-les. Avancez encore et attaquez les soldats qui se trouvent dans le petit QG. Continuez votre progression jusqu'à vous réunir avec toute l'escouade. Grimpez alors à l'aide de l'échelle et continuez d'avancer.

Localiser le déserteur japonais

Descendez dans le champ et après le bombardement allié, sortez de votre cachette et éliminez les survivants du convoi. Continuez votre chemin et traversez le pont pour trouver votre cible.

Objectif : trouver un moyen de transport

Capturer le véhicule ennemi

Avancez en suivant votre unité jusqu'à l'aérodrome ennemi. Attendez l'ordre ensuite tirez sur la citerne et les barils explosifs pour neutraliser les gardes.

Entrez ensuite dans l'aérodrome, mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et repoussez les renforts ennemis. Eliminez ensuite les soldats qui entourent les avions et foncez vers le véhicule.

Protéger le véhicule

Pendant que votre ami conduise, prenez les commandes de la tourelle. Tirez sur les ennemis qui se dressent devant vous et quand les véhicules ennemis vous attaquent, éliminez en premier le tireur ennemi puis le conducteur. Tirez sur les soldats qui gardent les check-points et ne laissez pas les véhicules ennemis s'approcher de vous.

Objectif : s'enfuir de l'île

S'infiltrer dans l'abri à sous-marin

Une fois sur les docks, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les soldats sur votre chemin. Prenez ensuite la charge TNT, placez-la sur la porte, reculez et explosez-la.

S'échapper de l'abri à sous-marins

Entrez dans l'abri, tournez à droite et avancez jusqu'au pont. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez les soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Neutralisez ensuite les japs qui se trouvent sur la passerelle située en haut à gauche.

Avancez et repoussez les soldats qui ferment les portes, à droite. Suivez alors vos amis et avancez vers le bassin où se trouve le sous-marin convoité par vos amis. Montez à bord et quittez l'abri.

Guerre froide

Objectif : Surveiller l'opération de contre-espionnage de la NSA

Suivre l'unité

Après un passage par la deuxième guerre mondiale pour un petit moment d'histoire, vous revoilà avec l'unité Bad Company. Avancez dans la neige jusqu'à repérer la patrouille ennemie. Prenez position et attendez les ordres pour ouvrir le feu. Descendez ensuite et continuez votre chemin pour voir l'agent de la NSA se faire exécuter.

Avancez dans la ville et attaquez par surprise les soldats et le véhicule.

Mettez-vous à couvert quand l'un d'eux tire avec la tourelle de la voiture et neutralisez-le. Avancez ensuite lentement et restez à couvert derrière le véhicule. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la maison située à gauche puis tuez rapidement celui qui se trouve à l'étage avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes.

Tournez à gauche, restez contre le mur et abattez les renforts ennemis qui essayent d'atteindre votre position. Montez ensuite la pente, placez vous derrière les barrières et lancez des grenades dans le bus plein d'ennemis. Avancez et montez les marches qui se trouvent à droite du bus. Prenez les munitions et préparez-vous à l'affrontement.

Sécuriser la cour

Approchez-vous de la fenêtre et quand les deux hélicoptères arrivent, éliminez les soldats dès qu'ils débarquent au sol. Restez derrière la fenêtre et éliminez les soldats qui se barricadent dans la maison d'en face. Lancez des grenades pour les débusquer et les faire sortir. Repoussez ensuite les renforts qui arrivent par la droite et par la gauche.

Tenir jusqu'à l'arrivée du soutien aérien

Quand le blindé ennemi arrive sortez de la maison qui sera détruite par les tirs du blindé. Restez à droite de l'habitation et éliminez les soldats qui arrivent. Restez hors du champ de vision du blindé et attendez la frappe aérienne de votre aviation.

Vous devez ensuite cibler le blindé pour les missiles. Entrez dans la maison d'en face sortez votre lunette et regardez par la porte pour viser le blindé. Verrouillez ensuite la cible et assistez au bombardement en restant bien loin de la zone d'impact.

Localiser le véhicule russe de grande valeur

Avancez ensuite vers la zone d'habitation suivante et tirez sur la citerne pour l'exploser et tuez les soldats qui se trouve

à coté.

Avancez ensuite à droite pour voir deux quads rappliquer. Eliminez le soldat qui est en haut à gauche avant que ce dernier ne vous lance des grenades dessus et occupez-vous de ceux qui descendent du quad.

Continuez d'avancer et tirez sur la citerne suivante qui se trouve à droite de la maison. Repoussez les premiers ennemis ensuite laissez vos amis les combattre et allez derrière les maisons à droite pour contourner vos adversaires. Attaquez-les par le flanc droit et surtout faites taire la tourelle qui empêche vos amis d'avancer.

Allez ensuite vers le camion et embarquez.

Utilisez le lance-grenades de votre arme pour exploser les véhicules des ennemis qui essayent d'arrêter votre camion.

Tirez sur les tourelles des véhicules pour faire taire l'artillerie puis visez le conducteur avant que quelqu'un d'autre ne prenne les commandes de la tourelle. Quand l'hélicoptère arrive, attendez qu'il se positionne derrière vous pour l'exploser. Vous avez le temps pour un seul tir avant que ce dernier ne vous explose donc visez correctement.

Au coeur des ténèbres

Objectif : Localiser Aguire, l'agent de la NSA

Cette mission vous amène jusqu'aux jungles de Bolivie. Avancez en suivant vos amis jusqu'au village dévasté.

Résister à la contre-attaque

Après la cinématique, placez-vous près d'une fenêtre et repoussez les ennemis qui arrivent par la colline d'en face.

Eliminez aussi les ennemis qui se barricadent sur la colline de droite tout en restant dans la cabane. Eliminez le soldat qui se trouve sur la crête située en face de vous avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes. Quand la vedette arrive, allez vers la terrasse où se trouvait le dernier ennemi, prenez le lance-roquettes et descendez la colline. Cachez-vous à gauche derrière la cabane et attendez que la vedette passe pour l'exploser.

Trouver un moyen de transport en amont

Suivez vos amis jusqu'à la rivière et embarquez sur le bateau.

Suivre la piste d'Aguire

Cette fois, vous conduisez. Avancez donc à droite et suivez la rivière jusqu'au bout. Descendez ensuite à pied et avancez jusqu'à tomber dans une embuscade. Reculez rapidement pour vous mettre à l'abri ensuite positionnez-vous derrière un rocher.

Neutralisez les ennemis qui sortent de leurs cachettes et avancez. Tournez à droite et éliminez un autre groupe d'ennemis puis ceux qui se trouvent sur le pont suspendu.

Se ravitailler au cache d'armes de Flynn

Suivez votre unité et montez les escaliers pour atteindre la caisse de ravitaillement larguée par Flynn. Vous pouvez stocker et changer vos armes grâce à ce genre de caisses. Faites votre choix et rebroussez chemin.

Trouver un transport en amont

Avant de descendre, restez en haut de la colline et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les deux cabanes. Descendez ensuite et repoussez les renforts. Avancez vers le quai et montez à bord du bateau.

Eliminer et quitter le camp de la milice

Conduisez jusqu'à la scierie. Descendez à pied et restez entre les rochers pour éliminer les ennemis sans trop vous exposer.

Quand la première ligne ennemie est neutralisée, avancez à gauche et montez l'escalier. Contrôlez les cabanes et éliminez les derniers résistants avant l'arrivée des renforts. Les mercenaires débarquent entre les piles de planches. Débusquez-les et attaquez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se positionner. Neutralisez ceux dispersés et éloignez-vous de leurs grenades. Avancez ensuite vers le chemin qui vous mène vers un campement.

Sécuriser la route d'accès

Utilisez votre lance-grenades pour défoncer les cabanes et mettre les ennemis à découvert pour que vos amis puissent les dégommer. Lancez les grenades sur les groupes d'ennemis pour tuer plusieurs d'entre eux en même temps. Avancez en nettoyant la zone et éliminez les ennemis qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite d'avancer.

A contre courant

Objectif : localiser Aguire, l'agent de la NSA

Trouver une position de tir en hauteur

Avancez avec l'unité et approchez-vous lentement du sniper. Attaquez-le discrètement par l'arrière en utilisant votre couteau.

Eliminer les sentinelles de la milice

Prenez ensuite le fusil-sniper et visez le premier garde qui se trouve sur le ponton. Attendez le coup de tonnerre et tirez pour camoufler votre tir. Suivez vos amis avec le viseur et liquidez les deux gardes qui se trouvent sur les pontons, à droite. Attendez ensuite l'ennemi qui descend les marches. Quand il s'arrête éliminez-le. Pour les deux ennemis suivants qui patrouillent, attendez qu'ils s'éloignent ou éliminez-les quand ils sont alignés sur votre ligne de mire. Descendez ensuite et rejoignez vos amis.

Baissez-vous, avancez lentement dans le sentier pour repérer et désamorcer les pièges en chemin. Continuez votre travail de déminage jusqu'à atteindre les habitations. Eliminez les quelques ennemis et visitez les cabane pour prendre des armes et des munitions. Continuez ensuite à suivre vos compagnons jusqu'à vous arrêter avant le campement ennemi.

Lancer une attaque en amont

Descendez la colline et avancez dans la rivière. Allez à gauche pour occuper les ennemis par le flanc. Montez ensuite vers le camp et placez-vous derrière un abri pour éliminer les miliciens.

Tuez en premier les gardes qui se trouvent dans les tours. Avancez et délogez les ennemis qui se trouvent dans le coté droit du camp. Nettoyez ce camp pour pouvoir continuer votre route.

Attaquer la forteresse de la milice

Choisissez vos armes en utilisant la cachette d'armes parachutée. Descendez le chemin et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent sur le pont. Utilisez ensuite votre lance-grenades pour détruire les abris de la cabane et éliminer ses occupants.

Traversez ensuite le pont, avancez et explosez la cabane suivante. Avancez ensuite jusqu'au chemin protégé par une

mitrailleuse. Suivez votre sergent pour attaquer l'artillerie par le flanc droit. Restez à l'abri derrière une cabane et éliminez le tireur. Avancez vers sa position et nettoyez la zone avec des grenades pour permettre à vos amis d'avancer.

Faites le plein de munitions et avancez entre les cabanes. Utilisez le lance-grenades pour démolir les maisons dans lesquelles s'abritent les mercenaires. Continuez jusqu'à sortir par l'arrière du camp pour qu'un blindé léger fonce sur vous. Reculez dans la maison et explosez-le avec votre lance-grenades.

Neutraliser les éléments ennemis de la milice

Avancez ensuite et entrez dans le jardin. Placez-vous derrière la fontaine et commencez à neutraliser les ennemis. Restez groupé avec votre unité et éliminez les hommes qui avancent vers vous. Sans trop vous exposer, visez les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses et éliminez-les pour permettre à vos alliés d'avancer.

Lorsque vos compagnons avancent, suivez-les et montez les marches pour voir un char entrer en action. Prenez le lance-roquettes qui se trouve près des marches et tirez sur le blindé. Repliez-vous ensuite pour recharger loin des tirs et revenez à l'assaut avant d'exploser ce char.

Libérer Aguire, l'agent de la NSA

Avancez et prenez le pistolet que vous donne votre sergent. Le mercenaire se sert d'Aguire comme bouclier. Utilisez le pistolet pour viser la tête de l'ennemi sans toucher votre allié pour pouvoir le libérer.

Piratage spatial

Objectif : faire tomber le satellite météo compromis

Nettoyer la zone d'atterrissage ennemie

Prenez place derrière la tourelle et commencez à canarder les ennemis au sol. Eliminez en premier ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour provoquer plus de dégâts. Tirez ensuite sur les véhicules ennemis stationnés et ceux qui arrivent en renfort. Ne laissez personne en vie avant votre atterrissage.

Trouver la sous-station de contrôle

Suivez vos amis et sortez de la maison. Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Arrêtez-vous devant la position ennemie, neutralisez ceux qui essayent de vous atteindre et allez par le chemin qui se trouve à gauche pour contourner la tourelle. Eliminez les deux hommes qui descendent de la colline et neutralisez la tourelle qui se trouve à droite.

Rediriger le satellite

Avancez vers la sous-station et éliminez les ennemis qui débarquent de l'hélicoptère. Restez près du portail de la sous-station et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Restez à l'abri jusqu'à ce que vos amis avancent. Défoncez la porte de la station et entrez. Éliminez le premier ennemi et faites attention à ne pas tirer sur les consoles. Continuez d'avancer en éliminant les soldats jusqu'à la salle de contrôle et utilisez la console.

Trouver un moyen de transport

Sortez de la station et suivez votre unité. Allez vers le village et éliminez les soldats qui se trouvent sur les toits. Entrez dans le village et éliminez les ennemis. Visitez la maison qui se trouve à droite, approchez-vous de la fenêtre et neutralisez le tireur qui manie la mitrailleuse. Continuez d'avancer et méfiez-vous de soldats équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur les toits.

Utilisez ensuite la mitrailleuse ennemie pour neutraliser les ennemis qui arrivent. Continuez votre chemin et restez

toujours en hauteur pour viser vos adversaires plus facilement. Quand le blindé léger ennemi arrive, utilisez votre lance-roquettes pour l'exploser. Nettoyez la cour avant de descendre et prenez le véhicule ennemi.

Sécuriser la zone d'impact du satellite

Montez à bord du 4x4 et roulez sur la piste. Evitez de provoquer des accidents et zigzaguez pour éviter les tirs ennemis.

Prenez les routes secondaires pour échapper aux véhicules ennemis et évitez de les percuter pour qu'ils ne vous poussent pas dans le vide. Roulez jusqu'à apercevoir le satellite se crasher dans un village.

Tempête de neige

Objectif : récupérer le serveur de données du satellite

Protéger l'épave du satellite
Avancez vers le site du crash du satellite. Pendant qu'il refroidisse, vous devez le protéger des ennemis qui essayent de l'exploser. Allez vers la gauche, mettez-vous à couvert et commencez à repousser les assaillants. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de votre position pour qu'ils ne lancent pas des grenades sur le satellite. Surveillez aussi les toits de la maison située à droite et celle à gauche.

Quand un soldat monte sur le toit éliminez-le avant qu'il ne puisse tirer avec son lance-roquettes. Repoussez les autres soldats jusqu'à l'arrivée des ennemis par le coté droit.

Placez-vous à couvert, en haut à droite, près de la caisse du lance-roquettes et neutralisez les ennemis. Surveillez les toits des maisons qui se trouvent à votre droite et à gauche pour éliminer les soldats équipés de lance-roquettes. Quand l'hélicoptère arrive, prenez le RPG et abattez-le avant qu'il n'explose le satellite. Tirez sur l'hélico quand il est immobile pour ne pas rater votre cible quand il change de position.

Descendre de la montagne

Après la récupération du boitier du serveur, avancez dans la tempête en suivant les fusées rouges. Allez vers la caisse d'armes et prenez le fusil à pompe qui vous sera utile par la suite.

Avancez vers les maisons et éliminez le soldat qui patrouille. Vous ne devez pas rester trop longtemps à l'extérieur sinon vous serez gelé et mort de froid. Défoncez alors les portes et passez d'un abri à l'autre. Eliminez les soldats qui se trouvent dans les abris en utilisant votre fusil à pompe. S'il n y a pas de maison en chemin, vous pouvez tirer sur les barils explosif pour créer un feu et vous réchauffer un peu.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un groupement de maisons. Eliminez les soldats qui patrouillent, traversez le pont, allez à gauche pour faire le plein de munitions puis éliminez les soldats qui se trouve dans la maison et entrez. Avancez vers la maison suivante et utilisez votre lance-grenades pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les maisons de droite et celui qui se trouve à l'étage de la dernière et qui utilise un lance-roquettes.

Continuez votre chemin en descendant la montagne. La tempête est terminée et vous pouvez désormais rester à l'extérieur. Pendant que vos amis arrosent les ennemis depuis les airs, éliminez les soldats rescapés et surtout ceux qui essayent de toucher l'hélico avec leurs roquettes. Allez vers la maison à deux étages qui est désignée par un fumigène rouge et entrez.

Eliminez le soldat qui s'y trouve et montez à l'étage. Sortez dans le balcon et utilisez l'échelle pour monter jusqu'au toit et prendre l'hélico.

Heavy metal

Objectif : éliminer ou capturer Kirilenko.

Neutraliser les deux radars CME

A bord de votre char, avancez jusqu'à la zone où se trouvent les radars. Explosez les camions et les postes de contrôle ennemis avant de cibler le premier radar qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite, détruisez les abris et explosez le deuxième radar.

Eliminer les lanceurs de missiles TOW

Avancez avec votre char et quand les lanceurs de missiles commencent à tirer, quittez la route et allez à droite du camp. Localisez le premier lanceur qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Le deuxième est sur le toit du bâtiment situé à droite.

Le troisième se trouve au sol entre ces deux bâtiments. Entrez ensuite dans ce camp et sécurisez-le. Avancez vers la console de contrôle du drone pour contrôler ce dernier.

Eliminer les lanceurs de TOW et les BMD-3 AA

Avec, le drone, ciblez les canon AA pour des frappes aériennes. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur les toits pour empêcher leurs tirs de roquettes. Désignez ensuite les lanceurs TOW pour des frappes aériennes sans trop vous approcher de la zone pour ne pas subir les attaques des renforts ennemis.

De retour à votre char, avancez et explosez le blindé ennemi qui arrive sur la route. Avancez encore et explosez deux autres blindés. L'un se trouve à gauche et l'autre sur la route. Continuez votre chemin et quand vos amis s'arrêtent, détruisez les trois blindés qui gardent le village. Avancez ensuite vers la ville pour descendre du char.

Cibler les bâtiments avec le désignateur pour une frappe aérienne

Mettez-vous à l'abri et sortez votre désignateur. Utilisez-le pour repérer et cibler les lanceurs et les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles. Pendant l'intervalle entre chaque frappe, changez de position et mettez-vous à l'abri pour éviter les roquettes ennemies. Continuez votre désignation jusqu'à éliminer le dernier lanceur.

Examiner la maison cible

Avancez ensuite dans la ville dévastée et approchez-vous de la maison d'en face. Utilisez votre lance-roquettes pour détruire la mitrailleuse qui se trouve sur le toit de la maison. Eliminez les ennemis qui sortent de cette maison et ceux qui l'entourent. Avancez ensuite à droite jusqu'à la maison cible.

Cible prioritaire

Objectif : Localiser Kirilenko

Se diriger vers le pont Zulu November

Vous contrôlez la tourelle du véhicule. Une fois devant le pont, regardez à droite pour voir les ennemis arriver et tirer sur le convoi. Eliminez-les et tirez sur les barils explosifs pour causer plus de dégâts. Après l'arrivée du char ennemi, pulvérisez ceux qui essayent de traverser la rivière, en bas.

Se diriger vers Kirilenko

Après un court temps de répit, vous serez pourchassé par les blindés ennemis. Inutile de tirer sur le char car il ne sera

pas affecté par vos balles. Tirez plutôt sur les ennemis équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur le bas coté de la route et sur les collines. Quand vous passez entre les cabanes, tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les soldats qui se trouvent près de ces barils.

Détruire le ZU23 ennemi

A l'approche du village, quittez le véhicule et descendez la colline pour vous mettre à l'abri. Utilisez ensuite votre désignateur pour désigner le ZU23 pour une frappe aérienne.

Atteindre Kirilenko

Vous devez trouver Kirilenko rapidement avant le pilonnage du village par votre armée. Avancez dans le village et utilisez la caisse de ravitaillement. Vous devez ensuite procéder sous le bombardement de vos alliés.

Restez groupé et éliminez rapidement les ennemis qui tentent de fuir. Avancez vers la maison en feu et tuez ses occupants. Evitez les flammes, sortez dans la rue et éliminez le groupe d'ennemis qui se replient. Suivez ensuite les soldats jusqu'au tunnel d'évacuation.

Entrez dans le tunnel et avancez. Tuez les deux soldats qui essayent de vous barrer la route. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à l'échelle. Montez pour trouver Kirilenko

Sangre Del Toro

Objectif : localiser le Sangre Del Toro

Fouiller l'avant poste de surveillance ennemi

Vous serez débarqué dans le désert, cette fois. Montez à bord du véhicule et foncez vers l'avant poste de surveillance. Descendez du véhicule et examinez le matos.

Localiser le poste Charlie

Utilisez le véhicule, suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Charlie qui se trouve à gauche dans la colline. Descendez du véhicule et avancez entre les rochers. Le vent souffle violement sur cette colline et la visibilité n'est pas très bonne. Avancez alors prudemment pour débusquer vos ennemis avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'à la caisse de ravitaillement et prenez le fusil sniper.

Avancez et descendez dans le canyon. Utilisez votre fusil à lunettes pour éliminer les snipers ennemis et les lance-roquettes qui se trouvent sur la falaise. Continuez de suivre vos amis qui vous avertiront de la présence de tireurs d'élite ou de lance-roquettes. Vous devez alors intervenir et ouvrir le passage en éliminant ces ennemis. Avancez vers les ruines et éliminez ceux qui se trouvent en haut du mur. Escaladez la colline et butez le sniper qui se trouve à gauche.

Allez à droite et prenez le contrôle du lance-roquettes puis abattez les deux avions avant qu'ils ne vous éliminent. Vous pouvez aussi utiliser le lance-roquettes pour abattre l'avion qui vous survole avant de vous attaquer au deuxième. Nettoyez ensuite la zone, allez à gauche et avancez jusqu'à la console.

Localiser le poste Bravo

Avancez sur le véhicule et suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Bravo qui se trouve à droite dans les ruines. Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et allez à droite pour franchir la grille défoncée.

Faites le plein de munitions devant la caisse qui se trouve à droite et avancez. Suivez vos amis, mettez-vous à couvert

et éliminez les soldats qui passent sur le pont. Avancez sous les ponts et éliminez les ennemis qui descendent vers vous. Continuez votre chemin et montez en empruntant l'escalier. Allez à droite et montez les marches jusqu'à la cour.

Quand l'hélicoptère arrive, reculez et mettez-vous à l'abri. Attendez qu'il débarque les soldats et s'en aille pour commencer à abattre vos ennemis. Eliminez ceux qui se trouvent en haut des murs en face de vous.

Eliminez ensuite ceux qui arrivent au centre de la cour. Nettoyez la zone pour reprendre le chemin et suivez votre unité.

Montez les marches pour finir à l'extérieur. Sortez votre lance-grenades et explosez les ennemis qui se cachent derrière les abris. Tirez aussi sur les barils explosifs pour engendrer un maximum de victimes. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite, près du mur.

Avancez ensuite et prenez place à couvert pour déloger les ennemis qui se trouvent à gauche. Une fois la zone nettoyée, allez vers le poste Bravo qui se trouve à gauche. Un hélicoptère arrive et vous attaque. Prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite de la console et utilisez-le contre l'hélicoptère. Ne restez pas immobile quand vous rechargez mais courez vers une autre position pour éviter les tirs de l'appareil. Une fois l'hélico explosé, revenez vers la console.

Localiser le poste Alpha

Revenez à votre véhicule et prenez la direction du poste le plus éloigné en suivant les traces de pneus. A l'entrée du village, il y a un barrage et vous tombez dans une embuscade. Entrez dans la maison qui se trouve à droite pour vous mettre à couvert. Sortez votre fusil-sniper et éliminez le premier tireur qui se trouve à l'étage de la maison de gauche. Eliminez ensuite le manieur de lance-roquettes qui se trouve à droite du sniper.

Le tireur suivant se trouve sur le toit du bâtiment en rouge, sur la rive gauche de la route. Un troisième se trouve dans le balcon du bâtiment rouge situé sur le coté droit de la route. Avancez encore pour apercevoir un autre sniper sur le toit du bâtiment suivant. Tant que vos amis n'avancent pas cela signifie qu'il y a présence d'un sniper dans le coin.

Eliminez ensuite le soldat avec la mitrailleuse et suivez le chemin de gauche. Eliminez le sniper qui se trouve dans la tour située à gauche.

Un soldat derrière un lance-roquettes se trouve dans le bâtiment défoncé situé à droite. Neutralisez-le pour que vos amis se décident enfin à avancer. Montez les marches qui se trouvent à droite et prenez position pour éliminer le tireur d'élite qui se trouve dans la tour. Descendez à droite pour trouver la caisse de ravitaillement. Avancez ensuite vers le véhicule et montez à bord.

Avancez et défoncez les soldats en chemin. Arrêtez-vous avant le sommet pour éliminer les ennemis qui gardent le poste Alpha. Avancez ensuite vers la console.

Rejoindre le point de triangulation

Revenez au véhicule et roulez jusqu'au village. Foncez dans la rue en ignorant les ennemis. Percutez-les s'ils se mettent sur votre chemin. Sautez sur la rampe pour éviter le barrage et continuez votre route. Descendez ensuite du véhicule et utilisez la console.

Trouver un chemin vers le Sangre Del Toro

Montez à bord du quad et suivez les traces de pneus dans ce champ miné.

Une fois devant le navire, montez sur le container vert qui se trouve à droite et visez les barils explosifs qui se trouvent à gauche derrière les containers bleus.

Tirez pour faire bouger les containers et passez dessus avec votre quad. Avancez et quand vous apercevez le quad ennemi, descendez du votre et avancez lentement. Sortez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui barrent la route.

Entrez ensuite dans le navire.

Fouiller l'intérieur du navire

Avancez alors et allez à gauche ensuite au fond pour trouver une échelle inclinée. Montez et avancez pour atteindre votre objectif.

On n'abandonne personne

Objectif : rejoindre l'unité

Retrouver les membres de l'escouade disparue

Atterrissez dans une zone dégagée et avancez dans la jungle.

Entrez dans le camp, allez à gauche et prenez le fusil-sniper dans la caisse de ravitaillement. Allez ensuite vers la cabane qui se trouve à gauche pour retrouver Sweetwater.

Repousser la contre attaque ennemie

Mettez-vous près de la fenêtre et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de votre position. Neutralisez en premier les snipers et les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Changez de maison si nécessaire ou restez à l'écart près de la caisse de ravitaillement pour reprendre votre souffle et revenez à la bataille. Quatre ennemis et un blindé arrivent vers vous. Prenez alors le lance-roquettes et explosez le blindé ainsi que les ennemis qui le suivent.

Avancez ensuite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans la baraque, sur votre chemin. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre votre unité.

Objectif : sauver Flynn

Trouver le centre de détention

Restez en haut de la colline, prenez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les sentinelles qui se trouvent dans les tours.

Descendez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le camp. Nettoyez-le depuis votre position puis descendez et entrez. Explosez le char qui arrive avec votre lance-grenades. Allez à gauche derrière le mur et libérez le soldat. Continuez d'avancer et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse qui se trouve près de la sortie du camp.

Avancez dans le camp suivant et utilisez votre sniper pour faire taire le tireur installé derrière le mitrailleuse puis éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes.

Allez à gauche et libérez les deux soldats. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir avancer. Faites le ménage dans les cabanes et avancez par le chemin qui se trouve derrière elles. Avancez jusqu'à atteindre le hangar où est retenu Flynn. Montez ensuite sur un quad et avancez vers les hélicoptères.

Atteindre le dépôt d'hélicoptères

Roulez jusqu'à l'entrée de la base. Traversez le pont et ne tombez pas dans le vide. Arrêtez-vous ensuite à l'entrée de la base.

Trouver un hélicoptère en état de marche

Utilisez votre sniper pour éliminer le garde sur le pont et celui dans la tour. Quand le blindé arrive, éliminez le manieur de la tourelle.

Montez ensuite à bord de ce blindé et reculez. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les ennemis qui arrivent puis explosez le char avant qu'il ne commence à vous tirer dessus. Un deuxième char entre en jeu, explosez alors le camion et les barils explosifs qui se trouvent sur le chemin du char pour l'affaiblir avant de lancer vos grenades dessus. Continuez votre chemin et entrez dans l'hélicoptère.

Pendant que vous êtes encore au sol, utilisez les armes de l'hélico pour arroser les ennemis qui arrivent. Explosez aussi le blindé avant qu'il ne vous atteigne. Quittez ensuite cet hélico et montez sur le chemin. Tournez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent l'hélicoptère.

Une fois dans l'hélicoptère, suivez les ordres de vos amis qui vous désignent les cibles à détruire avec la mitrailleuse. Détruisez les quads ensuite passez à l'autre mitrailleuse. Explosez le convoi puis tirez sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à son explosion.

Dirigez ensuite vos tirs sur la base et commencez par exploser les tours. Ciblez ensuite les ennemis équipés de lance-roquettes et si vous ne les voyez pas, observez la trainée de fumée laissée par leurs roquettes pour les localiser. Tirez sur un autre convoi et éliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux hélicoptères qui vous pourchassent et atterrissez pour que l'on vous annonce une mauvaise nouvelle.

Zero Dark Thirty

Objectif : rejoindre le port

Lancer une attaque à travers le village

Avancez jusqu'au village et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la rue et entrez dans le village. Avancez et entrez dans la maison qui se trouve à droite pour avoir une meilleure vue sur le village.

Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et tirez sur les barils à droite pour démolir le bâtiment. Restez en haut et utilisez votre fusil-sniper pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les bâtiments lointains. Avancez ensuite dans le village en tirant sur tout ce qui bouge. Tirez aussi sur les barils explosifs pour démolir les bâtiments sur vos ennemis. Descendez les escaliers pour voir ces derniers se replier.

Entrer dans le canal

Le village est bombardé par des mortiers. Attendez l'ordre de votre chef pour avancer après chaque salve. Restez loin des trous au sol qui représentent la zone d'impact des mortiers. Descendez ensuite les escaliers et foncez vers le canal.

Rejoindre un point de surveillance

Une fois dans le canal, sortez votre fusil à lunettes et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Quand les deux blindés arrivent sur la route en hauteur, utilisez votre fusil ou votre lance-roquettes pour éliminer le tireur de la tourelle. Neutralisez les autres soldats qui descendent dans le canal et avancez.

Deux hélicoptère arrivent et déposent des renforts ennemis. Eliminez les premiers soldats toujours avec votre sniper et avancez à droite. Entrez par le trou qui se trouve à gauche après le bus et préparez-vous à accueillir les soldats qui arrivent par la gauche. Passez ensuite par la porte pour sortir du tunnel et mettez-vous à couvert pour neutraliser les soldats russes. Passez sur le tube pour atteindre l'autre rive.

Avancez et prenez des munitions de la caisse de ravitaillement. Montez sur les débris et avancez un peu dans le passage. Quand le camion fonce sur vous, reculez rapidement pour l'éviter. Entrez par la porte qui se trouve à droite et montez les marches vers le port.

Multiplicateur de force

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Traverser la zone de combat

Utilisez votre fusil-niper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. Avancez prudemment et en compagnie de vos amis.

Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Evitez de rester près des wagons-citernes qui risquent d'exploser. Utilisez votre lance-grenades contre les ennemis groupés. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée du renfort ennemi par le chemin. Repliez-vous pour vous mettre à l'abri et lancez vos grenades sur ce groupe. Continuez d'avancer jusqu'au bâtiment suivant.

Trouver un autre chemin menant à la piste

Eliminez les ennemis qui bloquent la route. Avancez vers le container et éliminez les soldats ainsi que le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et avancez pour sortir du bâtiment.

Monter à bord de l'avion cargo russe

Courez dans le tunnel jusqu'à l'escalier et montez pour atteindre l'avion.

Mission aéroportée

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Neutraliser la cible et lui prendre son arme

Courez vers le soldat qui est à genoux et éliminez-le avec votre couteau. Prenez son arme et reculez pour recharger. Tirez sur l'ennemi qui avance sur vous avec son couteau avant qu'il ne vous touche et vous tue.

Faire le plein de munitions

Avancez alors tout droit et montez via l'escalier. Tournez à gauche pour prendre les munitions ensuite allez de l'autre coté pour entrer par la porte.

Trouver la salle de l'arme

Avancez en éliminant les ennemis sur votre chemin. Entrez dans la soute à bagages et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers la salle de l'arme qui est inaccessible pour l'instant.

Attaquer le cockpit

Suivez vos amis et quand ils défoncent la porte soyez rapide et éliminez les ennemis. Avancez vers le compartiment suivant et éliminez les soldats que vous rencontrez. Mettez-vous à l'abri un court moment pour recharger et revenez à l'assaut.

Les sièges ne forment pas un bon abri car tout le décor est destructible. Vous pouvez alors atteindre les ennemis qui se cachent derrière les cloisons ou les sièges. Vous aussi vous n'êtes pas à l'abri pour longtemps, juste le temps de recharger et de revenir à l'assaut. Continuez jusqu'au cockpit qui est vide.

Détruire le mélange

Kirilenko est dans la salle de l'arme. Après avoir placé des explosifs sur la vitre, utilisez votre pistolet pour détruire le mélange.

Eliminer Kirilenko

Kirilenko a pris votre parachute et a sauté. Vous allez donc sauter de l'avion et planer dans les airs vers Kirilenko et votre ami. Vous devez tirer sur Kirilenko sans toucher Sweetwater pour que ce dernier vous donne votre parachute. Approchez-vous des deux hommes et visez correctement avec votre réticule pour éliminer Kirilenko une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez gagné cette bataille mais la guerre avec les russes continue.

Bayonetta

© Sega / PlatinumGames 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Modes disponibles par défaut

-Débutant (auto)
-Facile (auto)
-Normal

Modes à débloquer

-Difficile : Terminer tous chapitres en mode Normal.
-Apothéose : Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Le mode auto offre à Bayonetta l'utilisation d'un 3ème accessoire permettant de réussir des combos sans l'utilisation des touches directionnelles.

Le mode Apothéose ne permet pas d'utiliser l'Envoûtement.

ACCESSOIRES

Bayonetta peut équiper normalement deux accessoires sur elle qui lui permettent d'utiliser différents effets.

Marionnette immortelle

Condition : Finir le jeu en Débutant ou Facile.
Cet accessoire permet au jeu d'optimiser les combos que vous réalisez et donc de réussir très facilement de gros enchaînements sans rien faire de précis (accessoire pour noob et accessoire qui entrave la maniabilité de Bayonetta lorsque l'on sait un tant soit peu jouer). Il s'équipe au niveau du troisième emplacement disponible pour les accessoires. Cependant, l'utilisation de cet accessoire au niveau de difficulté normal ou supérieur divisera les points de combos par deux. (NB : cet accessoire est activé d'office sur Bayonetta lors des parties en Facile et Débutant)

Le bracelet du temps

Condition : Réussir à finir le jeu en moins de trois heures. (Cela signifie que la somme du temps de tous les versets effectués dans le jeu doit être inférieure à 3h 00min 00s, seul les versets ayant reçus une médaille sont comptabilisé.)
Cet accessoire annule le Witch Time automatique pendant l'esquive mais en contrepartie il permet de l'enclencher n'importe quand en maintenant une touche, cependant cela consomme de la magie à une vitesse assez ahurissante.

Testament éternel

Condition : Récupérer 50 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet de regagner automatiquement, deux unités de la jauge de magie.

Le Bracelet Climax

Condition : Récupérer les 101 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet à Bayonetta de se mettre en état de furie comme quand elle affronte les boss angéliques de l'auditio. Par contre, l'utilisation de cet accessoire diminue très fortement le score. (Il est à noter que pour l'arme séduction, la présence de cet accessoire la met automatiquement en forme maximum).

ARSENAL

Il s'agit des armes qui sont utilisables par Bayonetta. En voici la liste ainsi que le moyen de les obtenir et leur positionnement.

Arsenal Démoniaque

Récupéré automatiquement pendant l'histoire. Il s'agit d'armes à feu (fusil) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Roses d'onyx

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Trois marches militaires" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Roses d'onyx II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Roses d'onyx. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les jambes ou les bras.

Shuraba

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate au clair de Lune" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Katana équipable uniquement au niveau des mains.

Kulshedra

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Fantaisie impromptu" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un fouet équipable uniquement au niveau des mains.

Durga

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate en Ré K. 448" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de griffes équipables sur les bras ou sur les jambes.

Durga II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Durga. Il s'agit de griffes équipables sur les jambes ou les bras.

Lieutenant Colonel Kilgore

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Chevauchée des Walkyries" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Lieutenant Colonel Kilgore II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Lieutenant Colonel Kilgore. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les jambes ou les bras.

Odette

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Les Patineurs Valse op. 183" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de patins à glace équipable uniquement au niveau des jambes.

Sai Fung

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Le Messie, HWV. 56" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Nunchaku équipable uniquement au niveau des mains.

Pistolet

Récupéré en terminant tous les chapitres en normal. Il s'agit d'armes à feu (pistolet) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Séduction

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Jupiter, celui qui apporte la gaieté" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un sabre laser équipable uniquement au niveau des mains.

Bazillions

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Mars, celui qui apporte la guerre" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (fusil laser) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Rodin

Récupéré en battant le boss caché du jeu. Il s'agit d'une arme métamorphe qui se transforme en une arme angélique du jeu selon le combo effectué.

LES NIVEAUX SECRETS

Chapitre oublié : "Tueur d'anges"

Terminer les 21 portails d'Alfheim dans n'importe quel mode de difficulté.

Verset 0

Acheter le ticket de Platine dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell".

LES TRÉSORS DE RODIN

Dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell", on peut acheter les trésors de Rodin qui ne sont déblocables que sous certaines conditions.

Parfum de L'Umbra #1

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Kulshedra est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Kulshedra comme arme.

Parfum de L'Umbra #2

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Lieutenant Colonel Kilgore est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Lieutenant Colonel Kilgore comme arme.

Parfum de L'Umbra #3

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Odette est équipée. Peut-être acheté dès la récupération d'Odette comme arme.

Parfum de L'Umbra #4

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Sai Fung est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Sai Fung comme arme.

Parfum de L'Umbra #5

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Durga est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Durga comme arme.

Ticket de Platine

Permet d'affronter un Boss secret. Peut-être acheté après avoir récupéré plus de 10 millions de Halos.

Super Miroir

Permet de changer les costumes de Bayonetta, est fourni avec des Komachis de l'Umbra (3 costumes différents). Peut-être acheté une fois le jeu terminé en difficulté Normale.

Balle costumée (Gym)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits de gym (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (d'Arc)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit d'Arc (style de Jeanne et un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Divers)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits divers (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nostalgie)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit nostalgie (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Umbra)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de l'Umbra (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nonne)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de nonne (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Reine)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de reine (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

LES PORTAILS D'ALFHEIM

Il s'agit de zones secrètes de combats qui comptent pour un verset et ne sont trouvables que dans les niveaux de difficultés Normal ou supérieur. Ces derniers vous proposent à chaque fois un challenge à accomplir. Une fois tous les portails d'Alfheim terminés, le Chapitre secret est débloqué.

NB: Pour les ennemis enflammés, les attaques chargées au Max de séduction passent au travers des flammes, cela peut être utile pour certains Alfheim (Durga flamme passe aussi au travers).

Alfheim n°1

Chapitre I, après le Verset II, revenez à l'endroit où vous avez obtenu la clé.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°2

Chapitre II, après le Verset IV, remontez la rue pour traverser la grille cassé.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Durga pour les bras et les jambes. D'activer l'Envoûtement en évitant une attaque et de faire le combo Poing (chargé) - Pied (chargé) - Poing (chargé). Si vous possédez Séduction, Il suffira de faire des Iai-jutsu (touche Poing maintenue) chargé à fond.

Alfheim n°3

Chapitre II, après le Verset IV, près du tramway explosé, dans la ruelle qui descend il y a un pont en hauteur dans la ruelle, l'Alfheim est là.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°4

Chapitre II, après le Verset VII, retournez au début du Chapitre.

But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques.

Alfheim n°5

Chapitre III, après le Verset I, il est sous un bâtiment près de deux bancs.
But : Rester en l'air.
Soit vous sautez en appui sur les ennemis, soit vous utilisez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°6

Chapitre III, après le verset IV, allez là ou vous avez créez le pont au Chapitre précédent et montez au deuxième étage du building pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°7

Chapitre III, après le Verset IX, allez sur la petite île tout à l'Est pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim n°8

Chapitre III, après avoir utilisé le sablier, retournez dans la grotte.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis.

Alfheim n°9

Chapitre V, après le Verset II, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°10

Chapitre V, après le Verset VII, retournez au pied de la tour.
But : Rester en l'air.
Equipez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°11

Chapitre V, après le verset IX, descendez le chemin du serpent (non ce n'est pas Dragon Ball Z).
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°12

Chapitre VI, après le Verset III, retournez sur vos pas jusqu'à la première porte ouverte avec la bestialité.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques

Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques. Attention il y a quatre vagues entières d'ennemis à affronter.

Alfheim n°13

Chapitre IX, après le Verset I, montez les escaliers et détruisez le mur avec un soleil.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone.

Alfheim n°14

Chapitre IX, après le Verset VI, sautez sur le Kinship de gauche et regardez à l'horizon pour repérer l'Alfheim. Utilisez le corbeau pour atteindre l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps impartis
Cet Alfheim est facile, il suffit de vaincre Jeanne.

Alfheim n°15

Chapitre IX, après le Verset X, retournez en arrière jusqu'à tomber dessus.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°16

Chapitre X, après le Verset II, tournez l'île vers la droite pour accéder à cet Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

Alfheim n°17

Chapitre X, après le Verset VIII, allez jusqu'à l'entrée de "The Gates of Hell" et rebroussez chemin jusqu'au bout.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°18

Chapitre XII, après le Verset II, retournez au début du chapitre et terminez le Verset III pour que l'Alfheim apparaisse.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone ou utilisez le Iai-Jutsu de Séduction.

Alfheim n°19

Chapitre XII, après le Verset V, sautez dans la turbine du réacteur et utiliser l'Envoûtement pour atteindre l'Alfheim sans se faire toucher par les hélices.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2 d'autant plus que l'adversaire est le Golem.

Alfheim n°20

Chapitre XV, après le Verset VIII, revenez au tout début du Chapitre, traversez le précipice du côté droit pour arriver à l'Alfheim.

But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim final

Epilogue, montez jusqu'au cou de Jubileus et retournez en arrière jusqu'à quitter la statue.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

LES HYMNES ANGÉLIQUES

Il s'agit de disques qu'il faut donner à Rodin dans The Gates of Hell pour qu'il en fasse de nouvelles armes. En voici la liste ainsi que la localisation des différents fragments trouvables dans les coffres, la plupart étant obtenue à la suite de combat.

Trois marches militaires

Le disque est récupérable à la fin du combat contre le premier Beloved du Chapitre I (Verset IV).

Sonate au clair de Lune

Le disque est récupérable à la fin du Verset VII dans le Chapitre II.

Fantaisie impromptue

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre III. Le premier fragment est obtenu après la victoire contre le Fairness (Verset IV). Le deuxième est récupérable dans le paradis sur une petite île à gauche de l'entrée (après le Verset IX).

Sonate en Ré K. 448

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre V. Le premier fragment s'obtient suite au combat contre Grace & Glory (Verset II). Le deuxième fragment s'obtient suite au combat contre les Harmonies (Verset V). Le dernier fragment est dans une tombe située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent, après le Verset IX.

Les Patineurs Valse op. 183

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre VI. Le premier fragment est derrière vous dans une tombe au tout début du chapitre. La deuxième tombe est localisée derrière un éboulement dans la salle où se déroule le verset 2. L'éboulement est dans le mur de gauche près de l'entrée de la salle. Le dernier fragment se récupère après le combat contre l'ange Joy (Verset IX).

Chevauchée des Walkyries

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre IX. Le premier fragment est dans une tombe qui se trouve derrière un des deux murs destructibles de la place où a lieu le premier combat de ce Chapitre. Les murs remplacent les portes qu'il y avait avant dans ce même lieu et il s'agit de celui qui est au fond de l'allée de droite quand on arrive. Le deuxième fragment s'obtient après avoir affronter les Kinships (Verset VI). Le troisième fragment se trouve après le verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX) en allant jusqu'à la fin de ce chemin il y a encore un mur destructible et la tombe est juste derrière.

Le Messie, HWV. 56

Donné après avoir réussi à faire 100 chapitres en difficulté normale ou supérieure.

Jupiter, celui qui apporte la gaieté

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Apothéose ont été complétés.

Mars, celui qui apporte la guerre

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Difficile ont été complétés.

LES PERSONNAGES SECRETS

Il y a deux personnages cachés dans le jeu. Pour pouvoir jouer avec il faut obligatoirement refaire une toute nouvelle partie et sélectionner le personnage à ce moment-là. L'obligation de refaire une nouvelle partie pour utiliser ses personnages oblige à refaire les secrets avec les autres personnages.

Jeanne

Ce personnage est a débloquer en terminant tous les chapitres du mode normal en Platine.

Little Zero

Ce personnage est a débloquer en terminant le Chapitre Perdu : "Tueur d'anges".

LES 101 LARMES DE SANG DE L'UMBRA

La découverte des 101 larmes de sang de l'Umbra permet de débloquer deux accessoires secrets, d'où l'intérêt de réussir cette quête annexe. Les 50 premières larmes de sang sont des trophées/succès à faire pendant le jeu. Les 51 autres larmes de sang correspondent à la découverte de corbeaux dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur. Je vais donc donner la liste des 101 larmes de sang de l'Umbra (localisation des corbeaux et les trophées/succès).

Larme de sang de l'Umbra 1

Abécédaire de la magie : Terminer "Le Vestibule"

Larme de sang de l'Umbra 2

Fortitudo, gardien des flammes : Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 3

Temperantia, maître du vent : Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 4

Iustitia, source de vie : Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 5

Sapientia, roi des mers : Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 6

Maître des cieux : Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 7

Tout est bien qui finit bien : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 8

Chapitres 1-4 (Normal) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 9

Chapitres 5-7 (Normal) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 10

Chapitres 8-11 (Normal) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 11

Chapitres 12-13 (Normal) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 12

Chapitres 14-Epilogue (Normal) : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 13

Sorcière de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'umbra 14

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 15

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 16

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 17

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 18

Nouv. testament : Ferme le livre : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 19

Aînée de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 20

Sorcière légendaire : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

Larme de sang de l'Umbra 21

Je suis une sal... une sorcière. : Fais une attaque sadique.

Larme de sang de l'Umbra 22

T'en redemandes encore, hein? : Fais 50 attaques sadiques.

Larme de sang de l'Umbra 23

Tu veux te frotter à moi? : Utilise l'envoûtement 10 fois.

Larme de sang de l'Umbra 24

Bien essayé : Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

Larme de sang de l'Umbra 25

Platine! : Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Larme de sang de l'Umbra 26

Un peu de ci, un peu de ça... : Crée 20 concoctions.

Larme de sang de l'Umbra 27

Ecrase! : Tue un ennemi en lui sautant dessus.

Larme de sang de l'Umbra 28

Trop facile : Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 29

Qui s'y frotte s'y pique : Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 30

A trop se frotter, on douille : Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 31

Viens me voir, mon grand : Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Larme de sang de l'Umbra 32

Force incantatoire : Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 33

Pro de l'incantation : Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 34

Profonde entaille : Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

Larme de sang de l'Umbra 35

Toujours plus haut : Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Larme de sang de l'Umbra 36

Sorcière glaciale : Gèle 20 ennemis en portant Odette.

Larme de sang de l'Umbra 37

Chercheur de magie : Achète trois nouvelles techniques.

Larme de sang de l'Umbra 38

Maître en sorcellerie : Achète toutes les techniques.

Larme de sang de l'Umbra 39

Collectionneur de disques : Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 40

Fana de disques : Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 41

Chasseurs de trésors : Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 42

Fana de trésors : Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 43

La voie céleste : Découvre tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 44

Angel May Cry : Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 45

Tueur d'anges : Termine tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 46

La vérité pure et dure : Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Larme de sang de l'Umbra 47

Vilains tentacules : Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

Larme de sang de l'Umbra 48

Amour maternel : Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

Larme de sang de l'Umbra 49

Le feu aux poudres : Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Larme de sang de l'Umbra 50

Juste à temps : Esquive le tramway fou au Chapitre II.

A partir de maintenant il s'agit des corbeaux à récupérer. On les repère facilement à cause de leur aura de couleur rouge.

Larme de sang de l'Umbra 51

Normal, Chapitre I, après le Verset IV, le corbeau est sur un mur proche de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 52

Normal, Chapitre I, après le Verset VI, après avoir détruit le mur le corbeau est sur la droite.

Larme de sang de l'Umbra 53

Normal, Chapitre II, après le Verset II, après avoir ouvert la porte, sur le sol parmi d'autres corbeaux.

Larme de sang de l'Umbra 54

Normal, Chapitre II, après le Verset IX, avant d'entrer dans l'église pour affronter le boss, le corbeau est sur un des lampadaires dehors.

Larme de sang de l'Umbra 55

Normal, Chapitre III, après le Verset I, sur la gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 56

Normal, Chapitre III, après le Verset XII, le corbeau est sur le sol sur le chemin du Colisée.

Larme de sang de l'Umbra 57

Normal, Chapitre V, le corbeau est du côté opposé de l'appareil permettant de switcher entre le jour et la nuit.

Larme de sang de l'Umbra 58

Normal, Chapitre V, après le Verset IV, le corbeau est le long du côté droit du pont menant à la tour en spirale.

Larme de sang de l'Umbra 59

Normal, Chapitre VI, Début du chapitre, le corbeau est sur la gauche sur le mur.

Larme de sang de l'Umbra 60

Normal, Chapitre VI, après avoir été pris en chasse par un Beloved et avant de rentrer dans le portail pour le Paradis, le corbeau est à gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 61

Normal, Chapitre IX, Début du chapitre, le corbeau est sur la portion gauche du chemin avant d'arriver à la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 62

Normal, Chapitre IX, dans le square de la ville où il faut reconstruire la clé, le corbeau est près de la statue de femme.

Larme de sang de l'Umbra 63

Normal, Chapitre IX, Après le Verset XI, le corbeau est à gauche du bâtiment près de la tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 64

Normal, Chapitre X, Après le Verset III, le corbeau est sur la rambarde gauche de l'escalier.

Larme de sang de l'Umbra 65

Normal, Chapitre X, Le corbeau est sur la rambarde droite du pont où les 4 tentacules attaquent Bayonetta.

Larme de sang de l'Umbra 66

Normal, Chapitre XII, Près de la porte correspondant à la fin du Verset I, le corbeau est dans une cage.

Larme de sang de l'Umbra 67

Normal, Chapitre XV, Départ du chapitre, il faut traverser le précipice qui se trouve à droite avec la forme panthère, continuer jusqu'à l'impasse. Le corbeau est en hauteur.

Larme de sang de l'Umbra 68

Normal, Chapitre XV, Arrivé à la statue de Jubileus, montez à l'étage et redescendez par l'autre côté du niveau, le corbeau est dans une cage dans le coin à droite.

Larme de sang de l'Umbra 69

Difficile, Chapitre I, Après avoir utilisé l'ascenseur magique, le corbeau est dans l'herbe sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 70

Difficile, Chapitre I, Après le Verset IV, En allant vers la porte, le corbeau est sur le bâtiment sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 71

Difficile, Chapitre II, Après le Verset II, Après avoir ouvert la porte, le corbeau est au sommet d'une fenêtre sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 72

Difficile, Chapitre II, Après le Verset VIII, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre de l'autre côté du précipice.

Larme de sang de l'Umbra 73

Difficile, Chapitre III, Après le Verset IV, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre où on a créé un pont lors du chapitre précédent.

Larme de sang de l'Umbra 74

Difficile, Chapitre III, le corbeau est au sommet du portail menant au Paradis.

Larme de sang de l'Umbra 75

Difficile, Chapitre V, Départ du chapitre, le corbeau est juste derrière.

Larme de sang de l'Umbra 76

Difficile, Chapitre V, Après le Verset IX, Quand on monte le long du serpent, le corbeau est au niveau du petit lac près de la barrière là où il y a une tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 77

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IV (Alfheim), à l'intérieur de l'Alfheim sur une rambarde. Terminer cet Alfheim est obligatoire.

Larme de sang de l'Umbra 78

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IX, ne pas rentrer dans le portail et regarder à gauche, le corbeau est proche du lac.

Larme de sang de l'Umbra 79

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset III, En marchant sur le chemin de lumière, le corbeau est sur la barrière.

Larme de sang de l'Umbra 80

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX), le corbeau se tient le long de la rambarde sur le chemin.

Larme de sang de l'Umbra 81

Difficile, Chapitre X, Après le Verset IV, le corbeau est à gauche des escaliers dans l'herbe.

Larme de sang de l'Umbra 82

Difficile, Chapitre X, Après le Verset VIII, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" détruisez le mur, et descendez tout droit, le corbeau est au bout à gauche de la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 83

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset II, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" regardez vers l'entrée de la salle. Le corbeau est sur une plate-forme sur le côté gauche.

Larme de sang de l'Umbra 84

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset V, sautez vers l'intérieur de la turbine du réacteur, ralentissez le temps pour pouvoir atteindre l'Alfheim. Le corbeau est sur la rambarde de gauche en haut à l'intérieur de l'Alfheim. L'alfheim n'est pas obligé d'être réussi.

Larme de sang de l'Umbra 85

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset VIII, le corbeau est dans une cage proche des ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 86

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset XIII, le corbeau est dans une cage sur une des plateformes à la même hauteur que les ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 87

Apothéose, Chapitre I, Au départ du chapitre, il est vers le côté gauche du train.

Larme de sang de l'Umbra 88

Apothéose, Chapitre I, Au Verset IV, le corbeau est sur un lampadaire du côté droit de la zone de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 89

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset III, le corbeau est au troisième étage d'un des bâtiments de la zone.

Larme de sang de l'Umbra 90

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset IV, sautez sur le pont qui se trouve en hauteur dans le chemin reliant les deux places, le corbeau est sur un toit.

Larme de sang de l'Umbra 91

Apothéose, Chapitre III, Dans le Paradis, le corbeau est de l'autre côté de l'île au sablier.

Larme de sang de l'Umbra 92

Apothéose, Chapitre III, Sur le chemin du Colisée, le corbeau est derrière un pilier couché par terre.

Larme de sang de l'Umbra 93

Apothéose, Chapitre V, Après le combat où l'on voit la description des Harmonys, le corbeau est au sommet d'un des piliers près des escaliers.

Larme de sang de l'Umbra 94

Apothéose, Chapitre V, Après le Verset VII, Retournez tout en bas de la tour et rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans. L'Alfheim n'a pas besoin d'être complété pour avoir le corbeau.

Larme de sang de l'Umbra 95

Apothéose, Chapitre VI, Après le Verset II, Regardez sur la falaise à droite des statues, le corbeau est là.

Larme de sang de l'Umbra 96

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VI, le corbeau apparait sur l'un des Kinships.

Larme de sang de l'Umbra 97

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VIII, au niveau du premier golem retournez-vous, le corbeau est sur la fenêtre au niveau du mur de l'entrée.

Larme de sang de l'Umbra 98

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset II, le corbeau apparaît sur la place.

Larme de sang de l'Umbra 99

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset VIII, Détruisez le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell" et atteignez la plate-forme visible au loin. Détruisez les statues et terminez le Verset caché. Le corbeau apparaîtra alors sur la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 100

Apothéose, Chapitre XII, Après le Verset II, Retournez au début du chapitre, terminez le Verset caché, rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans et ne nécessite pas de terminer l'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 101

Apothéose, Chapitre XV, Dans la zone où il y a la statue de Jubileus, avant de monter les deux petites plates-formes cherchez juste à côté, le dernier corbeau est là.

LES NOTES D'ANTONIO

Les notes d'Antonio sont les feuilles d'un livre récupérable tout au long du jeu et permettant d'expliciter certains points du jeu. Je vais les lister ici, ainsi que le lieu de leur récupération.

Un voyage vers la vérité

Chapitre I, après le verset I. Elle se trouve sur le chemin principal.

Sorcière et sage de cristal

Chapitre 1, avant le verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal, un peu avant la fontaine.

Un breuvage de sorcière

Chapitre I, juste après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal juste à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Traité sur la magie - I

Chapitre II, Sur la place juste parès le Verset III. Elle se trouve sous le porche de l'Eglise.

Traité sur la magie - II

Chapitre II, Sur la place du Verset VII. Elle se trouve en haut des escaliers sur la droite de la place.

Traité sur la magie - III

Chapitre III, après le Verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Traité sur la magie - IV

Chapitre VI, avant le verset V. Elle se trouve sur le chemin principal.

Un mur d'un métal inconnu

Chapitre II, juste après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal.

A propos des sorcières de l'Umbra - I

Chapitre II, avant le verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal près des statue de cristal.

A propos des sorcières de l'Umbra - II

Chapitre III, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

L'ancien amphithéâtre

Chapitre III, après le Verset XII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Vallées du Croissant et de l'Aube

Chapitre V. Dés le début du Chapitre. Elle se trouve sur le chemin principal.

Manipulateurs célestes

Chapitre V, après le Verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal.

Les larmes de sang des sorcières

Chapitre V, après le Verset V. Au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell", il y a une plateforme sur la gauche de l'escalier.

Les tombes des sorcières dans la ville

Chapitre V, après le Verset IX. La note est située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent.

Rodin et les Portes de l'Enfer

Chapitre V, après le Verset XI. La note est dans les escaliers de la tour.

Arrivée à Vigrid

Chapitre VI, dès le début du Chapitre. La note est sur la droite près de la grille.

Le culte des Laguna et le développement de Vigrid

Chapitre VI, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

Le Purgatoire, coeur de la Trinité des réalités

Chapitre VI, après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal.

La salle de banquet des anges - Alfheim

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal à côté du portail.

Pont de Proéminence

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal juste au débu de l'entrée du pont.

Transport militaire Walkyrie

Chapitre XII, pendant le Verset I. Elle se trouve sur le chemin principal près de la porte de sortie de la salle.

Initiative de défense stratégique de Gjallarhorn

Chapitre XII, après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Trésor des clans - Les Yeux du monde

Chapitre XII, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Une île ensoleillée - Isla Del Sol

Chapitre XV, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

PDG d'Ithavoll - I

Chapitre XV, après le Verset X. Elle se trouve sur le chemin en anneau qui entoure la statue de Jubileus du côté opposé à l'endroit où on monte.

PDG d'Ithavoll - II

Chapitre XV, après le Verset XIII. Au lieu de prendre les ascenseurs, regardez sur les plateformes alentours pour la trouver.

A mon fils chéri

Se débloque automatiquement quand toutes les notes d'Antonio sont récupérées.

ASTUCES DIVERSES

Note : Les indications de touches concernent la version PS3.

-Le mini-jeu Angel Attack peut-être quitté en appuyant sur Rond.

-Le changement d'élément feu/éclair des griffes se fait grâce à un tour complet du joystick analogique gauche et Poing quand les griffes sont équipées sur les bras ou un tour complet de joystick analogique gauche et Pied quand les griffes sont équipées sur les pieds.

-Le farming peut se faire aisément grâce à une astuce qui a lieu entre le switch de Durga jambe et Lt Col Kilgore jambe. Voici la méthode complète du farming de Halo :

Pour farmer les Halos, il faut obligatoirement avoir Durga et Lt colonel Kilmore en tant qu'arme disponible. Durga se récupère automatiquement au cours de l'histoire, par contre l'arme Lt Colonel Kilmore est une arme cachée dont les différentes parties du disque se trouvent dans le chapitre 9.

En plus il faut avoir le bracelet du temps et avoir acheté l'accessoire permettant de mettre les ennemis en furie : le regard du désespoir. Le Regard du Désespoir peut s'obtenir pour 100000 halos facilement, par contre le Bracelet du Temps se débloque dans la boutique après avoir réussi à faire le mode ou supérieur en moins de trois heures (le temps est calculé en faisant la somme de tout les versets des trophées, donc pour battre les trois heures il suffit de foncer sans faire attention à faire tous les versets et ne faire que ceux qui empêchent de progresser. Il ne faut pas aussi oublier de mettre son temps à jour.

Après il faut faire le chapitre 2 (en normal ou en difficile sachant qu'en difficile on farm plus).

Avant d'aller affronter le boss de fin du chapitre 2, la tête de Fortitudo dans l'église pour situer le lieu. Il faut s'équiper des deux accessoires susmentionnés. Puis, je conseille d'équiper Shuraba (bras) et Durga (jambe) en emplacement A et pour l'emplacement B de mettre une arme différente de Durga pour les bras (Kulshedra où n'importe quelle arme de tir fera l'affaire) et de mettre Lt Colonel Kilmore pour les jambes. Il faut aussi avoir la jauge de magie à fond.

Une fois équipé correctement, il suffit d'aller affronter le boss en passant la porte de l'église.

Donc la manoeuvre pour farmer des halos est assez simple. Face au boss il faut maintenir la touche L1 jusqu'à la fin du combat (même si l'effet s'arrête) pour se mettre en Witch time grâce au bracelet du temps et à la jauge de magie et pendant ce temps il faut utiliser le combo Triangle Triangle Triangle Triangle Rond et pendant le coup avec rond (Bayonetta donnera de multiple coup de pied) il suffit de switcher de type d'arme avec L2 pour provoquer des dégâts important et une augmentation massive du multiplicateur. A la fin du combo il faut réappuyer sur L2 pour revenir avec le groupement d'arme A et recommencer la manip' du combo 4 fois triangle et rond. Il ne faut pas arrêter de faire les combos tant que sa barre de vie est visible. Et à la fin du combo, il ne faut pas oublier d'appuyer sur carré pendant le QTE et au bon moment. (il ne faut pas bourriner la touche carré sinon le QTE ne sera pas validé)

Voici une vidéo montrant l'astuce du combo.

-Séduction ne peut pas donner lieu à des attaques d'Invocations, cependant on peut la charger via le maintien de la touche Poing pour faire des dégâts colossaux.

-Charger les coups d'Odette facilite grandement la glaciation des ennemis.

-Les trophées/succès sont aussi récupérables pendant l'entraînement.

-Les parfums de L'Umbra doivent être activés dans le menu objet. Ils ne s'activent que quand l'arme est équipée et que sur la partie où elle est équipée (donc haut du corps ou bas du corps). Pour avoir le costume complet de Durga, il faut équiper les griffes aux bras et aux jambes (grâce à Durga et Durga II). De même pour le costume du Lieutenant Colonel Kilgore.

-Le maintien de la touche poing lorsque Kulshedra est équipé permet d'attirer les ennemis à soi tant qu'ils sont d'une taille raisonnable. Cela permet donc de passer deux Alfheim sans difficulté.

-Les trois techniques qui ne sont pas disponibles en début de jeu dans la boutique de Rodin le deviennent après avoir obtenu le pouvoir de bestialité à la fin du Chapitre V. (les deux premières se débloquent à ce moment, la dernière se débloque après l'achat d'une des techniques précédentes)

-Les pouvoirs de la bestialité sont très utiles et sont à combiner entre eux pour atteindre certains endroits plus facilement (entre autre pour atteindre des corbeaux ou certains Alfheim ou cerceuils de sorcières)

-La provocation L1 permet d'augmenter assez rapidement la jauge de magie. En contrepartie les ennemis s'énervent et ne se soucient plus vraiment des coups reçus.

LES TOMBES DES SORCIÈRES DE L'UMBRA

Dans Bayonetta, pour augmenter la santé et la magie de l'héroïne il faut ouvrir les cercueils des sorcières de l'Umbra. En voici la liste complète et leur contenu.

Tombe n°1

Chapitre I, avant le Verset I, elle est dans la fosse après avoir brisé le mur.
Contient une Clé, pour progresser dans le jeu.

Tombe n°2

Chapitre I, avant le Verset IV, elle est dans la zone à droite de la fontaine.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°3

Chapitre II, après le Verset III, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°4

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°5

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à droite de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°6

Chapitre II, après le Verset IX, elle est à côté du mur magique permettant de construire un pont.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°7

Chapitre III, après le Verset I, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°8

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°9

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°10

Chapitre III, après le Verset VII, dés l'arrivée dans la grotte il faut prendre le chemin qui est dans le dos de Bayonetta, la tombe est au bout.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°11

Chapitre III, après le Verset XII, après avoir gravis les monticules de pierre tout en évitant la lave suite à la descente du pont, la tombe est sur la gauche du côté opposé au chemin principal.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°12

Chapitre III, après le Verset XII, après être sortis des catacombes, la tombe est dans un renfoncement sur la gauche derrière un gros rocher.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°13

Chapitre V, après le Verset V, elle est à l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°14

Chapitre V, après le Verset V, elle est sur une plateforme en contrebas à gauche de l'entrée vers "The Gates of Hell".
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°15

Chapitre V, après le Verset IX, elle est dans le petit lac sur le côté lorsque l'on monte le chemin du serpent.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°16

Chapitre V, après le Verset XI, elle est sur une plateforme opposé à la sortie de la tour.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°17

Chapitre VI, avant le Verset I, elle est dans le dos de Bayonetta au début du chapitre.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°18

Chapitre VI, après le Verset I, elle est sur une corniche en hauteur de l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°19

Chapitre VI, avant le Verset II, elle est derrière un monticule de pierre à gauche de l'entrée de la salle où se déroule le Verset.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°20

Chapitre VI, après le Verset IX, elle est derrière le portail.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°21

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est sur un chemin à gauche avant d'arriver sur la place.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°22

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est derrière le mur destructible qui est au fond de l'allée à droite de la fontaine.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°23, 24, 25, 26 et 27

Chapitre IX, pendant le Verset V, elles sont sur la place.
Contient un fragment de clé chacune.

Tombe n°28

Chapitre IX, après le Verset V, elle est juste après les plateformes de lumière.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°29

Chapitre IX, après le Verset VI, elle est à gauche avant d'enclencher le Verset VIII.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°30

Chapitre IX, après le Verset VIII, après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de suivre le chemin de lumière il faut sauter vers le chemin en contrebas avecles statues d'Affinities. La tombe est derrière le mur tout au bout du chemin.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°31

Chapitre IX, après le Verset XI, elle est après les escaliers qui sont sur la gauche du bâtiment.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°32

Chapitre X, après le Verset II, elle est sur le pont en hauteur dans le chemin qui remonte de la place avec les engrenages.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°33

Chapitre X, après le Verset II, il faut tourner l'île sur la droite pour pouvoir accéder à une petite plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°34

Chapitre X, après le Verset VII, il faut prendre le chemin de Kinships pour arriver à une plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°35

Chapitre X, après le Verset VII, sur une plateforme à droite de la plateforme avec la tombe précédente.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°36

Chapitre X, après le Verset VIII, il faut détruire le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell". Elle est sur la plateforme qui apparaît.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°37

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est de l'autre côté du grillage sur la droite de Bayonetta.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°38

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est derrière une porte entrouverte sur la gauche du mur de l'avion.
Contient une flûte magique.

Tombe n°39

Chapitre XII, pendant le Verset I, elle est à l'endroit où commence ce Verset.
Contient une seringue écarlate ou une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°40

Chapitre XII, après le Verset II, elle est sur une plateforme à droite de l'entrée de la salle.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°41

Chapitre XV, avant le Verset I, dès le départ, franchissez le gouffre sur la droite avec la bestialité pour arriver dans une zone où se trouve la tombe.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°42

Chapitre XV, après le Verset X, elle est dans le couloir avec les deux plateformes flottantes à côté de l'entrée vers "The gates of Hell".
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°43

Chapitre XV, après le Verset X, au niveau du chemin en anneau au niveau de la statue de Jubileus, il faut descendre à l'étage inférieur à l'opposé du mécanisme à tourner.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°44

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°45

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs à côté de deux plateformes flottantes.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

LES FRAGMENTS DE PERLE LUNAIRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de magie, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de perles lunaires. Deux fragments de perles lunaires permettent d'obtenir une unité en plus sur la jauge de magie. Voici la liste des fragments de perles lunaires qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 16 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, dès le départ, il faut détruire tous les bancs de la gare, pour que le train parte. Le fragment de perle se trouve alors sur les rails.

Fragment n°2

Récompense de l'Alfheim n°1.

Fragment n°3

Récompense de l'Alfheim n°2.

Fragment n°4

Récompense de l'Alfheim n°4.

Fragment n°5

Obtenu dans la Tombe n°6.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°5.

Fragment n°7

Obtenu dans la Tombe n°10.

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°7.

Fragment n°9

Récompense de l'Alfheim n°9.

Fragment n°10

Obtenu dans la Tombe n°14.

Fragment n°11

Récompense de l'Alfheim n°12.

Fragment n°12

Récompense de l'Alfheim n°13.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°29.

Fragment n°14

Obtenu dans la Tombe n°33.

Fragment n°15

Obtenu dans la Tombe n°34.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°44.

LES FRAGMENTS DE COEUR DE SORCIÈRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de santé, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de coeur de sorcière. Quatre fragments de coeur de sorcière permettent d'agrandir la jauge de santé. Voici la liste des fragments de coeur de sorcière qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 40 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, après le Verset III, au niveau de l'entrée vers "The gates of Hell", il y a un balcon en hauteur au niveau du passage vers la place de la fontaine avec le fragment de coeur.

Fragment n°2

Obtenu dans la Tombe n°2.

Fragment n°3

Chapitre I, après le Verset VI, dans la salle du verset, le fragment est sur l'une des corniches en hauteur de la salle.

Fragment n°4

Chapitre II, après le Verset I, le fragment est dans une statue sur le mur vers la gauche du mur.

Fragment n°5

Chapitre II, après le Verset III, le fragment est sous le préau de l'église.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°3.

Fragment n°7

Chapitre II, après le Verset IX, en face du mur à détruire pour faire un pont, il y a un balcon sur lequel il faut sauter. Le fragment est au sommet de l'arbre à côté du balcon

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°6.

Fragment n°9

Chapitre III, après le Verset X, dans le paradis il y a un fragment au pied de l'arbre sur l'île où on récupère le sablier.

Fragment n°10

Récompense de l'Alfheim n°8.

Fragment n°11

Obtenu dans la Tombe n°11.

Fragment n°12

Obtenu dans la Tombe n°12.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°13.

Fragment n°14

Récompense de l'Alfheim n°10.

Fragment n°15

Récompense de l'Alfheim n°11.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°16.

Fragment n°17

Obtenu dans la Tombe n°18.

Fragment n°18

Obtenu dans la Tombe n°20.

Fragment n°19

Chapitre VIII : pendant le Verset III, la deuxième fois où l'on voit des Beloved sur la route, il faut utiliser l'arche du pont pour traverser. Le fragment se trouve en plein milieu de l'arche.

Fragment n°20

Chapitre VIII : pendant le Verset IV, après avoir passé le premier tunnel, allez totalement à droite pour prendre un chemin annexe contenant le fragment.

Fragment n°21

Obtenu dans la Tombe n°21.

Fragment n°22

Obtenu dans la Tombe n°28.

Fragment n°23

Récompense de l'Alfheim n°14.

Fragment n°24

Obtenu dans la Tombe n°31.

Fragment n°25

Récompense de l'Alfheim n°15.

Fragment n°26

Récompense de l'Alfheim n°16.

Fragment n°27

Obtenu dans la Tombe n°35.

Fragment n°28

Récompense de l'Alfheim n°17.

Fragment n°29

Obtenu dans la Tombe n°36.

Fragment n°30

Obtenu dans la Tombe n°37.

Fragment n°31

Obtenu dans la Tombe n°40.

Fragment n°32

Récompense de l'Alfheim n°18.

Fragment n°33

Récompense de l'Alfheim n°19.

Fragment n°34

Chapitre XIV : Pendant le Verset I, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°35

Chapitre XIV : Pendant le verset II, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°36

Obtenu dans la Tombe n°41.

Fragment n°37

Récompense de l'Alfheim n°20.

Fragment n°38

Obtenu dans la Tombe n°42.

Fragment n°39

Obtenu dans la Tombe n°45.

Fragment n°40

Récompense de l'Alfheim final.

TROPHÉES

Recevoir tous les Trophées (platine)

Recevoir tous les Trophées

Abécédaire de la magie (bronze)

Terminer "Le Vestibule"

Fortitudo, gardien des flammes (bronze)

Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

Temperantia, maître du vent (bronze)

Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

Iustitia, source de vie (bronze)

Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

Sapientia, roi des mers (bronze)

Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

Maître des cieux (bronze)

Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

Tout est bien qui finit bien (bronze)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Chapitres 1-4 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 5-7 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 8-11 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 12-13 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 14-Epilogue (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

Sorcière de l'Umbra (argent)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : Ferme le livre (bronze)

Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

Aînée de l'Umbra (argent)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Sorcière légendaire (or)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

Je suis une sal... une sorcière. (bronze)

Fais une attaque sadique.

T'en redemandes encore, hein? (bronze)

Fais 50 attaques sadiques.

Tu veux te frotter à moi? (bronze)

Utilise l'envoûtement 10 fois.

Bien essayé (argent)

Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

Platine! (bronze)

Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Un peu de ci, un peu de ça... (bronze)

Crée 20 concoctions.

Ecrase! (bronze)

Tue un ennemi en lui sautant dessus.

Trop facile (bronze)

Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Qui s'y frotte s'y pique (bronze)

Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

A trop se frotter, on douille (argent)

Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Viens me voir, mon grand (bronze)

Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Force incantatoire (bronze)

Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Pro de l'incantation (argent)

Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Profonde entaille (bronze)

Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

Toujours plus haut (bronze)

Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Sorcière glaciale (bronze)

Gèle 20 ennemis en portant Odette.

Chercheur de magie (bronze)

Achète trois nouvelles techniques.

Maître en sorcellerie (argent)

Achète toutes les techniques.

Collectionneur de disques (bronze)

Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Fana de disques (argent)

Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Chasseurs de trésors (bronze)

Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Fana de trésors (argent)

Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

La voie céleste (bronze)

Découvre tous les portails d'Alfheim.

Angel May Cry (argent)

Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Tueur d'anges (or)

Termine tous les portails d'Alfheim.

La vérité pure et dure (argent)

Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Vilains tentacules (bronze)

Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

Amour maternel (bronze)

Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

Le feu aux poudres (bronze)

Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Juste à temps (bronze)

Esquive le tramway fou au Chapitre II.

MUSIQUES RÉTRO

Maintenez L1 + L2 enfoncées pendant toute la durée de la cinématique d'ouverture des chapitres VIII et XIV pour entendre les thèmes d'Afterburner et de Space Harrier durant le niveau suivant.

SOLUTION COMPLÈTE

Souvenirs : La chasse aux Sorcières

Après la première cinématique et pendant la chute, vous pouvez frapper les ennemis qui vous attaquent. Pour l'instant, vous n'avez pas une jauge de santé et leurs attaques n'auront aucun effet sur vous. Continuez de repousser les ennemis jusqu'à la prochaine cinématique.

Prologue : Le vestibule

Une fois dans le cimetière, les choses deviennent plus sérieuses. Bayonetta, la Sorcière, va combattre les Anges qui descendent du ciel. Suivez les consignes pour apprendre les bases du combat. Exécutez les mouvements indiqués pour pouvoir passer chaque tutoriel.

Vous pouvez aussi vous entrainer sur une seule attaque plusieurs fois en restant dans le mode " didacticiel ". En plus des coups, vous allez apprendre les esquives et l'Envoutement (il s'agit d'une esquive qui se passe au dernier moment de l'attaque et qui ralentit les mouvements des ennemis pour laisser le champ libre à votre personnage pour placer plusieurs attaques rapides). Combattez vos premiers ennemis, qui ne sont pas très coriaces, mais assez nombreux. Ramassez aussi les halos laissés par les Anges quand ils sont battus. Combinez les coups de poings et de pieds pour créer des combos puissants. Quand vous balancez un ennemi dans les airs, vous pouvez lui tirer dessus lorsqu'il tombe pour en finir avec.

Combattez ensuite les petites créatures volantes et utilisez vos flingues pour les neutraliser plus facilement. D'autres Anges vont débarquer, éliminez-les avec vos combos et vous pouvez châtier l'un d'eux en l'attrapant et en l'écrasant sur le sol en le balançant de gauche à droite. Après la cinématique, passez par le grillage défoncé pour suivre le chef de ce groupe d'Anges. Commencez par éliminer les ennemis normaux avant de vous attaquer à leur chef. Utilisez vos combos et l'Envoutement pour avoir le dessus sur vos ennemis. Evitez ensuite l'attaque des deux lames du chef et ripostez tout de suite après. Utilisez aussi l'Envoutement contre cet ennemi et réalisez calmement vos combos pendant ce laps de temps. Continuez d'attaquer jusqu'à le renvoyer dans le ciel.

Après la cinématique, vous devez lancer trois Attaques Sadiques sur vos ennemis avant la fin des cinq minutes. Pour lancer une attaque sadique, vous devez remplir votre jauge de magie. Cette jauge se remplit au fur et à mesure que vous frappez les Anges. Donc, remplissez toujours votre jauge avant de lancer la technique spéciale. Suivez ensuite les commandes qui s'affichent à l'écran pour exécuter à la perfection la technique. Tous vos ennemis sont sous l'Envoutement et se déplacent au ralenti. Attaquez-les pour remplir votre jauge et faites attention à ne pas être touché pour ne pas perdre de la magie.

Placez vos deux premières Attaques Sadiques pour que les ennemis brisent l'Envoutement et attaquent plus rapidement. Agressez la vague d'ennemis pour remplir la jauge de magie et placez un coup de poing et de pied simultanément pour déclencher la dernière attaque sadique.

Avant de commencer le chapitre suivant, vous pouvez jouer au mini jeu appelé Angel Attack et qui consiste à tirer sur les Anges pour gagner des points et acheter des sucettes de santé et autres objets qui vous aideront pendant le jeu.

Chapitre I : La métropole des Anges

Vigrid, quai de la gare centrale

Avancez près d'un garde et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour avoir une description du personnage. Examinez ensuite l'habitant et montez les marches. Traversez le pont à droite et entrez par les portes situées encore à droite. Suivez le couloir et examinez la sphère encastrée dans le mur. Frappez-la ensuite rapidement pour illuminer le mur et ouvrir un passage. Avancez dans ce passage et détruisez les statues pour récupérer des objets. Avancez et descendez en bas de la dénivellation. Examinez le tombeau ensuite frappez-le pour ramasser une clé géante. Remontez ensuite pour affronter les ennemis et utiliser la clé géante comme arme. Sautez ensuite et planez vers la porte puis détruisez d'autres statues pour récolter des objets. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte.

Avancez et prenez la note du carnet en chemin. Avancez ensuite vers la statue détruite et examinez-la pour obtenir une explication concernant les incantations. Ces incantations utilisent vos cheveux pour invoquer des entités démoniaques. Utilisez ces invocations avec des combos d'attaque pour obtenir des effets dévastateurs. Appliquez-les sur les ennemis qui rappliquent et éliminez-les pour pouvoir restaurer la statue détruite. Approchez-vous d'elle et soulevez-la. Activez ensuite les deux statues et esquivez le rayon lumineux qui arrive par le haut. Quand vous réussissez l'esquive, vous déclenchez l'Envoutement et vous serez doté d'une grande vitesse pour un court moment. Utilisez alors cette aptitude pour marcher sur l'eau et atteindre l'autre rive. Prenez alors le laurier vert qui se trouve par terre et avancez vers la sphère. Frappez-la pour illuminer tout le mur. Ce mur se transformera en un ascenseur magique. Montez pour aller vers une autre zone.

Allez à droite et détruisez les jarres pour récupérer la corne de licorne. Montez les marches, avancez et prenez le Gecko rôti. Avancez en détruisant les pots en chemin pour récupérer des halos et des objets. Après la cinématique, vous pouvez désormais atteindre la boutique de Rodin et traverser les portes de l'enfer en passant sur la lumière rouge, au sol. Tournez ensuite à droite pour sortir par la porte.

Vigrid, gare centrale

Avancez et prenez la note en chemin. Détruisez tous les éléments du décor pour ramasser les objets et approchez-vous de la fontaine centrale. Des Anges accompagnés par des Archanges appelés Applaud vont apparaitre. Commencez par éliminer les Anges en utilisant vos combos.

Vous pouvez ramasser les armes laissées par vos ennemis pour les utiliser contre eux. Utilisez aussi l'Envoutement en esquivant les attaques aux derniers moments. Remplissez votre jauge de magie pour lancer les Attaques Sadiques contre les Archanges. Une autre créature apparait après la défaite des Anges, il s'agit du Beloved.

Ce colosse est très puissant et les Attaques Sadiques ne fonctionnent pas sur lui. Son point faible est sa vitesse car il est lent et ses attaques sont donc prévisibles. Restez collé à lui et passez entre ses jambes pour éviter ses coups. Attaquez ses jambes et son dos pour rester à l'abri de sa hache. Esquivez au dernier moment pour lancer

l'Envoutement. Passez derrière le colosse et lancez vos combos. Evitez sa main quand il essaye de vous attraper. Utilisez les invocations contre lui jusqu'à l'étourdir. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus et attaquez sa tête pour l'affaiblir au maximum avant de lui donner le coup de grâce avec une puissante invocation. Appuyez sur le bouton indiqué sur l'écran pour écraser votre ennemi. Prenez ensuite son arme et le disque d'or. Vous pouvez aller voir Rodin, lui donner le disque et recevoir les pistolets Roses d'onyx.

Avancez et ouvrez la porte pour entrer. Eliminez les Anges et sautez en haut sur la corniche pour récupérer le Coeur de Sorcière brisé. Descendez ensuite et approchez de la sphère qui se trouve dans le mur. Frappez-la pour ouvrir le passage et entrer. Allez vers le corbeau qui se trouve à droite pour prendre le sang de l'Umbra. Suivez le chemin pour avoir un flashback pendant lequel vous apprenez que vous devez combattre un Dragon à deux têtes. Utilisez vos pistolets contre ce monstre et esquivez les boules de feu. Avancez pour voir vos deux amis se faire broyer par la bouche du Dragon. Esquivez son attaque et évitez encore les boules de feu. Continuez à tirer et restez à l'abri, à droite ou à gauche. Quand les deux têtes de Dragon attaquent en même temps évitez d'être piégé au centre pour ne pas encaisser l'attaque de feu. Restez toujours mobile pour échapper aux attaques du monstre et continuez à tirer jusqu'à ce que votre ennemi se sauve.

De retour au présent, avancez et prenez la note en chemin. Traversez le pont qui se trouve à droite pour être attaqué par un autre colosse. Ruez-vous sur la main de l'ennemi pendant qu'il détruise le pont jusqu'à ce qu'il lance ce dernier dans les airs. Sautez alors rapidement vers la rive d'en face pour éviter d'être écrasé. Avancez ensuite et descendez les marches. Quand le colosse revient à la charge, remontez rapidement les marches qui vont être détruites par votre ennemi. Attaquez ensuite ses mains et évitez ses frappes. Esquivez aussi ses balayages de bras et utilisez fréquemment les Envoutements pour lancer un maximum d'attaques contre le boss. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour réaliser une invocation et éliminer votre ennemi une fois pour toutes.

Chapitre II : Vigrid, ville du déjà-vu

Vigrid, gare centrale

Vous pouvez faire un tour chez Rodin avant de commencer ce chapitre. Dès le début du chapitre, vous allez avoir un flash back pendant lequel vous devez combattre Jeanne. Sautez sur les murs pour vous approcher de votre ennemie et attaquez-la.

Elle a tendance de pousser un cri avant chaque attaque, donc restez attentif et esquivez avant de subir les combos de votre ennemie. Ne comptez pas trop sur vos pistolets car elle possède la capacité de repousser leurs tirs. N'arrêtez-pas vos attaques jusqu'à revenir dans le présent. Avec la nouvelle capacité acquise pendant le combat contre Jeanne, vous pouvez marcher sur les murs. Marchez donc sur le mur et tournez à droite. Détruisez les statues en chemin pour ramasser le plus d'objets possible.

Vous devez affronter maintenant un groupe d'ennemis volants appelés Dear & Décorations. Commencez par esquiver la boule de feu lancée par la créature au centre. Vous devez éliminer tous les ennemis volants qui entourent celui qui se trouve au centre pour pouvoir toucher ce dernier. Vous pouvez utiliser seulement vos pistolets pour éliminer ces ennemis. Tirez alors sans leur laisser le temps de riposter jusqu'à les neutraliser tous.

Avancez encore et éliminez les Anges qui débarquent. Tournez ensuite à droite pour descendre devant la porte. Ouvrez-la et entrez. Prenez la note et revenez aux deux statues qui se trouvent près de la porte. Activez-les, évitez le rayon et courez vers la sphère qui se trouve de l'autre coté du chemin. Frappez et illuminez le mur rapidement pour passer avant la fin de l'effet du ralentissement du temps.

Vigrid, rues

Avancez dans la nouvelle zone. Après la cinématique, affrontez les Anges accompagnés par des Archanges. Utilisez vos combos pour éliminer les premiers. Ramassez leurs armes et utilisez-les contre les seconds. Utilisez les Attaques Sadiques quand votre jauge de magie est pleine. Un Beloved débarque avec d'autres Anges. Restez entre les pieds de ce colosse pour éviter ses attaques et esquivez-les au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Attaquez alors

vos ennemis jusqu'à leur mort. Montez ensuite les marches et prenez la note qui se trouve sous les arcades. Avancez ensuite dans le chemin qui se trouve à gauche. Suivez les rails du tram à droite. Quand un tram déraille et fonce sur vous, sautez pour l'éviter. Vous devez ensuite combattre les Enchants.

Essayez de garder tous vos ennemis dans votre champ de vision. Préparez-vous à esquiver leurs attaques quand ils s'enflamment. Ripostez ensuite et utilisez l'Envoutement pour les détruire. Continuez ensuite votre chemin et tournez à gauche. Tournez à droite et montez les marches pour prendre une autre note du carnet. Avancez dans la cour et éliminez d'autres Enchants. Deux Beloveds entrent en jeu. Evitez de rester entre ces deux monstres pour ne pas subir leurs attaques simultanées. Placez-vous de manière à avoir les deux colosses sur la même ligne. Utilisez l'Envoutement pour contrer les deux boss. Concentrez vos attaques sur le premier pour l'éliminer puis attaquez le second et utilisez la même tactique que pour les autres ennemis. Vous pouvez aussi utiliser les voitures et les bennes à ordure comme projectiles et les lancer sur vos assaillants. Placez enfin une attaque sadique pour donner le coup de grâce. Ramassez ensuite les halos et le disque d'or.

Suivez ensuite le chemin sous l'arcade et allez à gauche. Prenez la note et examinez la porte fermée. Allez à droite et passez par les portes de l'enfer pour rejoindre Rodin. Donnez-lui le deuxième disque pour recevoir l'épée Shuraba. Revenez à la ville et allez à droite en suivant le chemin descendant. Affrontez et battez les Archanges pour que la statue reprenne sa forme. Détruisez ensuite la tombe qui se trouve à droite pour prendre la Perle lunaire brisée. Il y a une sphère sur le mur que vous pouvez activer. Le mur se transforme alors en un pont mais juste pour un court laps de temps. Vous devez alors revenir aux statues, les soulever et revenir vers le mur.

Activez les statues tout en allant vers le mur ensuite frappez rapidement ce mur pour le transformer en pont. Traversez-le rapidement pour atteindre l'autre coté de la ville. Avancez jusqu'à la porte qui se trouve au bout à droite et entrez. Le Dragon à deux têtes revient à la charge et vous attaque. Heureusement, vous n'allez combattre qu'une seule tête du Dragon. Soyez attentif aux mouvements et aux cris de la bête. Chaque cri annonce une nouvelle attaque. Evitez qu'il vous morde avec sa grosse mâchoire et esquivez à droite ou à gauche.

Quand il commence à frapper les murs de la salle pour essayer de libérer sa tête encastrée, esquivez en arrière pour éviter d'être écrasé. Evitez ses boules de feu au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et lancez ensuite vos plus puissants combos suivis d'invocations. Quand le monstre s'envole dans les airs en amenant le bâtiment avec lui, continuez vos attaques et faites attention à la deuxième tête qui lance désormais des boules de feu et essaye de vous mordre. Esquivez les deux attaques et continuez de frapper la tête encastrée dans le bâtiment. Quand la bête se libère et vous lance dessus deux boules de feu, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour éviter d'être anéanti par les projectiles.

Chapitre III : La terre brulée

Vigrid, rues

Après la cinématique et la destruction de la ville, des Anges de feu vont débarquer. Combattez-les de la même manière que leurs prédécesseurs même s'ils sont plus coriaces. Evitez de marcher dans la lave ou le feu et utilisez l'Envoutement pour vous débarrasser de vos ennemis. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et suivez les rails à droite. Quand la lave se met à couler derrière-vous, courez et évitez les deux Beloveds. Sautez ensuite et planer pour éviter le gouffre.

Une autre créature angélique appelée Fairness vous barre la route. Evitez ses projectiles et approchez-vous d'elle. Lancez une attaque sadique contre cet ennemi pour l'affaiblir. Esquivez ensuite ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Placez alors vos combos suivis d'invocations pour éliminer rapidement ce monstre. Prenez ensuite la moitié du disque d'hymne angélique, avancez dans le chemin débloqué et allez vers la porte située à gauche. Le chemin est bloqué par un geyser de lave. Activez alors les deux statues, évitez la lumière pour ralentir le temps et passez rapidement ce geyser.

Avancez et, après la cinématique, marchez sur le mur pour affronter et éliminer les Anges. Sautez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la lave. Avancez et sautez sur le mur d'en face. Avancez et passez sur une autre plateforme

pour atteindre le mur suivant. Avancez, sautez et planez pour éviter le gouffre. Evitez le feu et sautez par-dessus un autre trou. Passez une autre plateforme et montez en haut de la tour pour éviter la lave qui gagne du terrain. Quand la tour est démolie, appuyez au bon moment sur le bouton indiqué pour atterrir dans un endroit sur.

Avancez et prenez la note puis avancez dans la place. Vous devez combattre deux Fairness. Frappez vos ennemis sans relâche et esquivez leurs attaques. Ces dernières sont annoncées par le point qui brille sur leurs têtes. Restez alors attentif et esquivez au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Placez aussi l'attaque sadique pour éliminer rapidement vos ennemis. Ensuite et pendant la cinématique, appuyez rapidement et plusieurs fois sur le bouton indiqué pour ouvrir une brèche dans la lave et passer dans la grotte.

Avant d'avancer, allez en arrière pour trouver une tombe contenant une Perle lunaire brisée. Avancez ensuite et affrontez les Anges. Pour éviter de marcher dans la lave, utilisez toujours l'Envoutement pour attaquer et éliminer vos ennemis. Avancez ensuite entre les geysers de lave.

Vigrid, catacombes

Avancez à gauche pour trouver les portes de l'enfer qui mènent vers la boutique de Rodin. Allez à droite et prenez la note en chemin. Traversez le pont en bois et examinez l'ancien portail. Allez ensuite vers le pont suivant pour assister à sa destruction. Revenez alors en arrière et éliminez le groupe d'Anges pour réactiver l'ancien portail. Passez alors par ce portail pour vous retrouver dans le paradis.

Le paradis, jardin de lumière

Avancez vers les deux statues, activez-les et évitez la lumière pour ralentir le temps. Sautez alors sur le geyser d'eau ensuite sur la plateforme flottante. Allez à droite et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite vers le levier qui se trouve au centre et activez-le pour récupérer le sablier. Revenez alors au portail et revenez aux catacombes.

Vigrid, catacombes

Allez vers le pont démoli et utilisez le sablier pour revenir dans le temps et reconstituer le pont. Traversez rapidement ce dernier en ignorant les Anges. Traversez un autre pont et quand il commence à tomber en miettes, sautez d'une portion à l'autre. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour sauter sur la terre ferme. Avancez en évitant la lave et escaladez les rochers jusqu'au sommet.

Allez à gauche pour trouver une tombe contenant un Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite à droite et entrez dans l'ouverture. Avancez et marchez sur le mur en évitant les rochers qui tombent et la lave sur le mur. Avancez ensuite et prenez la note en chemin. Tournez à gauche et montez les marches.

Chapitre IV : Vertu cardinale de fortitude

Amphithéâtre

Boss : Fortitudo
Vous allez enfin en découdre avec la créature à deux têtes de Dragon. Ce boss s'appelle Fortitudo et il est vraiment très fort. Le combat se déroule sur trois manches. Vous commencez sur le pont qui fait face au boss. Tirez sur lui et évitez ses trois attaques ; les boules de feu, l'attaque frontale et le balayage avec sa queue. Esquivez surtout l'attaque frontale au dernier moment pour déclencher l'Envoutement quand la première tête du Dragon est proche de vous. Déplacez-vous à droite et à gauche sans tomber dans la lave, en bas.

Après vos attaques successives le boss se posera à terre. Descendez, esquivez ses charges et attaquez-le. Ciblez surtout l'une des têtes et utilisez l'Envoutement. Quand l'ennemi est étourdi, concentrez vos attaques sur une seule tête. Continuez jusqu'à ce que le boss se sauve dans les airs et relance la lave dans la zone. Utilisez alors le sablier qui se trouve au centre de l'arène pour reconstituer le pont. Quand le boss commence à tout détruire, suivez les indications qui s'affichent pour sauter d'une plateforme à l'autre en direction de la tête du Dragon. Appuyez ensuite sur les boutons

indiqués pour attraper le Dragon et le projeter.

Appuyez ensuite successivement sur le bouton indiqué pour punir le Dragon et enfin l'éliminer. Vous devez ensuite combattre la deuxième tête qui remplit l'arène de lave.

Utilisez alors le sablier pour reconstituer le pont. Attaquez la deuxième tête jusqu'à ce que le boss se pose par terre. Rejoignez-le et attaquez-le jusqu'à ce qu'il détruise l'arène et se sauve. Appuyez alors sur les boutons indiqués pour le punir et arracher cette deuxième tête.

La troisième manche du combat se passe dans les airs après que le boss lance l'amphithéâtre dans l'espace. Evitez les tentatives d'écrasement du boss en esquivant à droite et à gauche. Quand il est loin, tirez sur le point lumineux qui se trouve sur son front. Frappez ensuite ce point quand il se rapproche. Quand le sol brille sous vos pieds, esquivez pour éviter l'attaque de queue.

Continuez à le frapper et évitez de rester en face de lui quand il ouvre sa bouche pour cracher du feu. Intensifiez vos attaques et appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour le projeter. Après l'invocation, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour le finir.

Chapitre V : Les lieux saints perdus

Les vallées du croissant et de l'aube

Avancez à gauche et prenez la note. Suivez le chemin qui tombe en ruines et sautez par-dessus les trous. Utilisez vos pistolets pour éliminer les créatures volantes. Continuez d'avancer et sautez pour éviter le gouffre.

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Avancez vers l'escalier à gauche pour voir deux nouveaux ennemis apparaitre. Grace & Glory sont les noms de ces ennemis. Ils sont très rapides et enchainent les attaques.

N'utilisez pas les longs combos, ils peuvent les briser et vous attaquer. Esquivez leurs frappes pour déclencher l'Envoutement et attaquez pendant ce court laps de temps. Frappez vos ennemis sans être touché pour remplir votre jauge de magie. Lancez ensuite les Attaques Sadiques sur vos deux assaillants pour les affaiblir ou les neutraliser s'ils sont déjà touchés.

Une fois les deux ennemis éliminés, avancez vers l'escalier et prenez le morceau du disque. Montez les marches et éliminez les Anges en chemin. Sautez vers la rive d'en face et avancez vers la zone circulaire. Après la cinématique, vous allez affronter un autre Fairless accompagné par un Fearness. Comme pour leurs prédécesseurs, esquivez quand les points sur leurs fronts brillent pour déclencher l'Envoutement. Lancez vos combos et utilisez les Attaques Sadiques pour éliminer vos ennemis.

Continuez d'avancer et éliminez les Anges qui apparaissent sur le chemin. Sautez ensuite vers la grande plateforme. Allez à droite pour attraper le corbeau et prendre les larmes de sang de l'Umbra et allez à gauche pour prendre la note. Examinez ensuite le mécanisme qui se trouve à gauche pour chAnger le temps ; du jour à la nuit. Montez ensuite sur la plateforme bleue et sautez dans l'anneau. Pendant le vol, éliminez les ennemis en chemin pour gagner des halos. Après l'atterrissage, éliminez Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Vous pouvez aussi prendre l'arme du premier ennemi mort pour l'utiliser contre le deuxième. Utilisez aussi l'attaque sadique pour abréger le combat.

Vous affronterez en suite trois nouveaux ennemis appelés Harmony. Esquivez les attaques de queues et concentrez-vous sur un ennemi à la fois. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre ces créatures pour les neutraliser. Prenez ensuite un autre morceau du disque et montez les marches. Evitez les courants d'airs jusqu'à atteindre les portes de l'enfer. Continuez et examinez le mécanisme qui se trouve au sol. Montez vers la plus haute plateforme qui se trouve au centre et sautez en bas sur le mécanisme pour ouvrir la porte.

Tour Jörmungandr, intérieur

Entrez dans la tour et montez les marches pour voir apparaitre deux nouveaux ennemis appelés Ardor. La force de ces ennemis réside dans leurs puissantes épées et leurs boucliers qui peuvent bloquer vos attaques. Utilisez l'Envoutement et attaquez vos ennemis par derrière pour être efficace. Concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez-la sur le deuxième Ardor pour l'éliminer rapidement.

Marchez ensuite sur le mur de la tour et évitez les débris et les trous en chemin. Eliminez les Harmonys en route et descendez dans la nouvelle zone. Montez sur les plates-formes jusqu'au levier et utilisez-le pour ouvrir la trappe qui se trouve au dessus de vous. Avancez et examinez la statue détruite. Affrontez ensuite Grace & Glory et éliminez-les pour que la statue reprenne sa forme initiale. Soulevez alors les deux statues, descendez par la trappe et allez vers le mur avec la sphère. Activez les deux statues et esquivez la lumière pour ralentir le temps. Frappez ensuite le mur pour l'ouvrir et sortir à l'extérieur de la tour.

Montez et évitez le Dragon de vent. Sautez ensuite à gauche dans l'eau pour prendre la note et le morceau de disque qui se trouve dans le tombeau. Reprenez ensuite votre chemin et montez. Evitez de tomber et continuez jusqu'au sommet pour affronter un autre boss.

Inspired est une sorte de Dragon qui flotte dans l'air. Quand il est loin de vous, tirez-lui dessus pour le provoquer. Quand il charge sur vous, esquivez son attaque pour déclencher l'Envoutement et attaquez-le. Frappez votre ennemi quand il est étourdi au sol jusqu'à ce qu'il se relève. Pendant cet instant où votre ennemi attaque avec sa queue, esquivez ses coups et ses projectiles. Repassez ensuite à l'attaque pour finir par une invocation qui éliminera ce boss.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Montez à l'escalier ensuite sautez contre le mur pour atteindre les portions suivantes de l'escalier.
Prenez la note en chemin et continuez à monter jusqu'au sommet. Sortez par la porte et éliminez un autre Inspired de la même manière que le premier. Avancez ensuite et détruisez la clôture. Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre pour atterrir dans l'arène.

Vous allez affronter Jeanne encore une fois. Cette fois, elle est plus active e vous attaque davantage. Attendez toujours que votre ennemie attaque pour esquiver et riposter tout de suite après. Evitez les longs combos pour ne pas être interrompu et contré par Jeanne. Utilisez les invocations et l'attaque sadique contre elle pour l'affaiblir. Passez dans son dos et attaquez-la pour être à l'abri de ses ripostes. Continuez vos attaques rapides et courtes pour la battre.

Après la cinématique, suivez les indications qui s'affichent sur l'écran pour déchainer votre bestialité. Cette capacité vous permet de vous transformer en un animal et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Avancez alors avec la nouvelle forme et sautez d'une plateforme à l'autre.

Chapitre VI : Les portes du paradis

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Reculez et ouvrez le tombeau pour prendre la pièce du disque. Avancez ensuite vers le portail en détruisant les pots en chemin pour ramasser le plus d'objets possible. Allez à droite et prenez la note. Allez vers la porte et détruisez-la pour entrer. Combattez ensuite l'Ardor et les Anges. Vous pouvez utiliser votre bestialité pour éviter leurs attaques. Éliminez vos ennemis pour faire apparaitre des interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour courir rapidement sur les trois interrupteurs et ouvrir la porte. Passez rapidement cette porte avant qu'elle ne se referme.

Descendez dans l'eau et avancez vers le gros rocher qui se trouve au centre. Montez vers les deux statues et examinez celle qui est détruite. Vous devez combattre deux Inspireds pour pouvoir débloquer le chemin. Commencer par tirer sur l'un d'eux jusqu'à ce qu'il arrive vers vous. Si votre jauge de magie est pleine, utilisez une attaque sadique contre le serpent déjà affaibli. S'il n'est pas mort, finissez-le pendant qu'il est à terre. Passez au deuxième serpent et répétez la même tactique pour en venir à bout. Revenez ensuite aux statues et activez-les. Evitez le rayon de lumière pour ralentir le temps et marchez sur les geysers jusqu'à la rive d'en face.

Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis. Pour traverser la zone piégée, utilisez votre bestialité pour éviter les pics. Détruisez ensuite les pierres qui se trouvent à gauche et utilisez le levier pour les arrêter. Combattez ensuite les Anges pour faire apparaitre les interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour appuyer sur les interrupteurs, ouvrir la porte et la passer rapidement. Montez les marches et prenez la note en chemin. Eliminez ensuite deux couples de Grace & Glory pour pouvoir continuer.

Utilisez l'Envoutement et concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez sa puissante arme contre son ami en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Avancez ensuite jusqu'au pont et éliminez les Anges. Le pont sera détruit et un liquide nocif recouvre la zone qui est sous le pont. Utilisez votre bestialité et votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la porte.

Après la cinématique, vous devez éliminer les Anges et les Archanges pour protéger la gamine. Cette dernière se trouve derrière le bouclier mauve. Eliminez les ennemis qui attaquent ce bouclier en premier ensuite enchainez les combos pour neutraliser tous les assaillants.

La petite fille qui s'appelle Cereza se joint à vous et vous devez l'escorter. Elle possède aussi une jauge de santé que vous devez surveiller pour ne pas perdre la fillette. Sortez ensuite par la porte.

Vigrid, ruines

Prenez la note et montez les marches. Vous ne pouvez pas attaquer directement les prochains ennemis. Utilisez alors les objets éparpillés pour les frapper avec. Avancez ensuite vers la grille et détruisez-la. Avancez dans le couloir pour qu'un Beloved vous prenne en chasse. Vous ne pouvez pas non plus éliminer ce monstre. Avancez alors et lancez-lui les voitures et les bennes à ordure.

S'il vous rejoignt, ramassez une barre et utilisez-la pour repousser votre ennemi. Continuez d'avancer en détruisant le grillage jusqu'à sortir par la porte. Avancez et prenez la note en chemin. Allez vers les portes de l'enfer et rejoignez Rodin pour prendre la nouvelle arme Durga (si ce n'est pas déjà fait). Revenez à la ville et allez derrière le portail circulaire. Entrez alors pour rejoindre le paradis.

Paradis, aperçu d'un temple

Vous allez affronter un couple de Fairness et de Fearless. Evitez leurs attaques de queue et attirez-les loin de Cereza. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre le premier pour l'éliminer rapidement. Passez au deuxième et intensifiez les combos sans trop vous attarder près de votre ennemi pour qu'il ne vous contre pas. Attaquez-le par derrière avec vos puissants combos jusqu'à son élimination.

Avancez ensuite vers le Beloved coincé dans la porte. Evitez les météorites lancées par ce boss pendant qu'il essaye de se libérer de la porte. L'impact des météorites est représenté par des anneaux au sol. Evitez de rester sur les anneaux et attaquez le Beloved. Lorsqu'il se libère, utilisez les Envoutements et enchainez les combos pour l'étourdir. Frappez ensuite sa tête et placez une attaque sadique pour l'éliminer.

Prenez ensuite votre forme animale et poursuivez votre sosie qui a kidnappé Cereza. Evitez les lasers en chemin et ne trainez pas pour ne pas perdre la fillette.
Une fois devant votre sosie, prenez l'initiative et attaquez avec de longs combos. Quand sa barre de santé est presque vide, cet adversaire se devise en deux ennemies appelées Joy.

Concentrez vos attaques sur l'une d'elles tout en restant vigilant à l'autre Joy. Utilisez les Envoutements suivis de longs combos. Placez aussi des Attaques Sadiques contre ces deux ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Après le combat, prenez le morceau du disque, la note et sortez par la porte. Allez derrière le portail et prenez le Coeur de Sorcière brisé qui se trouve dans le tombeau. Passez ensuite par le portail pour revenir à Vigrid.

Vigrid, base aérienne

Avancez à droite de la fontaine et prenez la note. Continuez ensuite votre chemin et traversez le pont.

Chapitre VII : Vertu cardinale de tempérance

Boss : Temperantia
Votre adversaire est Temperantia. Le combat débute après une cinématique sur une plateforme. Quand ce colosse attrape la plateforme avec sa main gauche. Sautez vers la gauche pour atterrir sur une autre plateforme. Tirez sur sa main gauche jusqu'à ce qu'il détruise la plateforme. Quand il attrape la nouvelle plateforme avec sa main droite, attaquez cette main avec des coups sautés. Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss devienne furieux et balance un coup de poing. Quand le coup arrive, appuyez sur les boutons indiqués pour sauter et éviter le bras.

Vous atterrissez sur le bras du boss. Utilisez votre forme animale pour avancer sur le bras en évitant le serpent d'air et les débris. Approchez-vous de l'orbe qui lie le bras au corps et commencez à la frapper. Quand le monstre dégage des lueurs bleues, préparez-vous à esquiver les flèches bleues. Revenez ensuite à l'assaut et quand l'orbe est détruit, appuyez sur les boutons indiqués pour arracher ce bras.

Vous revenez ensuite sur la plateforme. Attaquez le bras qui tient la plateforme tout en évitant les projectiles lancés par le boss. Quand il balance son coup de poing, appuyez sur les boutons pour sauter sur ce bras. Avancez dans votre forme animale jusqu'à l'orbe. Commencez vos attaques en esquivant les flèches bleues. Exécutez ensuite l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent pour arracher ce deuxième bras.

Vous devez maintenant détruire les deux orbes qui se trouvent sur les cotés et celui qui se trouve dans le dos du colosse. Ces orbes alimentent le bouclier de la tête du boss. Evitez les flèches bleues et explosez les orbes avec vos combos. Quand tous les orbes sont détruits le boss commence à attaquer avec sa tête.

Evitez ses projectiles et son rayon lumineux. Evitez aussi le Dragon de vent qu'il crache de sa bouche. Attaquez sa tête surtout par l'arrière pour vous mettre un peut à l'abri de ses attaques. Esquivez tous ses coups qui sont puissants et ne restez pas trop près de la gueule de ce monstre sinon il essayera de vous avaler. S'il réussit à vous mordre, repoussez son attaque en suivant les indications qui s'affichent. Après cette frayeur, une grande opportunité s'offre à vous puisque le boss reste étourdi un moment suite à votre contre. Reprenez l'attaque et exécutez l'invocation pour terrasser Temperantia et l'envoyer en enfer une fois pour toutes.

Chapitre VIII : Route 666

Vigrid, autoroute

Ce chapitre se déroule dans l'autoroute, entre les véhicules. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent sur le même camion que vous. Sautez ensuite d'une voiture à l'autre pour éliminer les autres Anges. Evitez de tomber pou ne pas subir de dégâts. Trois Joys entrent ensuite en jeu. Ne restez pas au milieu de la route et allez sur le bas coté, à gauche, pour que vos ennemis se fassent percuter par les véhicules. Attendez qu'elles arrivent vers-vous et utilisez l'Envoutement pour attaquer un ennemi à la fois. Utilisez les Attaques Sadiques pour abréger le combat. Après la cinématique, appuyez sur le bouton du saut pour éviter la voiture ennemie appelée Irenic.

Vous embarquez ensuite sur une moto. Tirez sur les ennemis et faites glisser votre moto pour esquiver leurs attaques ou pour passer sous les portails et les camions. Sautez pour éviter les obstacles et pour ne pas tomber quand la route est détruite.

Après la cinématique, vous combattez trois Braves. Vous devez les éliminer avant la fin du temps imparti. Heureusement que le combat se fait pendant l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis par derrière et multipliez les combos. Vous pouvez ramasser l'arme du premier Brave mort pour l'utiliser contre ses amis.

Chapitre IX : Paradis - Les souvenirs

Paradis, cimetière des souvenirs

Avancez et examinez le symbole. Sautez ensuite dessus pour atteindre la plateforme suivante. Bondissez ensuite d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme. Sautez vers le jardin et approchez-vous de la statue centrale pour être attaqué par les ennemis. Eliminez-les et ramassez la clé de l'un d'eux. Utilisez-la avec la statue centrale. Des anneaux apparaissent donc au dessus de la statue. Sautez sur le premier anneau puis montez sur les autres pour atteindre le sommet de la grande boule. Eliminez l'Archange et prenez sa clé. Utilisez-la avec la statue qui se trouve sur la grande boule.

Marchez ensuite sur le symbole qui apparait pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur la tête du Dragon et quand la boule commence à avancer et risque de vous écraser, fuyez. Utilisez votre forme animale pour avancer rapidement. Evitez ensuite les rayons de lumière au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et gagner du terrain dans votre fuite. Ignorez les ennemis et continuez à fuir jusqu'au bout du chemin. Sautez pour atteindre une autre plateforme et vous mettre à l'abri.

Allez vers le mur et frappez-le pour qu'il se transforme en un engrenage et prenne sa place au sol. Accrochez-vous à la barre qui se trouve au centre et tournez-la pour déplacer la plateforme vers le pont. Traversez ce pont vers la nouvelle zone.

Après la cinématique, vous devez ouvrir tous les tombeaux pour récupérer les morceaux de la clé. Commencez par le premier tombeau qui se trouve à droite. Allez au deuxième et quand vous l'ouvrez un ennemi passe à l'attaque. Eliminez-le, prenez son arme et évitez les rebonds de la grosse boule. Prenez ensuite le second morceau et allez à gauche. Ouvrez sans dAnger le tombeau qui se trouve contre les escaliers. Allez encore à gauche et montez les marches pour le prochain tombeau. Un ennemi apparait et vous attaque, esquivez ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Lancez vos puissants combos et éliminez-le. Ramassez ensuite le morceau de la clé. Avancez vers le dernier tombeau qui est aussi piégé. Eliminez votre ennemi pour reconstituer la clé et allez vers la statue qui se trouve en haut des marches pour créer un chemin.

Marchez sur les symboles mouvants et sautez vers la plateforme suivante. Ouvrez le tombeau et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Avancez dans le chemin pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Deux bateaux appelés Kinships.

Quand les deux bateaux sont loin de la plateforme, évitez leurs projectiles et leurs lasers ainsi que les crochets qui vous immobilisent pendant qu'ils vous tirent dessus. Quand l'un d'eux passe au dessus de la plateforme, sautez dans ce dernier et attaquez l'orbe rouge. Utilisez vos puissants combos jusqu'à détruire le premier bateau. Sautez ensuite vers le deuxième bateau et détruisez aussi son orbe.

Revenez ensuite sur la plateforme et prenez le morceau du disque. Avancez et prenez la Perle lunaire qui se trouve dans le tombeau situé à gauche. Marchez sur la passerelle qui brille et passez dans l'anneau pour être catapulté dans les airs. Détruisez les orbes jaunes en chemin en évitant de heurter les tentacules. Une fois sur la plateforme suivante, éliminez les trois Joy en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Utilisez ensuite votre forme animale pour sauter et atteindre la porte. Montez les marches et évitez la grande boule. Continuez votre route jusqu'aux porte de l'enfer. Allez faire vos achats ensuite revenez au paradis.

Avancez sur les symboles et sautez pour éviter la coupure entre les symboles. Sautez vers la plateforme et surveillez le rythme de la boule pour passer dessous sans être écrasé. Sautez ensuite sur les symboles mouvants pour atteindre une autre plateforme et une autre boule. Passez cette dernière sans être écrasé et sautez sur les symboles suivants pour atteindre une autre plateforme. Evitez une autre boule et esquivez le Dragon de vent. Avancez pour affronter un nouvel ennemi.

Il s'agit d'un Golem qui se transforme en Dragon, oiseau ou en deux mains. Vous devez toucher l'orbe rouge pour affaiblir le Golem. Esquivez toutes ses attaques jusqu'à ce qu'il prenne la forme de deux mains. Sautez alors pour l'atteindre et lancez votre combos sur l'orbe.

Continuez même quand le Golem redevient une boule. Il reprendra la forme des mains et la suite de votre combo touchera l'orbe. Maintenez cette tactique et évitez surtout les charges de l'oiseau jusqu'à vaincre ce boss. Montez

ensuite à gauche vers le tombeau pour prendre le Coeur de Sorcière brisé et passez ensuite par la porte centrale.

Chapitre X : Paradis - Une mer étoilée

Mer étoilée

Dès le commencement, éliminez les trois Joy pour pouvoir descendre dans le trou. Neutralisez les Anges qui se trouvent dans la zone et allez vers les murs. Frappez-les pour qu'ils se transforment en engrenage et qu'ils se mettent en place. Eliminez ensuite le couple de Grace & Glory en utilisant l'Envoutement et les Attaques Sadiques. Tournez la plateforme et avancez dans le chemin. Utilisez votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la plateforme suivante. Avancez dans l'escalier et éliminez les Harmonys en usant de vos nouvelles capacités d'attaque dans les airs. Continuez à descendre jusqu'au prochain affrontement.

Vous allez combattre deux précédents boss qui ne vont pas représenter une grande menace pour vous. Pour le premier, esquivez ses attaques et ses tentatives d'écrasement et concentrez vos frappes sur le point lumineux entre ses pattes. Continuez en utilisant l'Envoutement jusqu'à éliminer ce boss. Pour le deuxième, tirez-lui dessus pendant qu'il est loin et esquivez ses lasers et ses missiles. Restez au centre de la plateforme quand il lance un coup de poing. Attendez qu'il soit étourdi et qu'il place sa tête sur la plateforme pour l'attaquer avec vos puissants combos. Répétez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Vous devez ensuite sauter avec la forme animale vers la plateforme tournante quand la porte est en face de vous. Traversez ensuite la salle et défoncez le mur. Avancez jusqu'au bord et sautez sur la plateforme entourée de rayons verts. Trois Kinships vous attendent dans cette nouvelle zone. Evitez leurs missiles et leurs lasers et sautez sur le premier bateau pour l'exploser. Sautez ensuite sur le deuxième et détruisez-le. Sautez sur le dernier et explosez-le. Avant de revenir sur la plateforme, atteignez le symbole lumineux où se trouve une tombe. Prenez le Fragment de Perle qui se trouve dans ce dernier et revenez à la plateforme.

Sautez d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la porte. Entrez et avancez en esquivant les tentacules qui gardent le chemin. Descendez les escaliers pour affronter un couple de Grace & Glory équipés avec des armures d'or. Ils sont plus puissants que les précédents et leurs coups sont dévastateurs. Donc, votre premier objectif est de ne pas subir de coups. Utilisez une sucette rouge si vous en avez besoin pour augmenter votre puissance et avoir plus d'efficacité dans vos frappes. Utilisez les combos courts suivis d'esquives pour éliminer plus rapidement vos ennemis.

Après la cinématique, avancez dans le chemin piégé et esquivez les pics. Avancez et passez par les portes de l'enfer pour faire vos achats chez Rodin. Quittez ensuite sa boutique et continuez votre chemin. Sautez sur la plateforme circulaire qui se trouve en bas et où se trouvent deux statues. Avant de les activer, vous devez éliminer les trois Beloveds suivis des deux Inspireds. Quand ils meurent, ils se transforment en eaux et augmentent le niveau du bassin. Quand tous les ennemis sont morts, activez les statues, marchez sur l'eau et sautez vers le portail pour le traverser.

Chapitre XI : Vertu cardinale de justice

Boss : Iustitia
Après la cinématique, éliminez les Anges et l'Ardor pour protéger vos deux amis. Le boss entre jeu après la deuxième cinématique. Il porte le nom d Lustitia.

Il possède plusieurs tentacules qui sont sa principale arme. Evitez alors les attaques de tentacules en les esquivant. Attaquez la première langue-tête qui est sur la plateforme. Evitez la colle crachée par le boss pour ne pas être immobilisé. Quand le boss vous lance une petite plante sur la plateforme et qu'elle vous attaque, sautez vers une autre plateforme pour ne pas avoir à éviter plusieurs attaques. Si le saut n'est pas réussi, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour éviter la mort. Continuez d'attaquer la langue-tête en restant sur le coté pour éviter ses charges. Quand cette partie est étourdie, sautez sur elle et avancez vers la première bouche du monstre. Esquivez les obstacles et les tentacules pour atteindre la bouche. Attaquez alors le boss avec vos plus puissants combos pour arracher la langue.

Après la réussite de l'attaque, vous atterrissez sur une plateforme. Recommencez le même travail de destruction pour

faire mal au boss. Ce dernier ajoutera une autre attaque à sa panoplie ; il vous lance désormais des plates-formes. Appuyez sur les boutons indiqués pour repousser ces plates-formes et continuez à contrer avec un coup de poing puissant sur la gueule du boss. Marchez alors sur la langue en esquivant les obstacles et coupez-la. Répétez la même action avec la troisième langue-tête et donnez ensuite le coup de grâce au monstre en suivant les boutons indiqués.

Chapitre XII : Le ciel éclaté

Transport militaire Walkyrie, intérieur

Vous êtes à l'intérieur d'un avion de transport militaire. Avancez et évitez de tomber dans le trou qui se forme au sol suite au coup du Dragon de vent. Allez à droite pour trouver un tombeau contenant un Coeur de Sorcière brisé. Continuez d'avancer en évitant les trous et ouvrez un autre tombeau pour prendre la Seringue écarlate. Montez ensuite vers la note et prenez-la. Traversez ensuite la porte et descendez dans la soute.

Quand la rampe de chargement s'ouvre, sautez d'un container à un autre jusqu'à l'appareil ensuite évitez les containers qui tombent. Eliminez ensuite Grace & Glory et montez la rampe. Affrontez ensuite trois Archanges et neutralisez-les pour débloquer le chemin. Prenez la note et allez à gauche vers les portes de l'enfer pour faire vos achats. Revenez à l'appareil et allez à droite pour ouvrir la porte. Sautez sur l'anneau et avancez.

Après la cinématique, vous devez combattre Jeanne une autre fois. Utilisez fréquemment l'Envoutement pour esquiver les attaques de votre ennemie. Attaquez pendant l'Envoutement et poursuivez vos combos après ce dernier. Quand elle invoque une moto, esquivez-la quand elle fonce sur vous pour déclencher l'Envoutement et l'attaquer tout de suite après. Ne restez pas loin de Jeanne sinon elle vous tire dessus. Esquivez ses tirs et approchez-vous de la moto par l'arrière. Après la destruction de la moto, continuez vos combos et utilisez les invocations. Gagnez les duels d'invocation avec Jeanne en appuyant sur les boutons indiqués jusqu'à la fin du combat.

Après le combat et la cinématique, vous portez Cereza dans vos bras. Avancez vers la sortie et quand les ennemis rappliquent, posez-la et mettez-la à l'abri puis neutralisez les ennemis. Continuez d'avancer et quand l'appareil se brise en deux, marchez sur la paroi vers la sortie. Eliminez rapidement les Harmonys en chemin avant la montée du niveau d'eau.

Chapitre XIII : Vertu cardinale de prudence

Boss : Sapientia
Un autre boss appelé Sapientia entre en jeu. Malgré que ce boss soit très impressionnant, il est plus facile à battre que ses prédécesseurs. Vous avez plus de liberté d'action puisque vous surfez sur l'eau et vous pouvez vous approcher ou vous éloigner du boss quand vous le voulez.

Au début de l'affrontement, vous devez attaquer les quatre têtes qui se trouvent sur les quatre pattes du boss. Evitez tous les projectiles et les lasers qu'il vous lance et esquivez aussi ses coups de pattes. Quand le colosse plonge dans l'eau, évitez de rester dans le cercle qui se forme en dessous de vous pour ne pas finir dans la gueule du monstre. Esquivez ensuite sa charge sur vous. Revenez à l'attaque et continuez la destruction des quatre têtes.

Quand la dernière tête est détruite, appuyez sur les boutons indiqués pour déclencher l'invocation. Vous devez ensuite contrôler le boss en suivant les commandes qui s'affichent. Quand le monstre se débat, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour vous maintenir en selle. Après la fin de l'invocation, vous allez attaquer l'orbe rouge qui se trouve sur la tête du monstre. Approchez-vous alors de sa tête et restez sur le coté pour éviter ses morsures. Esquivez ses coups de griffes et frappez avec des combos puissants. Invoquez ensuite votre créature et contrôlez le boss comme précédemment.

Après la réussite de votre invocation, le boss va créer un tourbillon dans l'eau et vous repoussera loin de lui.

Avancez alors vers le boss et sautez par-dessus les rayons et les missiles. Quand vous êtes en face de sa tête, esquivez ses coups de griffes et attaquez l'orbe rouge. Evitez le feu qu'il crache et ses tentatives de morsure en

déclenchant l'Envoutement et acharnez-vous sur son orbe rouge. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour exécuter l'invocation et donner le coup de grâce à Sapientia.

Chapitre XIV : Isla del sol

Tout ce chapitre se déroule sur un missile. Vous devez contrôler ce missile et tirer sur les ennemis qui arrivent en face de vous. Esquivez aussi leurs tirs ou déplacez-vous pour les éviter. Pendant votre chemin quelques Anges débarqueront sur le missile pour essayer d'en prendre le contrôle. Eliminez-les avec vos combos et reprenez la route.

Vous allez ensuite rencontrer trois Inspireds qui passent devant vous en crachant des projectiles de feu. Tirez-leur dessus quand ils passent devant vous avant qu'ils ne prennent la position de tir. Esquivez ensuite leurs projectiles pour déclencher l'Envoutement et les attaquer pendant ce laps de temps. Eliminez-les un par un et soyez patient lors de cette séquence. Après une pause où vous allez éliminer des ennemis normaux, un autre ancien boss apparait. Evitez ses attaques en vous déplaçant en cercle pendant le vol et focalisez vos attaques sur la zone centrale où se trouve sa tête, indiquée par l'anneau rouge. Pour battre ce boss aussi il faut s'armer de patience.

Après l'élimination de quelques Anges, un autre ancien boss entre en jeu. Commencez à attaquer sa tête et, quand il déploie ses bras pour tirer, commencez à esquiver. Reprenez l'attaque dès qu'il cesse ses tirs et visez toujours sa tête qui est son seul point vulnérable.

Eliminez encore quelques Anges et après la cinématique, vous allez affronter Jeanne une énième fois. Elle est comme toujours très rapide et utilise fréquemment les invocations. Attaquez avec des combos puissants mais pas trop longs pour ne pas être contré. Esquivez les attaques de Jeanne et passez derrière elle pour lui faire encore plus mal.

Une fois qu'elle est affaiblie, le combat se poursuivra dans un autre endroit. Maintenez la même tactique et ne restez pas loin d'elle pour qu'elle ne vous tire pas dessus. Quand vous déclenchez un duel, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le gagner et l'affaiblir davantage. Quand elle vous lance des missiles, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour les attraper et les lui renvoyer. Répétez cette action plusieurs fois pour la toucher. Utilisez vos sucettes jaunes pour avoir un bouclier et les rouges pour augmenter votre puissance.

Quand Jeanne embarque sur un missile, suivez les commandes qui s'affichent pour la rejoindre et continuer le combat. Sautez ensuite pour atterrir sur un autre missile. Continuez à gagner vos duels jusqu'à changer d'arène de combat. Poursuivez-la quand elle marche sur les murs pour vous déstabiliser. Maintenez la même tactique en abusant de l'Envoutement et gagnez vos duels pour venir à bout de Jeanne.

Chapitre XV : La tour de la vérité

Immeuble d'Ithavoll

Avancez à gauche et montez les marches. Ne détruisez pas les statues des ennemis en chemin sinon vous allez devoir combattre leurs incarnations. Deux ennemis de feu vous coupent la route. Vous ne pouvez les attaquer que pendant l'Envoutement. Esquivez alors leurs attaques pour déclencher l'Envoutement et frappez-les. Ramassez ensuite l'une des armes et continuez à monter puis entrez par la porte située à droite.

Avancez pour affronter un groupe de Braves qui vous ne posera pas de problèmes, surtout avec l'arme puissante que vous venez de ramasser. Battez ensuite le gros Braves et prenez son arme. Continuez d'avancer pour atteindre une autre salle vitrée. Ecrasez les deux Joy qui se trouvent dans cette salle en utilisant les Attaques Sadiques.

Reprenez la route et montez d'autres escaliers. Eliminez les Enchants et le couple de Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Avancez ensuite et utilisez la forme animale pour éviter les coups du boss qui détruit les murs. Eliminez ensuite les Anges qui bloquent la route.

Continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un boss brise les vitres. Allez alors vers le canon et prenez-en le contrôle. Tirez sur la tête du boss et sur les missiles verts qu'il vous lance. Ne quittez le canon que quand il tire son puissant rayon laser ou

quand il lance son coup de poing pour détruire le canon. Allez alors vers celui de droite et continuez à tirer sur la tête du boss jusqu'à l'exploser.

Avancez ensuite, tournez à gauche et prenez la note. Avancez, détruisez la porte de l'ascenseur et entrez dans la cage d'escalier. Evitez les ascenseurs qui tombent et marchez sur le mur. Affrontez ensuite un autre ancien boss. Evitez ses tentacules et frappez la langue-tête ensuite marchez sur cette dernière jusqu'à la bouche pour couper la langue à sa base. Continuez votre chemin et franchissez la porte de l'ascenseur qui est au bout.

Avancez jusqu'aux plates-formes flottantes et allez à droite pour trouver une tombe contenant un autre morceau de Coeur de Sorcière brisé. Montez sur les plates-formes pour atteindre le toit. Allez à gauche pour prendre une note et descendez dans le trou pour trouver une tombe contenant une Seringue écarlate. Remontez vers le toit et avancez sur les symboles vers la machine bleue.

Vous devez ensuite sauter d'une plateforme à l'autre avant qu'elles ne disparaissent jusqu'à atteindre le gros cylindre. Allez vers le coté où se trouve la tombe et prenez la Perle lunaire brisée. Sautez ensuite sur les plates-formes qui flottent au centre pour atteindre la note et un autre tombeau. Revenez aux plates-formes et allez vers la partie du cylindre où se trouvent les portes.

Un Golem arrive et vous attaque. Comme précédemment, attaquez l'orbe rouge quand ce Golem se transforme en deux bras. Allez ensuite vers la porte et entrez dans la cage d'ascenseur. Avancez pour affronter un autre ancien boss. Frappez l'orbe rouge qui se trouve sur sa tête et esquivez ses coups de griffes. Avancez toujours vers le monstre pour éviter le feu derrière vous. Après la mort de ce boss, passez à la forme animale pour avancer en évitant le feu qui vous poursuit.

Une fois sur la grande sphère, détruisez les quatre boules qui la maintiennent. Avancez ensuite sur les symboles qui forment un chemin et traversez le portail.

Chapitre XVI

Boss : Balder
Vous allez affronter le big boss Balder qui prétend être votre père. Ce boss vous lance plusieurs projectiles et utilise le laser et une épée pour attaquer. Essayez d'esquiver ces attaques en vous déplaçant sur la plateforme.

Attendez que votre ennemi essaye de vous taillader avec l'épée pour l'esquiver et déclencher l'Envoutement. Déchainez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Quand le boss active le rayon du satellite, quittez la plateforme en sautant vers une autre. Quand sa barre de santé se vide, exécutez l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent. Hélas le boss est trop puissant et arrivera à éliminer votre invocation.

Pour la deuxième partie du combat, Balder se défendra en utilisant un bouclier. Maintenez votre tactique en faisant plus attention aux combos d'épée de votre ennemi qui sont dorénavant plus dévastateurs. Evitez ensuite l'immeuble qu'il vous lance dessus en appuyant sur les boutons indiqués. Restez au centre de la plateforme pour attirer Balder qui se tient à l'abri dans les airs loin de votre plateforme et de vos coups.

Changez de plateforme quand le boss utilise le rayon du satellite. Continuez à esquiver ses attaques et à déclencher l'Envoutement pour l'affaiblir. Vous pouvez utiliser vos sucettes jaunes pour avoir un bon bouclier. Quand le boss est à votre portée, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et vider la jauge de santé du boss. Utilisez une autre invocation pour la voir échouer à nouveau.

Pour la troisième partie du combat, Balder devient plus agressif et ne cessera d'attaquer. Evitez ses attaques et ses projectiles et esquivez surtout ses coups d'épée pour déclencher l'Envoutement suivi par plusieurs séries de combos. Essayez toujours de passer derrière ce boss pour augmenter la durée de vos combos. Evitez ensuite, en appuyant sur les boutons indiqués, le satellite qui s'écrase sur votre plateforme. Revenez à l'assaut et quand la troisième barre de vie de Balder se vide, exécutez votre coup de grâce en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Vous devez maintenant guider la balle jusqu'au front de Balder en évitant les débris en chemin. Balder est enfin KO mais la guerre continue.

Epilogue : Requiem

Vous incarnez maintenant Jeanne sur sa moto. Tirez sur les ennemis qui vous pourchassent et glissez pour esquiver leurs attaques. Passez ensuite aux ennemis qui vous barrent la route.

Tirez sur eux et glissez pour les écraser et esquiver leurs attaques ou leurs tirs. Glissez aussi pour passer sous les barrières de laser crées par les Joys. Passez en glissant entre les deux colosses et sautez ensuite d'une plateforme à l'autre.

Continuez à rouler en écrasant les ennemis qui sont devant vous et évitez l'Inspired qui essaye de vous arrêter. Sautez ensuite pour quitter la moto et atteindre une autre plateforme. Sautez encore une fois d'une plateforme à l'autre puis passez à la forme animale pour avancer sur la structure avant qu'elle ne s'effondre. Continuez d'avancer sur la statue après la cinématique jusqu'à atteindre sa tête.

Boss : Jubileus
Bayonetta prend alors la relève et combattra Jubileus qui sort de la statue et se présente sous sa forme finale.

Le combat est très long et nécessite beaucoup de patience et de prudence. Jubileus restera dans les airs pendant que vous êtes au sol. Elle vous envoie plusieurs sortes de projectiles et de rayons. Vous pouvez frapper ceux qui ont une forme de tête et qui vous suivent. Contentez-vous d'abord à esquiver jusqu'à ce qu'elle essaye de vous toucher avec ses coups de poing. Evitez ces coups et déclenchez l'Envoutement pour ralentir le temps et attaquer son poing. Quand elle déploie ses ailes et les lance sur vous esquivez pour qu'elles restent enfoncées dans le sol. Attaquez alors les têtes qui se trouvent sur les ailes avant qu'elle ne les retire. Répétez ces actions pour affaiblir le boss et le mettre en colère.

Jubileus transformera la zone en rocher et en lave. Vous devez maintenant sauter d'un rocher à l'autre pour atteindre les ailes du boss et les frapper. Evitez les projectiles crachés par les têtes des ailes et suivez les chemins étroits qui mènent vers celles-ci en esquivant les projectiles qui s'écrasent sur le sol. Attendez que les geysers de lave cessent pour continuer vers les ailes. Evitez aussi de croiser le chemin du serpent de feu qui protège ces ailes. Quand toutes les têtes d'ailes sont touchées, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la tête de Jubileus et la frapper pour l'étourdir. Quand elle est au sol, allez vers sa tête et déchainez-vous dessus jusqu'à ce qu'elle reprenne ses esprits.

Votre ennemi plongera la zone dans la glace, cette fois. Vous devez refaire la même chose que dans la lave pour atteindre les ailes et les attaquer. Evitez de marcher sur la glace et évitez les cristaux qui vous emprisonnent. Suivez les indications qui s'affichent pour vous libérer si vous êtes piégé dans la glace. Esquivez les boules de glace qui vous écrasent et continuez votre chemin vers les ailes. Les têtes qui se trouvent sur les ailes vous crachent dessus des cristaux de neige qui vous piège. Restez alors de coté quand vous les attaquez. Quand toutes les ailes sont touchées, foncez vers la tête du boss et attaquez-la pour mettre Jubileus à terre. Ruez-vous sur sa tête, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et frappez le boss.

De plus en plus en colère, Jubileus transforme une autre fois la zone et vous combat cette fois dans l'espace. Refaites le même travail mais en sautant d'une plateforme à l'autre sans tomber dans le vide. Esquivez les éclairs et attaquez les ailes du boss. Foncez ensuite comme précédemment vers la tête du boss et mettez-le KO. Allez vers sa tête et activez vos plus puissants combos.

Jubileus revient à la zone initiale de l'affrontement. Elle sortira toute sa panoplie d'attaques et vous lance dessus plusieurs projectiles et des vortex bleus. Evitez ces vortex en utilisant la forme animale pour vous éloigner d'eux. Evitez l'oiseau de feu et ses attaques en vous éloignant vers le bord de la zone de combat. Attaquez encore une fois ses ailes jusqu'à ce qu'elle commence à frapper avec ses poings. Esquivez ses frappes et attaquez-la tout de suite après. N'hésitez pas à utiliser vos sucettes jaunes et rouges pour frapper avec plus de puissance sans vous soucier des attaques du boss. Déclenchez ensuite l'invocation pour déployer vos cheveux.

Marchez sur vos cheveux pour atteindre le visage de Jubileus. En chemin, évitez les balayages de mains du boss et les projectiles qu'elle lance. Une fois devant le front, lancez l'invocation pour emprisonner votre ennemi dans vos cheveux. Attaquez ensuite la sphère rouge qui se trouve sur le front de Jubileus pour la mettre KO.

Quand elle est au sol, approchez-vous de sa tête et lancez l'invocation ultime. Quand votre invocation, projette Jubileus dans l'espace, guidez sa trajectoire vers le soleil en évitant de toucher les planètes en chemin.

Félicitations ! Vous avez éliminé Jubileus et sauvé l'univers du contrôle de cet être maléfique. Pendant votre chute, vous pouvez vous déchainer sur la statue du boss et la détruire avant la fin du temps imparti. Après la cinématique de fin et pendant les crédits, vous pouvez encore effectuer quelques combats de plus.

Beautiful Katamari

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE ENDLESS

Chaque niveau a un équivalent "endless" qui peut être débloqué en totalisant 100 points durant la partie. En mode Endless, vous n'aurez plus de limite de temps ni de but à atteindre.

NOUVELLE TENUE

Récupérez 100% des objets du jeu pour débloquer la tenue royale.

Bionic Commando

© Capcom / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SUPER HARD

Terminer le mode Histoire.

RÉCOMPENSES VIA BIONIC COMMANDO REARMED

Arme prototype

Dans Bionic Commando Rearmed, rendez-vous à la zone A pour trouver l'icône FSA.

Matrice violette

Dans Bionic Commando Rearmed, récupérez les 12 Yashichis.

Tenue rétro

Téléchargez Bionic Commando Rearmed.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Chapitre 1

Ascension city

Après le largage, avancez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et éliminez le soldat. Tournez ensuite à gauche et prenez le premier objet de la zone. Continuez votre chemin et tuez un autre soldat. Avancez jusqu'au fond de la salle pour prendre les munitions ensuite tournez à gauche. Ramassez les munitions en chemin et éliminez les trois ennemis barricadés à droite. Montez ensuite les marches, allez à droite et prenez l'objet. Descendez ensuite par le trou au sol et descendez les marches.

Avancez jusqu'au fond et tournez à droite pour récupérer le deuxième objet. Avancez ensuite à gauche pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte située à gauche et sortez. Zoomez et éliminez l'ennemi barricadé au fond du couloir. Traversez ce couloir et ramassez le troisième objet qui se trouve à gauche du coté du distributeur automatique.

Avancez ensuite et descendez d'autres escaliers. Eliminez le soldat, allez à gauche et neutralisez un nouvel ennemi. Traversez ensuite un autre couloir et prenez l'objet qui se trouve à gauche des escaliers. Descendez ensuite l'escalier pour retrouver votre bras ionique.

Didacticiel

Avancez et utilisez votre bras ionique pour vous accrocher à la poutre verte. Laissez-vous balancer trois fois avant de lâcher prise lorsque l'indicateur bleu s'affiche à l'écran.

Pour l'étape suivante, accrochez-vous à la poutre et balancez-vous en avant et en arrière pour gagner de la vitesse puis lâchez prise au bon moment pour sauter loin devant et atterrir sur la plate-forme.

Vous devez ensuite vous accrocher à la poutre avant de sauter vers la poutre suivante. Gagnez un peu de vitesse et sautez sur la plate-forme d'en face.

Accrochez-vous ensuite au rebord et rembobiner le câble pour monter. Sautez ensuite pour atteindre la dénivellation.

Avancez et accrochez-vous à la première poutre. Sautez à droite vers la poutre suivante puis à gauche vers la dernière. Accrochez-vous ensuite au rebord et hissez-vous en haut. Sautez en bas et montez une autre dénivellation. Sautez ensuite et accrochez-vous au rebord. Montez la dénivellation et accrochez-vous à la poutre. Balancez-vous ensuite avant de sauter vers la plate-forme.

Vous arrivez devant un relais. Lancez votre câble sur les trois cibles qui entourent le relais. Zippez ensuite le câble pour foncer sur les cibles et effectuer une attaque. Allez ensuite en arrière et suivez le chemin avec les poutres. Passez d'une poutre à l'autre jusqu'à la plate-forme. Allez à droite et descendez pour prendre l'objet. Revenez au relais et branchez-vous à ce dernier avec votre câble puis piratez-le. Entrez dans le didacticiel " Lancer " et apprenez à lancer des objets sur vos ennemis. Entrez ensuite dans le didacticiel " Arracher ". Avant de commencer l'entrainement. Allez à gauche et accrochez-vous aux poutres pour prendre l'objet suspendu. Revenez ensuite à la zone de départ et arrachez le socle qui se trouve en face de vous.

Allez ensuite dans le didacticiel " Mort venue d'en haut ". Avancez vers le trou et sautez dans le vide. Appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour réaliser la technique requise. Prenez en même temps l'objet suspendu en l'air.

Entrez ensuite dans le didacticiel " Coup de poing vers le haut ". Avant d'appliquer la technique. Retournez-vous et accrochez-vous au rebord. Montez pour récupérer l'objet et redescendez pour effectuer la technique. Quittez enfin le didacticiel.

Centre ville d'Ascension city

Avancez vers le trou dans le mur pour voir la ville en ruines. Sautez et accrochez-vous à la pancarte la plus haute. Balancez-vous et prenez l'objet qui se trouve entre les deux bâtiments. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et entrez dans les égouts.

Centre ville d'Ascension city II

Avancez et accrochez-vous au poteau de signalisation. Balancez-vous et prenez l'objet. Avancez ensuite à gauche et repérez l'objet qui se trouve derrière les flammes. Utilisez votre câble pour vous accrocher et atteindre la dénivellation puis prenez l'objet. Revenez sur la route et allez à droite. Suivez le chemin et accrochez-vous au pilier pour pouvoir atteindre l'objet suspendu. Avancez à droite et arrêtez-vous à la vue des ennemis qui se trouvent au fond. Zoomez et éliminez vos deux ennemis. Avancez ensuite vers le tunnel et accrochez-vous au bout du rail suspendu. Balancez-vous et gagnez de la vitesse pour sauter au dessus de l'entrée du tunnel et prendre l'objet. Descendez ensuite et passez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city III

Avancez et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la suivante puis sur la route. Descendez dans le trou et escaladez le mur de gauche pour atteindre le relais. Eliminez les deux ennemis qui le gardent avec des attaques sautées ou avec votre arme. Montez ensuite sur l'autoroute qui se trouve en haut à droite et éliminez les deux autres soldats. Revenez au relais et piratez-le. Remontez ensuite sur l'autoroute puis sur celle de gauche. Repérez l'objet qui se trouve à gauche et suspendez-vous aux rails pour atteindre cet objet. Revenez en haut et faites face à l'immeuble. Lancez votre câble contre le wagon du monorail et arrachez-le en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié. Eliminez le soldat qui se trouve dans l'immeuble et sautez vers l'ouverture. Grimpez et entrez dans l'immeuble. Avancez et entrez par le trou qui se trouve en face. Allez ensuite à gauche et descendez. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Avancez et montez les marches. Tuez deux autres soldats et entrez dans la chambre de gauche. Prenez les munitions ensuite entrez par le trou dans le mur gauche et prenez l'objet. Avancez encore et sortez par le trou dans le mur pour atterrir sur une partie de l'autoroute.

Descendez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Avancez vers le poste de contrôle ennemi et tuez les quatre soldats. Allez ensuite à droite et escalader le pilier qui porte le monorail jusqu'au sommet pour prendre l'objet. Montez sur l'autoroute de gauche et avancez en éliminant les soldats. Lancez votre câble sur le wagon du monorail et arrachez-le. Suspendez-vous au rail et prenez l'objet Descendez ensuite et entrez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city IV

Avancez, sautez en bas et contournez le bâtiment d'en face par la gauche. Eliminez le garde et entrez dans l'immeuble situé à droite. Montez l'escalier et butez les deux soldats qui se trouvent à gauche avant qu'ils ne vous repèrent. Montez encore et avancez sur le quai pour prendre l'objet. Tirez sur les ennemis qui gardent le relais pour les attirer vers le bas et arrachez ensuite le wagon de son socle pour le faire tomber sur les ennemis et les écraser. Descendez ensuite et éliminez ce qui reste des ennemis. Descendez ensuite, allez vers le relais et piratez-le pour désactiver les mines. Revenez alors au premier champ de mine. Accrochez-vous aux mines et avancez jusqu'à atteindre l'objet. Revenez au relais et allez vers le deuxième champ de mines. Utilisez les mines pour passer le gouffre et allez à gauche.

Montez vers l'ouverture dans l'immeuble et prenez un autre objet. Montez ensuite les marches et allez jusqu'à l'ouverture dans le mur. Arrachez le wagon du monorail pour le faire tomber sur les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite et montez sur l'autoroute pour tuer les soldats. Restez ensuite en haut et éliminez les ennemis qui gardent le relais. Descendez et piratez ce relais pour désactiver les mines. Accrochez-vous ensuite aux mines et allez à gauche jusqu'à la dernière mine pour prendre l'objet qui se trouve juste en dessous Revenez au relais et escalader l'immeuble qui se trouve à sa droite avec des pancartes sur le toit. Prenez l'objet et revenez au relais. Utilisez ensuite les mines pour atteindre l'autre coté de la ville et avancez dans le tunnel.

Chapitre 2

Centre ville d'Ascension city V

Avancez et escaladez l'immeuble d'en face où se trouve la capsule. Prenez votre nouvelle arme, restez sur le toit et allez à gauche. Testez votre nouvelle arme sur les soldats qui se trouvent en bas. Descendez vers leur position puis sautez vers le wagon du monorail. Des ennemis bloquent l'ouverture qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche. Eliminez-les et sautez vers l'entrée. Avancez, montez les marches et éliminez les ennemis sans trop vous exposer. Montez ensuite à l'étage supérieur et allez vers l'ouverture dans le mur. Sautez en bas en exécutant une chute libre (en appuyant plusieurs fois sur le bouton indiqué). Avancez ensuite dans la canalisation jusqu'à l'autre bout. Sortez et contournez la dénivellation par la gauche pour trouver et prendre un objet. Montez vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Piratez-le et descendez à droite pour prendre les munitions qui se trouvent dans la capsule. Descendez et entrez dans une autre canalisation. Avancez et éliminez les soldats qui patrouillent. Montez et attirez les ennemis au bord de la dénivellation. Arrachez ensuite la pancarte pour qu'elle tombe sur eux et les écrase. Montez encore et

éliminez le reste des soldats.
Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du tunnel et accrochez-vous aux mines. Avant d'atteindre le tunnel, tournez-vous et sautez vers l'objet suspendu en l'air pour le prendre. Reprenez ensuite le chemin vers le tunnel, éliminez les ennemis qui le gardent et avancez.

Une fois à l'autre bout, tournez-vous, montez au dessus de la sortie pour prendre l'objet et descendez. Sautez vers le bouclier Biomech et attaquez son dos avec vos coups de pied zippés. Répétez cette action jusqu'à la destruction du bouclier. Si vous êtes touché, éloignez vous et mettez-vous à l'abri pour récupérer. Ne vous approchez pas trop des Mecha pour ne pas subir une attaque de mêlée qui risque de réduire considérablement votre barre de santé. Une fois les deux boucliers détruits, allez vers la banque et montez au dessus de la porte pour prendre un objet.

Centre ville d'Ascension city VI

Avancez jusqu'à l'apparition des lasers des snipers. Accrochez-vous alors au poteau et avancez rapidement vers le bâtiment d'en face. Escaladez-le et éliminez le premier sniper. Allez ensuite à droite et tuez le deuxième sniper qui se trouve dans ce bâtiment ainsi que celui situé dans l'immeuble de droite. Repérez l'objet qui se trouve dans la chambre de gauche et utilisez votre crochet pour atteindre cette chambre par l'extérieur en passant par les fenêtres puis prenez l'objet. Sautez ensuite vers les panneaux qui sont au dessus de la route et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la passerelle détruite et montez sur son toit pour prendre un objet. Montez sur le toit de l'immeuble de gauche, avancez et sautez vers celui où se trouve le sniper. Eliminez-le et sautez vers le bâtiment de droite. Utilisez ensuite la poutre pour vous balancer et atteindre la partie la plus proche de l'autoroute. Accrochez-vous sous le pont pour prendre l'objet ensuite montez sur l'autoroute. Avancez vers la zone où se trouve le dernier sniper.

Quartier industriel Trent I

Avancez, sautez sur la structure cylindrique ensuite descendez sur le sol. Suivez le chemin à droite pour trouver un objet dissimulé dans l'eau. Repérez ensuite le sniper et allez vers le toit sur lequel il se trouve. Eliminez-le et regardez en haut près de la structure cylindrique pour trouver un objet. Suspendez-vous au tube détruit et balancez-vous pour sauter et prendre l'objet. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche. Sautez ensuite vers le bâtiment cylindrique où se trouve le sniper et éliminez-le. Sautez vers un autre bâtiment cylindrique, éliminez le sniper et descendez dans le niveau inférieur pour prendre l'objet et profitez-en pour éliminer les snipers qui se trouvent dans la zone.

Dirigez-vous ensuite vers le bâtiment cylindrique incliné et repérez le sniper qui se trouve sur le tube détruit. Eliminez-le ensuite prenez l'objet qui se trouve dans le tube. Repérez ensuite la capsule qui atterrit sur le toit d'un immeuble et rejoignez-la. Prenez le fusil sniper et testez-le sur le tireur qui se trouve sur le bâtiment situé à gauche. Avancez ensuite vers l'autoroute en ruine et éliminez les soldats qui se trouvent dessus puis sautez sur l'autoroute. Avancez jusqu'à trouver l'armure Biomech. Eliminez cet ennemi en l'attaquant par derrière et avancez dans le tunnel.

Quartier industriel Trent II

Allez à droite vers l'entrée de l'entrepôt et prenez l'objet suspendu. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le coup de poing vers le haut pour lancer un objet sur le mur et le défoncer. Avancez et éliminez les ennemis en utilisant votre nouvelle attaque. Lancez les caisses contre les groupes d'ennemis pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à la rencontre avec le Biomech. Détruisez-le et escaladez le mur gauche. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'objet à prendre. Revenez en bas et avancez. Tournez à droite et faites un trou dans le mur pour passer. Avancez en vous accrochant aux poutres puis accrochez-vous au bras de la grue. Balancez-vous et sautez en l'air en direction de l'objet pour le prendre. Avancez enfin dans le tunnel.

Quartier industriel Trent III

Avancez et repérez la capsule qui atterrit sur l'immeuble situé à gauche. Rejoignez-la et prenez l'arme. Allez ensuite à l'immeuble de droite et prenez un objet. Revenez sur le toit précédent et allez vers les wagons du monorail. Arrachez-les de leurs rails pour trouver un objet. Prenez-le et sautez sur le bâtiment gauche. Avancez et repérez le sniper. Allez dans sa direction et escaladez jusqu'au toit de l'immeuble où il se trouve.
Prenez l'objet et descendez pour le tuer. Restez ensuite à l'abri pour débusquer et éliminer les ennemis sans être pris entre les feux de l'ennemi. Traversez ensuite le pont et accrochez-vous au monorail. Sautez vers le bâtiment situé à droite. Accrochez-vous ensuite à la poutre et balancez-vous. Sautez, prenez l'objet en l'air et accrochez-vous à l'immeuble suivant.

Entrez par l'ouverture dans le mur et avancez arme à la main. Montez les étages et éliminez les ennemis après chaque escalier. Une fois dans l'étage avec l'ouverture dans le mur, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la chambre de droite et prenez l'objet. Sortez ensuite par le trou et accrochez-vous aux tubes pour atteindre l'immeuble se trouvant à gauche. Allez ensuite vers la capsule et prenez le sniper. Montez sur les toits (à gauche) pour trouver et prendre un autre objet. Regardez ensuite en bas et repérez l'objet suivant qui se trouve entre quatre tubes. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Accrochez-vous ensuite à un tube, gagnez en vitesse et sautez pour prendre l'objet. Affrontez ensuite les ennemis volants. Ramassez le lance-roquette et visez les appareils. Evitez leurs tirs et si vous n'avez plus de munitions, allez vers les capsules qui se trouvent sur les autres toits. Avancez ensuite vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Désactivez les mines et utilisez-les pour avancer. Ramassez l'objet qui se trouve sous la troisième mine et continuez d'avancer jusqu'au tunnel.

Quartier industriel Trent IV

Avancez à gauche et sautez sur les toits jusqu'au troisième immeuble. Allez à droite et sautez vers l'immeuble défoncé. Montez sur le toit et prenez l'objet avant de faire le tour. Sautez sur la partie de l'autoroute ensuite sur celle avec un bus au dessus. Prenez l'objet qui se trouve derrière le véhicule et revenez au toit. Revenez au toit précédent et allez à gauche pour trouver des ennemis barricadés dans l'immeuble d'en face. Eliminez-les et sautez vers le trou dans l'immeuble. Avancez et éliminez les ennemis qui arrivent par les escaliers. Montez et allez vers le trou dans le mur. Accrochez-vous à la poutre et balancez-vous. Sautez ensuite et prenez l'objet suspendu dans les airs. Détruisez ensuite le Polycraft et tuez les soldats qui gardent le relais. Piratez ensuite ce dernier pour désactiver les mines.
Accrochez-vous aux mines de droite pour prendre l'objet en chemin. Sautez ensuite sur les toits des bus pour avancer. Utilisez d'autres mines et avant de sauter dans le bâtiment, sautez sur les débris qui se trouvent à droite pour prendre un autre objet. Entrez ensuite dans le bâtiment. Après la cinématique avancez et sautez dans la fissure au sol.

Chapitre 3

Fissure I

Sautez vers l'entrée, escaladez le mur gauche et prenez l'objet qui se trouve à droite au dessus de l'entrée. Descendez ensuite et entrez dans la cave. Allez à gauche et descendez en rappel pour prendre l'objet. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, avancez dans la caverne en vous accrochant aux parois et allez à droite pour trouver un objet caché. Avancez jusqu'à la dernière chute d'eau et prenez l'objet qui se trouve en haut.

Avancez encore pour voir un autre objet suspendu. Accrochez-vous aux pics qui sortent des parois, balancez-vous et sautez pour prendre l'objet. Avancez ensuite à droite jusqu'aux chutes d'eau. Regardez dans le mur de droite pour voir à travers un trou un objet caché. Continuez votre chemin jusqu'à apprendre comment défoncer les murs avec des pierres et revenez pour défoncer le mur et prendre cet objet. Reprenez votre route et défoncez le mur pour progresser.

Fissure II

Avancez et montez sur la pente qui se trouve sous l'ouverture qui mène vers la surface. Localisez l'objet, accrochez-vous au mur et sautez pour le prendre. Descendez ensuite et avancez jusqu'à la rencontre avec Polycraft.

Lancez dessus des rochers pour le détruire et reprenez votre chemin. Regardez ensuite en haut pour voir un objet se trouvant sous la plate-forme qui forme un pont. Grimpez pour le prendre et reprenez votre chemin Une fois à terre, avancez et éliminez le premier groupe d'ennemis. Avancez et lancez des pierres sur les ennemis qui se trouvent en bas avant de sauter vers le tube détruit. Entrez dans ce tuyau et prenez l'objet qui s'y trouve. Sortez et avancez vers l'objet suivant qui se trouve sur la plate-forme. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à la surface.

Centre ville d'Ascension city VII

Avancez, montez sur le pont et ramassez le lance-grenades puis détruisez le premier Polycraft. Lancez ensuite les caisses ainsi que la voiture sur le deuxième Polycraft si vous n'avez plus de munitions. Montez ensuite sur le toit de l'immeuble de droite et éliminez les soldats qui gardent le relais. Piratez ce dernier pour désactiver les mines. Revenez ensuite à l'autoroute et avancez en évitant le cratère.

Centre ville d'Ascension city VIII

Revenez en arrière (à gauche) et entrez dans l'alcôve pour prendre l'objet. Avancez et affrontez un Biomech. Il est très rapide et ne vous laissera pas le temps de l'attaquer par derrière. Utilisez alors les voitures come arme et lancez-les sur cet ennemi jusqu'à sa destruction. Avancez ensuite dans le tunnel et repérez l'objet au plafond. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous pour le saisir. Avancez en évitant les flammes et éliminez les soldats qui arrivent. Allez au bout du chemin et cherchez derrière le bus qui se trouve à gauche pour trouver un objet. Prenez-le et continuez votre chemin.

FSA Avenue

Avancez et prenez l'arme qui se trouve dans la capsule. Mettez-vous à l'abri du tireur et avancez en longent le mur droit. Avancez et avec votre nouveau joujou, exterminez le groupe d'ennemis. Montez ensuite sur le pont et éliminez le sniper. Prenez l'objet qui se trouve à sa droite puis descendez et éliminez d'autres soldats en chemin. Allez à la station du monorail qui se trouve dans l'immeuble situé à gauche et descendez l'escalier pour trouver un objet. Sortez dans la rue et éliminez les ennemis qui débarquent en parachute. Avancez et prenez le lance-grenades qui se trouve dans la capsule puis utilisez-le pour détruire les deux Biomech et avancez. Prenez ensuite l'objet qui se trouve sur la poutre entre les enseignes. Restez en haut et regardez à droite du monument FSA pour trouver un objet. Allez le prendre et allez ensuite à l'extrême gauche pour prendre le dernier objet. Avancez vers le monument.

Buraq

Grimpez jusqu'au sommet et prenez l'objet qui se trouve sur une poutre. Allez ensuite de l'autre coté pour voir un autre objet suspendu dans l'air. Accrochez-vous au pilier, balancez-vous pour gagner de la vitesse et sautez pour prendre l'objet en vol. Atterrissez ensuite près du relais et piratez-le.

Boss : Hélicoptère Buraq

Mettez-vous à l'abri derrière le relais et attendez l'arrivée de la première capsule. Allez vers cette dernière et prenez le lance-roquettes. Maintenez appuyez sur la touche de tir et visez l'hélicoptère jusqu'à ce que les trois cibles deviennent rouges. Tirez alors tout en restant mobile pour éviter les ripostes de l'ennemi. Allez ensuite vers la capsule suivante pour obtenir des munitions. Eliminez le Polycraft qui rapplique avant de recharger et de vous attaquer de nouveau au Buraq. Visez les trois cible mais l'ennemi va déployer des contre-attaques et sachez qu'un seul de vos projectiles va le toucher. Rechargez en allant vers les capsules et détruisez d'autres Polycraft. Maintenez la même tactique et tirez sur votre ennemi en restant en mouvement jusqu'à sa destruction.

Acte 2

Chapitre 1

Fissure III

Avancez et laissez-vous tomber dans la fissure. Avancez dans le tunnel pour sortir sous une ouverture qui mène à la surface. Repérez l'objet qui se trouve en bas dans une alcôve située en face et allez le prendre. Allez ensuite rapidement vers la capsule et prenez la mitrailleuse. Explosez les drones qui s'approchent de vous jusqu'à ce qu'ils décident de se replier. Allez à droite de la capsule et montez sur le rocher pour trouver un autre objet. Revenez près de la capsule et repérez l'objet qui flotte à droite près de la paroi. Utilisez votre câble et votre crochet pour l'atteindre et le prendre. Allez ensuite vers le grand portail et entrez. Avancez jusqu'à l'arrivée d'un Biomech. Restez entre les rochers pour éviter ses attaques. Lancez-lui vos projectiles faits en pierre sans vous exposer jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis avec votre nouvelle attaque tournoyante et continuez votre chemin.

Terminus Saints

Avancez à gauche vers la station et allez derrière les wagons pour ramasser un objet. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite et allez au bout de la station. Regardez en bas dans la fosse à gauche pour trouver un objet. Sautez et prenez-le ensuite remontez. Avancez et descendez dans le trou vers une autre station. Eliminez les ennemis et rejoignez la station d'en face. Eliminez la résistance et allez à gauche derrière le wagon pour prendre un autre objet. Un autre objet se trouve à droite mais il est inaccessible pour le moment puisque les mines marchent encore. Montez à la station du dessus et avancez en éliminant les soldats jusqu'à atteindre le relais.

Piratez-le et allez à gauche pour trouver un autre objet. Rappelez-vous de l'objet inaccessible, vous pouvez l'atteindre maintenant en vous accrochant en bas de la mine. Utilisez ensuite les mines pour atteindre la sortie et évitez les radiations.

Fissure IV

Avancez dans le tunnel et à la sortie, sautez pour atteindre et saisir un objet. Bondissez vers l'autre extrémité du tunnel et éliminez les soldats. Avancez en abattant les ennemis jusqu'au relais. Piratez-le et prenez l'objet qui se trouve en haut, sur un rocher. Utilisez les objets qui se trouvent dans la zone comme projectiles contre le Polycraft. Descendez vers la capsule pour prendre le lance-grenades. Avancez à gauche et montez sur la plate-forme où se trouve la grue.

Derrière elle, se trouve un autre objet, prenez-le et avancez vers les mines. Accrochez-vous au plus haut point de la paroi et balancez-vous. Sautez ensuite vers l'objet qui se trouve au dessus de la première mine. Accrochez-vous ensuite à la mine et avancez en vous emparant d'un autre objet en chemin.

Parc d'Ascension City I

Avancez et grimpez sur les rochers de droite pour atteindre un nouvel objet. Avancez ensuite et escaladez le mur pour monter jusqu'à la forêt. Avancez et accrochez-vous aux branches de l'arbre qui se trouve à l'extrémité de la falaise. Repérez l'objet dans les airs et sautez pour le prendre. Accrochez-vous ensuite au mur gauche et hissez-vous vers le haut puis suivez le chemin et prenez l'objet qui se trouve au bout. Restez du coté gauche et avancez jusqu'au grand arbre. Accrochez-vous à ses branches pour atteindre un autre objet suspendu.

Allez ensuite à droite vers l'avant poste ennemi et éliminez les soldats qui le gardent. Continuez d'avancer à gauche et allez vers l'objet qui se trouve sur le rocher qui fait face à la plate-forme où se trouvent les ennemis. Allez ensuite vers ces ennemis et exterminez-les. Affrontez ensuite deux Biomech. Restez à l'abri derrière les rochers et lancez des pierres sur ces deux ennemis. Sautez ensuite sur l'autoroute et allez à droite pour récupérer un objet. Allez ensuite vers l'entrée du tunnel et passez sous l'autoroute pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez enfin et entrez dans le tunnel.

Avenue des héros

Avancez et tournez à gauche puis accrochez-vous au tronc d'arbre pour vous balancer et prendre le premier objet. Avancez ensuite jusqu'à l'ensemble de statues. Après la cinématique, allez derrière les pieds de la statue pour prendre un objet. Suivez ensuite votre radar et avancez. Montez sur le pilier gauche pour trouver un autre objet. Entrez dans le bâtiment et accrochez-vous au balcon pour vous balancer et atteindre l'objet.

Parc d'Ascension City II

Avancez et allez à droite. Montez sur la structure de droite et prenez l'objet. Descendez ensuite et avancez en éliminant les soldats. Prenez ensuite l'objet qui se trouve au plafond. Continuez d'avancer et montez à l'étage suivant. Avancez en éliminant les soldats et piratez le relais. Montez encore et avancez jusqu'à l'avant poste ennemi. Eliminez ses occupants et fouillez au bord de la falaise, à gauche, pour trouver un autre objet.

Reprenez votre route jusqu'à l'apparition des trois Biomech sur une plate-forme. Ne vous en approchez pas et lancez les pierres qui se trouvent à proximité de votre position pour les abattre. Attendez ensuite l'arrivée de la capsule qui atterrit sur une autre plate-forme et allez vers cette dernière. Prenez le lance-grenades et revenez sur votre plate-forme. Sur place, canardez vos ennemis et tirez des grenades quand ils se rapprochent les uns des autres pour les toucher tous en même temps. Avancez ensuite vers le bâtiment et allez à sa droite. Regardez en bas pour voir un tube avec un objet à son extrémité détruite. Descendez et prenez-le. Restez en bas et allez à gauche du bâtiment pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez et entrez dans le bâtiment.

Chapitre 2

Jardin d'Ascension City

Allez à l'arrière de la zone et prenez le premier objet. Entrez dans le jardin et faites le tour de la zone en éliminant les snipers. Montez ensuite sur les poutres centrales du toit et prenez l'objet. Reprenez votre route et affrontez le Biomech équipé d'un canon laser. Passez derrière lui et attaquez son dos jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent. Passez sous le relais et ramassez un autre objet.

Remontez et piratez le relais puis descendez sur la passerelle qui se trouve derrière ce dernier et prenez l'objet. Revenez ensuite à la salle où se trouvaient les snipers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la capsule et prenez l'arme. Suivez votre radar et éliminez les soldats qui gardent l'entrée. Avancez et détruisez les deux Biomech avant de monter sur la passerelle d'en haut et prendre l'objet. Descendez ensuite, passez par le trou et avancez dans le tunnel.

Parc d'Ascension City III

Avancez et restez à gauche pour prendre un objet sur votre chemin. Avancez ensuite vers la capsule qui contient le fusil sniper et prenez-le. Repérez ensuite les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Allez ensuite en bas, à gauche, au bord de la rivière et repérez l'objet qui se trouve derrière les rochers. Dégagez ces derniers et prenez-le. Remontez ensuite et atteignez le toit du bâtiment pour prendre l'objet. Sautez ensuite en bas, éliminez les soldats et piratez le relais. Allez ensuite à droite de ce dernier et accrochez-vous aux mines pour avancer et prendre l'objet en chemin.

Laissez-vous tomber dans la caverne et avancez jusqu'au relais mais avant de l'atteindre, allez à gauche des chutes d'eau et escaladez jusqu'au sommet. Avancez, prenez l'objet et revenez au relais. Eliminez les soldats qui le gardent et piratez-le. Grimpez ensuite au sommet de la montagne qui se trouve à droite du relais pour prendre le dernier objet de la zone.

Parc d'Ascension City IV

Avancez à gauche et prenez le premier objet de la zone. Avancez jusqu'à la route et allez à droite jusqu'au fond pour prendre un deuxième objet. Allez ensuite à droite de cette route et prenez un autre objet sans vous attarder au milieu des radiations.

Revenez dans le chemin et avancez dans la cour où se trouve le monument, au centre. Montez au sommet de ce monument et prenez l'objet. Tournez à gauche pour voir un autre objet derrière la clôture rouge. Allez dans cette direction, accrochez-vous au petit arbre de droite et sautez par-dessus le mur pour prendre l'objet. Revenez devant le bâtiment et entrez dans ce dernier.

Archive fédérale

Escaladez le pilier qui se trouve juste en face de vous et prenez le premier objet. Regardez ensuite devant vous et sautez vers la première poutre. Balancez-vous et prenez le deuxième objet. Avancez ensuite vers le terminal qui se trouve au centre et activez-le. Plusieurs groupes d'ennemis vont alors surgir. Restez dans les balcons, en haut, pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez-les. Prenez les armes qui arrivent par les capsules et ramassez les munitions laissées par vos adversaires. Repoussez-les jusqu'à ce qu'ils cessent d'arriver puis revenez au terminal. Descendez ensuite dans le trou et suivez le tunnel.

Le Mohole

Avancez dans le tunnel puis montez en vous dirigeant vers la forêt. Avancez à droite et prenez l'objet qui se trouve encore à droite, derrière des rochers. Avancez ensuite et allez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Montez ensuite sur cette même autoroute et éliminez les deux soldats. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous puis sautez pour prendre l'objet suspendu. Accrochez-vous ensuite à la poutre suivante et sautez vers l'autre extrémité.

Boss : Le Mohole

Evitez ce ver métallique et, quand il se redresse pour cracher du feu, tirez en visant son oeil pour l'empêcher d'effectuer son attaque. Quand il s'enfonce dans le sol, surveillez votre radar pour voir l'emplacement de sa prochaine apparition et ainsi éviter son attaque chargée. Ramassez les armes qui arrivent par les capsules et restez constamment en mouvement. Tirez sur votre ennemi et quand il s'effondre par terre et régénère sa barre de vie, lancez votre crochet en direction de son oeil. Il vous catapultera alors dans les airs. Exécutez alors l'attaque " Mort venue d'en haut " pour l'affaiblir considérablement. Le Mohole change d'attaque et utilise, cette fois, des ondes de choc qu'il génère en bougeant son corps. Sautez par-dessus ces ondes pour les éviter et tirez sur son oeil à nouveau. Accrochez-vous encore une fois à son oeil et exécutez la " Mort venue d'en haut ". Répétez cette action autant de fois que nécessaire jusqu'à sa défaite. Avancez enfin vers la porte et entrez.

Chapitre 3

Port Anderson I

Avancez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et commencez le nettoyage. Avancez encore et éliminez une autre vague d'ennemis. Restez à gauche et avancez pour trouver un objet derrière un camion renversé. Prenez-le puis avancez et éliminez d'autres ennemis. Détruisez ensuite le Biomech pour ouvrir le passage et avancez. Un autre groupe d'ennemis vous attend. Neutralisez-les et reprenez le chemin. Tournez à droite du camion pour prendre l'objet et dégommez les deux soldats qui gardent la zone. Avancez encore dans le tunnel et allez à gauche pour trouver le troisième objet suspendu devant l'enseigne. Reprenez votre chemin et continuez d'avancer.

Port Anderson II

Evitez le trou dans le sol lors de votre progression et montez jusqu'au sommet des piliers du pont pour prendre l'objet. Regardez ensuite à gauche et sautez sur le toit qui contient l'objet avant de saisir ce dernier. Entrez ensuite dans le hangar et éliminez les soldats. Avancez et sortez du hangar puis sautez sur le toit situé à gauche et débarrassez-vous des trois Biomech qui vous filent le train. Tirez sur eux pendant qu'ils chargent avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le relais et prenez l'objet qui se trouve sur le toit, derrière la défense anti-aérienne. Revenez à cette dernière et détruisez-la. Repérez ensuite l'objet suspendu dans les airs et accrochez-vous au tube qui est à sa droite pour vous balancer, gagner de la vitesse et sauter. Accrochez-vous ensuite au rebord gauche pour ne pas finir dans l'eau.

Revenez au hangar et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la sortie et tuez les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Revenez sur l'autoroute et utilisez les mines pour atteindre les tubes. Accrochez-vous à ces derniers pour avancer. Allez vers le deuxième canon anti-air et détruisez les trois Biomech en utilisant le lance-roquettes qui se trouve dans la capsule. Abattez les soldats qui gardent le relais et neutralisez la défense anti-aérienne avant de pirater le relais. Sautez ensuite de mine en mine jusqu'à atteindre le bâtiment ´qui est sur l'eau. Ne passez pas directement par le trou mais allez derrière le bâtiment pour prendre un objet. Revenez ensuite au trou, descendez dans le bâtiment et avancez dans le tunnel.

Port Anderson III

Avancez et montez à l'étage. Montez ensuite sur la machine qui se trouve à droite pour prendre l'objet. Escaladez jusqu'au toit et allez vers les tubes. Avancez à droite et sautez pour prendre l'objet suspendu. Allez ensuite vers la capsule et prenez le fusil sniper. Eliminez les deux tireurs, ignorez le Polycraft et allez vers le pont où se trouvent les ennemis. Balancez des grenades sur les ennemis groupés tout en restant suspendu aux poutres puis descendez sur le pont. Lancez les barils sur le Polycraft pour le détruire. Montez ensuite au sommet du pilier du pont et prenez un autre objet juste après, allez vers la porte bloquée et attendez l'arrivée des deux Biomech.
Revenez alors sur le pont pour rester à l'abri de leurs attaques. Visez leur dos (la partie bleue) et tirez pour les détruire.

Entrez ensuite par la porte. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis qui vous barre la route. Atteignez le relais et piratez-le. Utilisez ensuite les mines et allez à gauche. Sautez sur le silo et allez à l'arrière pour prendre un objet. Rendez-vous à l'emplacement de la capsule et prenez le lance-grenades pour éliminer les deux Biomech. Allez à droite et accrochez-vous au tube pour atteindre l'objet suspendu à droite. Avancez ensuite vers le bâtiment. Entrez, avancez et sortez en montant sur le toit situé à gauche. Avancez encore à gauche et prenez un autre objet. Eliminez ensuite le sniper et allez vers la capsule. Prenez la mitrailleuse et neutralisez les soldats qui se trouvent sur la passerelle. Avancez à droite en éliminant d'autres ennemis et allez vers le silo qui se trouve à droite. Grimpez au sommet de celui-ci et prenez le dernier objet de la zone. Reprenez ensuite votre chemin vers la plate-forme pétrolière.

Acte 3

Buraq Armada

Avancez sur le toit de l'avion et utilisez votre bras pour ouvrir la trappe. Prenez ensuite le contrôle de l'appareil et approchez-vous de celui de droite. Une fois que l'avion est proche de vous, sautez dessus et avancez vers la trappe. Arrachez-la et contrôlez ce deuxième avion. Déplacez-le jusqu'à le rapprocher de celui de gauche et sautez vers ce dernier. Refaites la même chose jusqu'à atteindre l'avion de Joe et déclencher une cinématique.

Cendreville

Grimpez jusqu'à la rue et repérez l'objet qui est suspendu au dessus du trou. Allez donc à sa droite et accrochez-vous

au poteau. Balancez-vous, gagnez de la vitesse et sautez pour prendre cet objet. Avancez ensuite vers le tunnel et entrez. Eliminez les ennemis en chemin et sortez. Lancez une grenade sur les ennemis qui gardent la zone (à gauche) et avancez vers le trou. Eliminez ensuite les soldats qui gardent la plate-forme rouge puis dirigez-vous derrière les rochers qui se trouvent près de cette dernière et prenez l'objet Montez ensuite sur la plate-forme.

Le constructor

Tournez-vous et montez jusqu'au sommet de la structure qui se trouve devant vous pour prendre un objet. Regardez ensuite en bas dans le trou et repérez un autre objet. Laissez-vous tomber et emparez-vous-en puis accrochez-vous à la paroi avant de tomber au fond de la crevasse. Remontez et avancez avant de repérer les capsules. Prenez leur direction et éliminez les ennemis puis allez à la première unité de refroidissement. Eliminez les soldats qui la gardent puis explosez le Polycraft. Désactivez ensuite cette première unité de refroidissement et allez vers la deuxième. Restez en haut et détruisez le Biomech. Eliminez aussi les soldats qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, descendez et désactivez l'unité de refroidissement. Dirigez-vous ensuite vers la troisième unité. Restez toujours en haut et éliminez le Biomech ainsi que les soldats qui se trouvent en bas. Neutralisez enfin la dernière unité de refroidissement et remontez pour aller vers l'hélipad.

Boss : Groeder

Contre ce boss, inutile d'utiliser vos armes. Restez plutôt à distance et allez à l'extrémité de la plate-forme pour qu'il déclenche l'une de ses deux attaques. S'il dégage de la fumée blanche et saute, sautez pendant qu'il est dans les airs pour éviter l'impact et l'onde de choc. Attaquez-le ensuite par derrière quand il reste immobile pour se régénérer. Quand des rayons de couleur violette jaillissent sous ses pieds, esquivez à droite ou à gauche pour éviter sa charge. Attaquez-le comme d'habitude pendant qu'il vous tourne le dos. Ignorez ensuite les drones et continuez avec la même tactique pour vaincre votre ennemi.

Chambre forte

Avancez et affrontez le premier Biomech. Courez vers les capsules et prenez un lance-grenades ou le lance-roquettes et éliminez cet ennemi. Neutralisez ensuite le deuxième qui rapplique et nettoyez la zone en éliminant tous les soldats. Allez ensuite grimper du coté gauche de la montagne pour prendre un objet. Avancez ensuite en éliminant les ennemis. Allez vers les capsules suivantes et ramassez des munitions. Faites le ménage et allez à droite, derrière le rocher, pour prendre un autre objet. Avancez ensuite vers la porte, tuez les soldats et lancez l'amas de caisses dans les airs pour révéler le dernier objet du jeu. Entrez ensuite par la grande porte.

Avancez et tournez à droite. Après la cinématique, allez dans le couloir et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Cachez-vous derrière les vitres blindées pour éviter les balles ennemies. Faites attention aux grenades lancées par les soldats, elles sont très puissantes. Avancez dans le couloir en éliminant tous vos adversaires. Vous pouvez utiliser vos armes ou les caisses et les barils comme projectiles. Avancez jusqu'à la porte fermée.

Le Combat final

Après la cinématique, vous vous retrouverez sur le dos d'un Vautour mécanique. Suivez les indications de touches qui s'affichent à l'écran pour détruire ce rapace. Sautez ensuite et accrochez-vous à un deuxième vautour. Répétez la même action et soyez rapide avant qu'il ne vous élimine. Continuez à tuer ces robots ailés jusqu'à l'arrivée de Joe et le déclenchement de la cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez fini le jeu et empêché Joe de rassembler une armée de machines.

Bionic Commando Rearmed

© Capcom / GRIN 2008

+ D'INFOS FORUM

DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SALLES DE DÉFIS CACHÉES

Ces codes sont à entrer rapidement depuis l'écran "Press Start".

Salle de défi : Aaron Sedillo

Droite, Bas, Gauche, Haut, L1, R1, △ , △ , ✕ , ✕ , Start.

Salle de défi : GamesRadar

R1, △ , □ , □ , Haut, Bas, L1, L1, Haut, Bas, Start.

Salle de défi : Eurogamer

Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, L1, □ , L1, □ , △ , Start.

Salle de défi : IGN

Haut, Bas, △ , □ , □ , △ , Bas, Haut, L1, L1, Start.

Salle de défi : Major Nelson

L1, ✕ , ✕ , ✕ , Droite, Bas, L1, Gauche, △ , Bas, Start.

Bioshock

© 2K Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été réalisée pour la version Xbox 360 mais le cheminement est identique sur PC et PS3.

Cette nouvelle référence du jeu d'aventure/Fps nous immerge dans un monde fascinant : Rapture. Un monde englouti où l'utopie et l'ambition ont pris une place telle qu'il n'en reste que des ruines, et où les derniers survivants sont devenus des êtres génétiquement modifiés, complètement sous l'emprise de leur folie et dont le but ne se résume plus qu'à une chose : récolter de l'Adam. Cette substance, étant à l'origine des manipulations génétiques les plus folles, fait l'objet de toutes les convoitises dans le monde de Rapture. En effet, des fillettes appelées " Petites Soeurs ", drainent çà et là les nombreux cadavres qui peuplent les lieux avec de grandes seringues afin de récolter le précieux produit. Celles-ci sont régulièrement accompagnées par des gardes du corps appelés les Protecteurs et dont il faudra vous débarrasser si vous souhaitez approcher ces fillettes. Quant à vous, vous voici littéralement projeté dans cet univers autant hostile qu'intéressant, à la recherche d'un moyen d'en réchapper. Pour survivre dans Rapture, il va falloir vous adapter aux coutumes du coin : vous modifier vous-même génétiquement en vous injectant pour cela des substances nommées " plasmides ". Elles vous offrent la chance d'acquérir de nombreux pouvoirs qui, associés à un armement hors pair, vous permettront d'avancer tout au long de l'aventure, pour finalement aller défaire de ses fonctions le " cerveau " de toute cette histoire.

Vous progressez dans le jeu à la manière d'un Fps classique avec vos pouvoirs jaillissant de votre bras gauche et vos armes portées par le bras droit. Même si cela n'est pas régulièrement spécifié dans cette solution, il va vous falloir prendre l'habitude de tout fouiner. Autant les cadavres qui jonchent le sol que les armoires ou autres bureaux. Vous y trouverez, parmi toutes sortes d'items, vos munitions, des objets de soins, ainsi que des seringues d'Eve, un produit qui permet à votre jauge de plasmide de se régénérer. Il vous sera bien sûr possible d'upgrader vos armes ainsi que vos plasmides, en trouvant des Postes d'Amélioration et des Jardins des Glaneuses. C'est au niveau de ce dernier type de distributeurs que vous pourrez dépenser votre Adam, acquis après la rencontre d'une Petite Soeur. Vous pourrez choisir d'éliminer la petite fille ou bien de la sauver, ce qui influencera la partie et notamment la séquence finale, mais tout ceci sera expliqué plus en détail dans la solution. Vous trouverez également de nombreux enregistrements sur votre route. Il s'agit de messages laissés par des habitants, des scientifiques de Rapture, nous laissant ainsi deviner la manière dont les choses ont mal tourné et pourquoi cette cité engloutie en est arrivée là... Attention, l'acquisition de certains enregistrements s'avère toutefois primordiale dans la progression de l'aventure, mais vous ne pourrez pas les rater, et encore moins si vous suivez ce guide. ^^

Bienvenue à Rapture

Vous voici dans l'océan, prisonnier des flammes. Celles-ci ne vous laissent qu'une seule direction à prendre : tout droit, pour rejoindre le phare. Une fois à l'intérieur du bâtiment, descendez les escaliers pour pénétrer dans le petit sous-marin (bathysphère) et observer à travers le hublot. Après avoir assisté à un massacre, prenez la radio accrochée sur le côté lorsqu'on vous le demandera, puis sortez du sous-marin pour prendre les escaliers de gauche. Dans cette pièce sombre, dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer une clé anglaise au sol et taper avec celle-ci dans les décombres pour pouvoir franchir la porte en vous accroupissant. En haut des marches, quelqu'un vous jette un... Canapé en flammes ! Esquivez-le en vous décalant sur la gauche puis montez les marches pour aller punir votre tout premier chrosôme à coups de clé anglaise.

Il est temps d'aller vous injecter le premier plasmide. Pour ce faire, prenez les escaliers à gauche, puis avant de récupérer le produit dans le distributeur, trouvez une seringue d'Eve dans le tonneau sur sa gauche. Récupérez ensuite le fameux plasmide " Arc électrique " afin de vous l'injecter, puis suite à la séquence, essayez-le en détruisant le système d'ouverture de la porte qui vous fait face. Avancez dans ce tunnel en passant au travers de l'appareil qui vient de se crasher, puis dirigez-vous ensuite dans la pièce de droite. Après avoir ramassé une nouvelle seringue d'Eve près d'un cadavre et avoir fouillé celui-ci, un chrosôme fera son apparition. Envoyez-lui une décharge avec votre nouveau pouvoir afin de le paralyser, puis achevez-le d'un coup de clé anglaise. Sortez ensuite de cette pièce pour vous occuper d'un second chrosôme de la même manière, puis passez dans la pièce d'à côté pour récupérer à nouveau de l'Eve. Empruntez ensuite la porte au bout du couloir et un chrosôme enflammé va bientôt vous foncer dessus ! Pas de panique, tuez-le de la même manière que précédemment. Empruntez alors l'ascenceur.

Sur la gauche, en sortant, vous trouverez des objets de soins, tandis qu'il vous faudra prendre ensuite à droite pour éliminer le chrosôme placé devant sa poussette. Récupérez ainsi le pistolet dans celle-ci.

Avancez dans la pièce suivante pour entendre une scène de ménage et descendez les escaliers afin de vous occuper tout d'abord de l'homme placé devant la porte, puis ensuite de sa femme. Fouillez les corps pour récupérer des munitions, de l'argent et autres objets de soins, puis sortez de cette cuisine pour vous charger de deux chrosômes qui attendent les pieds dans l'eau. Envoyez donc une décharge de plasmide dans l'eau pour les neutraliser, puis fouillez-les, ainsi que la pièce, et vous trouverez un enregistrement de McClintock sur la table. Remontez ensuite les escaliers. Occupez-vous d'un nouvel ennemi et prenez la direction des toilettes. Dans celles des femmes, allez au bout pour trouver un enregistrement de Barker, puis préparez-vous à éliminer le chrosôme qui surgira des toilettes. Allez ensuite au bout des toilettes des hommes pour sortir par la gauche et rejoindre le théâtre.

Avancez le long des échafaudages pour rejoindre l'autre bout de la pièce, puis vous assisterez à une scène de massacre d'un chrosôme par un Protecteur, après avoir descendu les escaliers. Détruisez le cadenas d'un coup de clé anglaise pour poursuivre, et vous devrez bientôt vous charger d'éliminer une femme chrosôme armée d'un pistolet. En continuant, ce sera au tour de l'homme qui fouillait les poubelles de goûter à votre plasmide. Descendez les marches pour aller griller deux chrosômes en train de fouiller le cadavre d'un protecteur, puis descendez encore un peu plus bas. Vous vous ferez assaillir par un groupe de chrosômes une fois que vous vous serez approché de la porte grillagée sur la droite, déclenchant ainsi l'alarme. Après les avoir réduits en bouillie et les avoir fouillés, prenez la direction du pavillon médical, comme vous le suggère Atlas. Vous vous retrouvez alors enfermé et recevez un message de la part d'Andrew Ryan. Suite à celui-ci, un groupe de chrosômes tente de venir vers vous, mais dieu soit loué, vous pouvez vous échapper car Atlas vous a ouvert l'accès vers le pavillon médical !

Pavillon Médical

Dirigez-vous sur la droite pour récupérer derrière le stand d'accueil un peu d'argent, de l'Eve, des munitions, ainsi qu'un deuxième enregistrement de McClintock. Revenez sur vos pas pour aller trouver le robot qui coince la porte sur la droite du distributeur. Il vous faut le pirater. Pour ce faire, le principe est simple : un fluide va se mettre à circuler et vous devrez construire un canal en utilisant les tuyaux adéquats afin que celui-ci se dirige vers la flèche de sortie. Une fois ceci effectué, vous pouvez choisir ou non d'avoir ce robot à vos côtés. Il vous aidera quelque peu à l'aide de sa mitraillette lorsque vous rencontrerez de nouveaux chrosômes. Franchissez alors la porte dont l'accès était bloqué par le robot, puis occupez-vous des deux chrosômes qui fouillent un cadavre au centre de la pièce. Revenez dans le coin afin de fouiller le bureau et pour récupérer notamment l'enregistrement de Steinman, puis montez les escaliers de cette pièce, dans le but d'aller actionner le levier. La porte de derrière va s'ouvrir, vous aurez un chrosôme à éliminer au bout du couloir à gauche (ou éventuellement, celui-ci peut venir directement vous trouver). C'est d'ailleurs là qu'il vous faut vous rendre, de sorte à récupérer la mitrailleuse et à actionner un nouveau levier. Celui-ci va permettre l'ouverture du cabinet médical, au niveau de la pièce du stand d'accueil (la porte à l'étage du dessus). Vous devez vous y rendre et serez assailli par de nombreux chrosômes sur le chemin. Soyez donc préparé.

Une fois la porte franchie, allez ouvrir la prochaine en appuyant sur l'interrupteur de droite. Récupérez un enregistrement de Steinman juste en face de vous, puis occupez-vous dans un premier temps de neutraliser les mitrailleuses à l'aide de votre pouvoir, pour ensuite les pirater de la même manière que le robot précédent. Vous trouverez un nouvel enregistrement de Steinman contre le mur de gauche un peu plus loin, puis un enregistrement de

Ryan sur le stand situé face à la mitrailleuse centrale. Non loin de là, au centre de ce hall principal, près d'un poste de soins, vous pourrez récupérer un enregistrement de Tenenbaum. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite pour vous retrouver dans la salle des distributeurs et ainsi vous refaire une santé, sans oublier de récupérer un autre enregistrement de Ryan sur le fauteuil.

Franchissez maintenant la porte marquée " Eternal Flame ", sans vous soucier du chemin indiqué par la flèche de quête, pour peu que vous l'ayez activée dans les options. Vous serez attaqué par un chrosôme explosif. Celui-ci vous lance des grenades, donc méfiez-vous. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un enregistrement de Steinman sous le portrait de gauche, puis franchissez la porte suivante. Neutralisez la caméra de surveillance au plafond d'un coup de plasmide puis détruisez-la ensuite. Incinérez le cadavre qui se trouve derrière pour récupérer le fortifiant " Pirate Génétique ", vous donnant la capacité de vous régénérer à chaque fois que vous piraterez un système. Montez les escaliers de droite, éliminez un gêneur et vous trouverez bientôt votre deuxième plasmide, " Incinération ", en passant accroupi dans la pièce de gauche. Après avoir acquis le pouvoir, mettez le feu à la flaque de pétrole qui se propage hors de la pièce pour éliminer tous les gêneurs. Attendez que le feu disparaisse pour ensuite fouiller les corps et reprendre les escaliers afin de repasser par la porte " Eternal Flame " et vous retrouver dans la pièce principale.

Descendez les escaliers de gauche avec le panneau marqué " Dental Services Area ". Vous trouverez un enregistrement de McDonagh encastré dans la glace juste en face et un distributeur sur votre droite. Franchissez la porte " Supply " située à droite en ouvrant l'accès avec votre pouvoir électrique, puis en fouillant la pièce, vous trouverez entre autres un outil d'auto-piratage, ce qui vous permettra, comme son nom l'indique, de pirater automatiquement un système sans devoir effectuer l'assemblage des tuyaux, mais dont l'utilisation est valable une fois. Sortez de la pièce et remontez dans le hall principal, mais nous reviendrons bientôt à cet endroit.

Allez jeter un oeil derrière la porte " Dr Steinman's Anesthetic Ideals ", puis une fois dans la pièce au bout du couloir, Atlas vous parlera du plasmide de télékinésie, après que le docteur Steinman ait fait voler le décor en éclats. Lorsque vous rejoignez le hall principal, trois chrosômes vous attendent.

Il est temps maintenant de dégeler la porte située à gauche de l'entrée " Eternal Flame ", et qui porte le nom de " Twilight Fields Funeral Homes ". Utilisez le pouvoir d'incinération sur la glace qui bloque l'accès, et allez fouiller le bureau d'accueil de cette nouvelle pièce.
Lorsque vous vous trouvez derrière le bureau, allez jeter un oeil dans la pièce de droite et un chrosôme vous jettera un cercueil à la figure. Après lui avoir réglé son compte, occupez-vous de neutraliser la mitrailleuse et piratez-la éventuellement, tout comme le coffre situé derrière elle afin de le déverrouiller, récupérez ainsi son contenu. Allez ensuite dans la pièce de l'autre côté du bureau d'accueil et éliminez un nouveau chrosôme avant de fouiller les lieux et relevez le numéro 0451 sur la table. C'est le code d'accès de la porte qui se trouve derrière vous. Entrez-le pour ouvrir celle-ci et récupérez de nouveaux items, dont un outil d'auto-piratage. Franchissez enfin la porte située derrière le bureau d'accueil, et vous vous trouverez dans les toilettes, où vous pourrez observer l'ombre d'un chrosôme sur la gauche. En avançant vers lui, la lumière s'éteindra. Lorsque celle-ci se rallumera, il aura disparu, et seul un cadavre à fouiller restera. Vous trouverez parmi les objets un fortifiant qui vous facilitera la tâche pour les piratages, " Expert en Sécurité ", puis lorsque vous reviendrez sur vos pas pour sortir de cette pièce, le chrosôme caché vous foncera dessus, jaillissant d'une cabine. Occupez-vous de lui, puis sortez de la pièce pour rejoindre le hall principal et reprendre la direction du " Dental Services Area ", après avoir éliminé éventuellement de nouveaux chrosômes.

Faites fondre la glace pour ouvrir l'accès et vous occuper d'un chrosôme face à un stock de pansements dont il vous faut vous emparer. Allez ensuite dans la pièce de droite, mais avant de ramasser le fusil à pompe que vous voyez au sol, trouvez la Vita-Chambre de cette pièce car vous aurez un combat à mener contre plusieurs chrosômes dans l'obscurité, à partir du moment où vous ramasserez le fusil. Après avoir fait le ménage, fouillez bien sûr tous les corps, puis revenez dans la salle des pansements, pour franchir cette fois la porte de gauche, marquée " Kure-All ".
Occupez-vous dans un premier temps de neutraliser la tourelle de droite et d'en faire votre alliée, puis récupérez les objets qui traînent dans le coin. Passez dans la pièce plus à gauche pour tuer un chrosôme et détruire la caméra de surveillance. Vous avez un enregistrement de Suchong à récupérer dans le coin de la pièce, un coffre à déverrouiller contre le mur où se trouvait la caméra, puis le fortifiant " Maître Mêlée " à récupérer en franchissant la bouche d'aération que vous aurez brisée au préalable et qui se situe à l'entrée de cette pièce. En sortant, tuez un chrosôme d'un coup en essayant votre clé anglaise associée à ce fortifiant, puis rendez-vous derrière la porte marquée " Dandy Dental Office ", après avoir ramassé un nouvel enregistrement de Tenenbaum. Passez donc cette porte et fouillez la pièce pour ensuite

vous rendre dans celle d'à côté et l'explorer également (coffre à déverrouiller) avant d'aller récupérer un troisième plasmide, " Télékinésie ", derrière la porte de gauche. Remplacez-le par celui de l'Incinération (vous le récupérerez bientôt). Vous trouvez un enregistrement de Suchong et pouvez tester votre nouveau pouvoir sur les balles de tennis. Sortez ensuite pour rejoindre l'endroit où vous aviez trouvé le fusil à pompe et prendre sur votre gauche le chemin inondé, où vous serez attaqué par une mitrailleuse. Neutralisez-la, entrez dans cette pièce grâce aux caisses empilées et en vous accroupissant, puis piratez la mitrailleuse. Dans la pièce de derrière, avancez malgré la fumée et trouvez un enregistrement de Suchong sur le bureau dans le coin droit, puis occupez-vous du chrosôme qui se tient juste derrière vous. Vous récupérez également le fortifiant " Super Pirate ". Brisez la bouche d'aération au sol, derrière le plan de travail, pour traverser ce conduit et vous retrouver dans une pièce remplie d'items intéressants à récupérer, après avoir éliminé le chrosôme.

Allez ensuite au bout du couloir inondé, en face de la mitrailleuse donc, pour vous retrouver devant une porte fermée à clé. Pas de panique, vous pourrez obtenir cette clé grâce à votre pouvoir de télékinésie en l'attirant vers vous puisqu'elle se trouve derrière la porte, comme vous pouvez le voir à travers la fenêtre brisée où gît un cadavre. Après avoir utilisé la clé sur la porte, méfiez-vous de la caméra de surveillance sur la gauche. Détruisez-la ou piratez-la, puis éliminez le chrosôme qui s'approchera. Il reste une deuxième caméra à neutraliser et vous n'aurez plus qu'à récupérer tous les objets du coin avant de revenir à l'entrée de " Dr Steinman's Anesthetic Ideals " pour cette fois utiliser votre don de télékinésie sur les débris qui ont découlé de l'explosion de tout à l'heure. Lorsque vous êtes en face des débris avec le néon, reculez et regardez dans le coin gauche à l'étage.
Un chrosôme vous jette des grenades. Attrapez-en une grâce à la télékinésie, puis visez les débris pour vous ouvrir le passage. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un nouvel enregistrement de Steinman, puis neutralisez ou piratez le robot et la mitrailleuse une fois que Steinman s'échappe. Vous trouverez un nouveau fortifiant, " Décharge Statique ", parmi d'autres items, puis il vous faudra passer la porte de droite si vous souhaitez récupérer des objets supplémentaires (un enregistrement de Steinman et un coffre à ouvrir) après avoir neutralisé la caméra et avant d'aller trouver Steinman. Celui-ci vous attend derrière les deux portes situées après la mitrailleuse et est en train d'effectuer une opération chirurgicale digne d'un boucher.

Boss : Steinman
Pour le battre, la méthode la plus efficace consiste à vous emparer d'une bouteille d'oxygène avec votre télékinésie, puis de lui envoyer dessus afin de le brûler. Continuez de le mitrailler en le suivant, et il ira se soulager dans l'eau un peu plus bas. C'est là que vous utiliserez alors votre pouvoir électrique sur l'eau pour le blesser de plus belle et pour continuer à le mitrailler. Ne lui laissez pas le temps d'aller se régénérer près d'une borne de soins ! Suite au combat, fouillez-le pour récupérer sa clé, puis emparez-vous des divers objets avant d'aller trouver un nouvel enregistrement (Steinman) sur le corps qu'il était en train d'opérer.

En repartant, vous vous faites attaquer par un groupe de chrosômes. Fouillez les corps après les avoir réduits en bouillie, puis allez reprendre le tunnel de verre. L'accès d'en face étant maintenant bloqué, prenez le passage de gauche pour assister à la mort d'un Protecteur et ensuite approcher de la Petite Soeur. Suite à la séquence, il vous faudra choisir entre la tuer ou la laisser en vie, lorsque vous approcherez d'elle. Tuer les Petites Soeurs rend le jeu plus facile puisque cela vous permet de récolter davantage d'Adam, et donc de pouvoir, mais les sauver vous permettra de recevoir en cadeau divers objets (dont de l'Adam) en remerciement un peu plus tard. Sachez que selon votre choix, la cinématique de fin de jeu sera différente. Le mieux est de choisir une des deux options et de vous y tenir jusqu'à la fin (toutes les tuer ou bien toutes les sauver), puis de recommencer ce chef-d'oeuvre qu'est Bioshock en choisissant l'autre option pour voir la deuxième cinématique de fin !

Une fois votre choix effectué, récupérez les divers objets de cette pièce, ainsi qu'un enregistrement de Steinman au niveau du Jardin des Glaneuses apparu. Dépensez votre Adam en choisissant d'éventuelles améliorations auprès de celui-ci, mais sachez que si vous avez opté pour l'option de sauver les Petites Soeurs, il est préférable de conserver ce précieux Adam dans le but de pouvoir obtenir tous les plasmides et autres fortifiants plus importants qui vous seront proposés ultérieurement. Franchissez ensuite la porte située à droite lorsque vous êtes face au Jardin des Glaneuses. Vous allez devoir affronter un Protecteur après avoir franchi cette seconde porte...

Boss : Protecteur
Vous revoici dans le hall principal. En revenant vers le début du niveau, vous croiserez une Petite Soeur accompagnée d'un Protecteur. Sachez dans un premier temps que si vous restez à bonne distance et que vous ne l'attaquez pas,

celui-ci restera inoffensif. Profitez-en alors pour refaire le plein en munitions au niveau du distributeur du coin. Préparez votre fusil à pompe en y insérant des cartouches de chevrotines ionique, puis chargez votre pistolet en balles perforantes. Lorsque vous êtes fin prêt, envoyez une balle de chevrotines ionique pour immobiliser le Protecteur un court instant, puis tirez-lui dessus avec votre pistolet à coups de balles perforantes. Attention ! Le Protecteur va vous foncer dessus à toute vitesse, alors tâchez de vous trouver près de l'angle d'un mur et de tourner au dernier moment lorsqu'il vous portera son coup, parce qu'un coup de Protecteur... Vous verrez que ça fait mal ! Restez le plus à distance possible de manière à lui échapper et recommencez l'opération. Vous pouvez également utiliser votre mitrailleuse après l'avoir immobilisé, mais quoi qu'il en soit, restez sur le qui vive quant à votre santé. N'oubliez pas de la recharger si besoin. Après être venu à bout du Protecteur, choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, avant de repartir au début du niveau pour aller ouvrir le sas de la bathysphère, en actionnant le levier situé là où vous aviez trouvé la mitrailleuse (suivez la flèche de quête si nécessaire). Vous aurez un chrosôme explosif à éliminer, puis vous prendrez alors la direction du Trésor de Neptune.

Trésor de Neptune

Montez les escaliers, refaites le plein près du distributeur et faites connaissance avec une nouvelle machine : la génothèque. Celle-ci vous permet de réassigner vos plasmides et fortifiants lorsque vous n'avez pas assez d'emplacements pour tous les transporter. Pour le moment, cela ne vous sert pas à grand-chose étant donné le peu de pouvoirs acquis. Passez donc derrière la grande plaque en biais pour franchir la porte. Vous vous retrouvez alors dans un couloir où vous apercevez la silhouette d'un chrosôme, qui disparaîtra en hauteur lorsque vous approcherez. Regardez d'ailleurs au-dessus de vous pour apercevoir une boîte de cartouches de chevrotines ioniques à attraper avec votre don de télékinésie, puis franchissez la porte suivante. Vous voici dans un nouveau couloir, dans lequel vous aurez un poste de soins sur votre gauche, puis après avoir franchi la porte suivante, vous vous retrouverez dans une grande salle où vous affronterez bientôt un nouveau type de Protecteur : le Rosie.

Avant de vous frotter à lui, prenez le soin de pirater la tourelle de droite un peu plus bas, puis de faire de même avec celle d'en face, au bout de la pièce donc. Vous trouverez sur le chemin un fortifiant de couleur bleu au sol : " MediPraxis ", puis un enregistrement de Sullivan derrière la deuxième tourelle. Laissez les chrosômes du coin s'attaquer au Protecteur, puis joignez-vous à la fête afin de l'achever. Restez tout de même à distance et à couvert pour venir à bout du colosse. Choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, puis empruntez une des deux portes de droite de ce hall. Elles aboutissent toutes deux au même endroit : " Fontaine Fisheries ". Une tourelle vous lance des missiles, mais vous pourrez la neutraliser pour ensuite la mettre de votre côté en la piratant. Vous trouverez un Jardin des Glaneuses ainsi que d'autres machines. Si vous avez choisi de secourir les Petites Soeurs, alors un ours en peluche vous attend, contenant de l'Adam et le plasmide " Gardien ", vous permettant de vous faire protéger par un Protecteur un court instant. Privilégiez l'achat d'un emplacement de plasmide supplémentaire, tandis que les plasmides " Rage " et " Eclats Cryogéniques " s'avéreront être également de bons choix.

A partir de maintenant, vous avez deux choix : descendre en bas de cette pièce et continuer votre route dans le sens indiqué par la flèche de quête, ou bien revenir dans le hall et attendre qu'un nouveau Protecteur fasse son apparition et aille appeler une autre Petite Soeur. Car comme indiqué lorsque vous appuyez sur pause, sachez que vous avez trois Petites Soeurs à trouver dans ce niveau, mais elles peuvent toutes réapparaître à cet endroit si vous attendez un peu. Vous pouvez donc aller tester vos nouveaux pouvoirs sur le deuxième Protecteur puis, lorsque vous l'aurez tué et éliminé/sauvé la Petite Soeur, tentez de battre le troisième dans la foulée (attendez un peu qu'il arrive dans le hall et qu'il aille appeler la troisième Petite Soeur). Une bonne méthode pour le vaincre est de l'attirer dans la pièce où se situe le Jardin des Glaneuses, car si vous avez bien piraté la tourelle, elle enverra sans cesse des obus dans l'ennemi !

Quoi qu'il en soit, il vous faut rejoindre le bas de la salle " Fontaine Fisheries ", jusqu'à vous retrouver coincé par une grille dont il vous faut pirater le code d'accès. Vous trouverez un enregistrement de Sullivan entre autres munitions (dont des cartouches de chevrotines explosives) et objets de soins. Remontez ensuite pour passer la porte située derrière la tourelle d'obus, en longeant la poutre en bois. Récupérez les objets présents à cet endroit, puis frappez à la prochaine porte et vous aurez une discussion avec Peach. Il vous demande d'aller trouver un appareil photo et vous serez attaqué par un chrosôme venu du plafond. Tentez de l'éliminer tout en restant en vie, puis il disparaîtra. Peach vous remet alors le lance-grenades via le tapis roulant. Il est temps de partir à la recherche de cet appareil photo. Revenez face au Jardin des Glaneuses du coin, puis passez la grille maintenant ouverte juste derrière. Il vous faut monter les escaliers de

droite, mais avant cela, engouffrez-vous dans le trou de droite (là où vous voyez une grille détruite), puis accroupissez-vous pour suivre un passage au bout duquel vous trouverez un enregistrement de Ryan. Revenez puis montez les marches.

Après avoir éliminé vos ennemis et ramassé divers objets, vous vous retrouvez dans la partie haute des quais. Vous trouverez entre autres un enregistrement de Tenenbaum, un de Mariska Lutz, puis vous devrez pirater une nouvelle tourelle d'obus un peu plus loin. Si vous avez déjà trouvé les trois Petites Soeurs dans le hall précédent, le Protecteur sera inoffensif et errera indéfiniment à la recherche de l'une d'elles.
Sinon, préparez-vous au combat ! Cassez ensuite le cadenas de la grille située après la tourelle, et vous trouverez un nouvel enregistrement de Ryan à côté du distributeur, mais attention à bien neutraliser la caméra de droite. Montez les escaliers suivants et neutralisez ou piratez la caméra de gauche. Vous n'êtes pas loin de l'appareil, comme vous l'indique Atlas, mais il vous faut d'abord passer la grille de droite après avoir détruit son cadenas et vous occuper de pirater (de préférence) les tourelles de cette pièce. Vous en aurez une tout droit au bout du couloir, une à obus à droite de celle-ci, une cachée dans le coin de derrière, sur la gauche, puis une au bout du couloir de droite lorsque vous êtes entré. Ceci vous permet de vous débarrasser avec plus de facilité des gêneurs qui ne tardent pas à arriver.

Accroupissez-vous pour passer dans la petite ouverture carrée qui se trouve à côté de la première tourelle citée, puis vous vous retrouverez dans une salle où il faudra dans un premier temps neutraliser la caméra du coin, et où vous pourrez ensuite trouver un enregistrement de Ryan parmi divers autres objets et minutions intéressantes (piratez le coffre). Franchissez ensuite la grille située au bout du couloir, entre la tourelle mitrailleuse et l'autre qui lance des obus, en cassant une fois de plus le cadenas. Glissez-vous donc par le trou d'en face. Vous parvenez à la salle d'interrogation et trouvez droit devant vous l'appareil photo. Sachez qu'à partir de maintenant, il est utile de photographier tout type d'ennemis que vous rencontrerez, avant de les massacrer. Vous obtiendrez ainsi quelques bonus non négligeables. Prenez ensuite un cliché du chrosôme situé derrière la vitre, puis faites marche arrière. Un mur va bientôt exploser, et vous aurez à éliminer un chrosôme avant de rejoindre la pièce suivante par l'ouverture de gauche, au niveau de laquelle vous trouvez au sol le plasmide " Balise de sécurité ". Eliminez d'ici le chrosôme qui s'agite devant la caméra, que vous piraterez d'ailleurs juste après. Sur la droite de la pièce, dans une caisse, trouvez un enregistrement de Tenenbaum, puis un autre de McDonagh après avoir franchi la porte.

Une fois dans le tunnel sous-marin, piratez la caméra de droite, récupérez un enregistrement de Tenenbaum et débarrassez-vous des gêneurs, avant de prendre la porte de droite, en direction de " Jet Postal " dans un premier temps. Récupérez un enregistrement de Ryan sur la table de gauche, et après vous être débarrassé des chrosômes. Franchissez la porte suivante et tâchez de prendre en photo le chrosôme plafonnier et de le tuer ensuite, avant de fouiller toutes les étagères de cette pièce. En ressortant du " Jet Postal ", prenez cette fois la porte d'en face, puis après avoir aperçu le dernier chrosôme plafonnier à photographier, empruntez le petit tunnel de droite au lieu de monter les marches en direction du bar. Tout de suite sur la droite, récupérez un nouvel enregistrement de Ryan dans l'eau, puis arrivez dans la cave où des chrosômes vous attendent. Vous aurez le choix entre emprunter la porte de droite et ouvrir celle de gauche en électrocutant l'interrupteur de celle-ci. Prenez d'abord celle de droite et récupérez ainsi un enregistrement de McDonagh sur le bureau. Poussez les caisses pour vous accroupir, passez dans la salle d'à côté après avoir neutralisé la tourelle. Récupérez donc les objets présents et piratez le coffre. Sortez de cette salle pour ensuite ouvrir la porte face à vous en électrocutant l'interrupteur. Après avoir éliminé les gêneurs, vous vous retrouvez donc dans le bar, derrière le comptoir.

Récupérez donc l'enregistrement de Sullivan au centre de la pièce, puis un autre de Ryan un peu plus au fond sur la droite. Prenez d'ailleurs cette direction pour vous retrouver dans les toilettes, où se trouve un chrosôme explosif. Lorsque vous ressortez de ces toilettes inondées, prenez l'escalier de gauche. Eliminez les gêneurs et allez fouiller les trois cabines. Celle d'en face s'ouvre directement, puis l'une en piratant le code (vous y trouverez d'ailleurs un enregistrement de Mariska Lutz) et la dernière via l'électricité (un enregistrement de McDonagh à récupérer). Vous verrez réapparaître le chrosôme plafonnier durant votre fouille des cabines. Ce sera le moment pour le prendre en photo avant de l'éliminer. Une fois vos fouilles terminées et les photos des trois chrosômes plafonniers en poche, retournez vers Peach en suivant la flèche de guide, mais attention aux ennemis et aux tourelles que vous croiserez sur votre route. Vous aurez l'occasion de trouver une Petite Soeur et donc d'affronter un Protecteur au quai supérieur, mais vous le croiserez tout seul si vous vous êtes déjà chargé des soeurs ultérieurement.

Arrivé à " Fontaine Fisheries " vous trouverez un nouveau fortifiant sur votre gauche : " Frappeur sournois ". Vous voici

bientôt arrivé devant Peach qui vous ouvre la porte... Vous êtes contraint de laisser vos armes dans le pneumatique de droite, ce qui ne vous laisse plus que vos plasmides et votre clé anglaise. Dégelez la glace sur la gauche pour obtenir le fortifiant " Pirate Concentré ", puis passez la porte.

Boss : Peach
Lorsque la brume se dissipe, allez tout de suite neutraliser la caméra à droite de la pièce pour ensuite la pirater. Faites de même avec la tourelle placée au fond de la pièce et, tout en vous débarrassant des autres chrosômes, tournez autour de Peach en lui envoyant des décharges suivies de coups de clé anglaise dans les dents. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout si vous êtes épaulé de la caméra et de la tourelle. Suite à votre victoire, fouillez cette pièce et récoltez les nombreux items, sans oublier de faire fondre la glace par endroits pour ouvrir les frigos et fouiner à l'intérieur.

En sortant de la pièce par derrière, vous récupérez vos armes dans le pneumatique. Vous avez la possibilité de les améliorer (attention toutefois : une amélioration possible par machine) par le biais du Poste d'Amélioration prévu à cet effet qui se trouve au bas des marches. Une fois ceci fait, dégelez le frigo de gauche pour éliminer deux chrosômes et récolter les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Peach. Sortez puis pénétrez dans le frigo d'en face pour finalement sortir par derrière et rejoindre la cache des contrebandiers.

Cache des contrebandiers

Avancez dans cette caverne pour bientôt vous trouver face à une tourelle à pirater, puis vous trouverez non loin un nouvel enregistrement de Peach, entre autres objets. Continuez votre progression en suivant la descente, puis Atlas vous demandera d'actionner un interrupteur. Baissez-vous pour franchir le petit passage sur la gauche, sautez par-dessus quelques rochers et vous vous retrouverez devant l'interrupteur. Après l'avoir actionné, attendez que la porte s'ouvre pour pouvoir vous échapper en éliminant les chrosômes sur le chemin, puis une fois que vous apercevez la bathysphère, n'oubliez pas d'ouvrir la grille de droite en cassant le cadenas pour ainsi récupérer un enregistrement de Fontaine parmi d'autres objets. En avançant dans la salle de la bathysphère, celle-ci se met à exploser. Sortez donc comme vous le demande Atlas et récupérez un enregistrement de Peach sur la gauche. Poursuivez jusqu'à Arcadie...

Arcadie

Après avoir fouillé les caisses et récupéré divers objets qui vous seront utiles plus tard, montez les marches et brisez le cadenas pour vous retrouver dans un jardin, la Closerie des Théiers. Avancez tout droit dans un premier temps, pour aller ouvrir la porte en allumant la torche de droite grâce à votre pouvoir d'incinération. Récupérez tout ce qui se trouvera dans cette pièce, puis ressortez, pour ensuite aller sur la droite et passer la porte marquée " Arcadia Glens " après le petit pont, et à gauche de laquelle vous pourrez trouver un enregistrement de McDonagh. Dans cette pièce, récupérez l'enregistrement de Dieter Sonnekalb sur la gauche, tandis que vous en trouverez un de Tenenbaum sur la droite. Sortez donc, puis franchissez la porte marquée " Rapture Metro ". Après avoir passé la porte, soyez prêt à prendre une photo car vous allez vous trouver nez à nez avec un nouveau type de chrosôme : le chrosôme Houdini. Celui-ci disparaît aussi vite qu'il apparaît et vous lance des flammes. Le cliché de la photo vous apprend qu'il est vulnérable aux munitions antipersonnel. Après avoir exploré les environs et récolté divers objets, montez à l'étage pour éliminer ce chrosôme. Explorez ensuite la pièce pour trouver une génothèque sur la droite et un enregistrement de Langford.

Sortez de cette pièce par la porte de gauche et franchissez le pont en éliminant des gêneurs. Au bout, entrez dans cette nouvelle pièce, chargez-vous du comité d'accueil, puis piratez la tourelle de droite. Vous pourrez accéder au balcon que vous aviez vu sur votre droite lors de votre passage sur le pont, en faisant coulisser une petite porte à droite de la tourelle. Visitez également l'étage inférieur de la pièce pour ne manquer aucun objet, puis vous trouverez une deuxième porte à faire coulisser, à gauche de la pièce. Vous aurez sans doute remarqué que depuis un certain temps, vous récupérez tout un lot d'objets divers et variés, mais ceci a un but : vous permettre bientôt de fabriquer vos propres objets et munitions !

Ouvrez ensuite la porte en électrocutant l'interrupteur, puis après avoir récolté tous les objets, suivez la flèche de quête

qui vous indique la direction des portes d' " Arcadia Glens ". Une fois celles-ci franchies et les gêneurs éliminés, allez trouver votre premier poste " ManuFact ", ce qui vous permettra de créer des items avec les différents objets ramassés sur votre chemin. Retournez ensuite dans l'eau pour aller trouver un chrosôme Houdini à éliminer, puis en remontant sur la terre ferme, occupez-vous de détruire la caméra de sécurité située tout au fond et à droite de la carte par rapport au poste ManuFact. Vous pouvez maintenant vous frotter au Protecteur qui a déjà dû pointer le bout de son nez, accompagné bien sûr d'une Petite Soeur. Prenez une photo du Protecteur avant le combat, puis débutez l'affrontement. Choisissez ensuite le sort que vous réservez à la Petite Soeur et allez trouver un nouvel ours en peluche au niveau du Jardin des Glaneuses du coin, dans le cas où vous auriez décidé de sauver la petite fille.

Avant de rejoindre le " Rolling Hills " comme vous l'a peut-être indiqué Atlas, allez d'abord faire un tour derrière les portes du " Waterfall Grotto ", situées juste en face du Jardin des Glaneuses. Vous y trouverez un enregistrement de Ryan parmi d'autres objets. Descendez ensuite les escaliers de droite, puis occupez-vous de pirater la tourelle et la caméra qui se trouveront sur la gauche, après avoir détruit les fils électriques grâce à votre pouvoir d'électrocution. Vous trouverez un peu plus bas un nouvel enregistrement de Ryan, ainsi qu'un autre de Langford près des roses. Remontez ensuite les marches pour ouvrir les portes en envoyant une décharge sur l'interrupteur, puis récupérez tout ce que vous trouverez dans cette pièce, dont un enregistrement de McClintock. Ressortez de la pièce puis remontez les marches pour finalement sortir du " Waterfall Grotto ".

Lorsque vous êtes face aux portes de " Rolling Hills ", dirigez-vous sur la gauche pour franchir celle marquée " Arcadia Glens ". Vous trouverez quelques munitions et objets supplémentaires dans cette pièce, ainsi qu'un coffre derrière une petite trappe contre le bas du mur. En allant explorer la pièce de derrière, vous aurez affaire à un chrosôme Houdini à éliminer, pour accéder à une Génothèque et un ManuFact.

Une nouvelle Petite Soeur accompagnée de son Protecteur devrait (ou va bientôt) se trouver dans les parages. Occupez-vous d'éliminer ce dernier pour trouver la dernière Petite Soeur de ce niveau.

Franchissez enfin la porte marquée " Rolling Hills ". Prenez garde à la tourelle d'obus sur la gauche lorsque vous descendez et piratez-la. Poursuivez votre route et vous trouverez un enregistrement de Mariska Lutz sur un banc. Descendez ensuite les escaliers suivants, pour trouver au bas à gauche de ceux-ci un petit passage derrière lequel vous récupérerez un enregistrement de Langford. Un chrosôme Houdini sera à éliminer dans ce secteur, puis un flacon de chlorophylle se trouvera sur une des tables du fond. En sortant de cette petite caverne, votre nouvel objectif est défini : il vous faut trouver Langford. Passez alors la porte marquée " Ressearch laboratories ". Vous aurez une caméra à pirater sur la droite et un distributeur de munitions à gauche. Derrière la porte d'en face, vous voyez Langford sur un écran et elle vous demande de lui trouver une rose spécifique afin de vous laisser entrer.

En repartant, franchissez le passage nouvellement accessible à gauche de la tourelle que vous avez piratée précédemment. Dans cette caverne, récupérez les objets mais soyez sûr de prendre le flacon de chlorophylle. Reprenez la porte par laquelle vous êtes entré dans " Rolling Hills " et dirigez-vous vers " Waterfall Grosso ". Vous voyez un groupe de chrosômes autour d'un fortifiant. Eliminiez-les et récupérez ainsi le fortifiant " Anti-sécurité ". Descendez ensuite à l'étage inférieur de cette pièce pour vous trouver face aux roses dont vous avez besoin et vous en emparer. Attention à la tourelle et aux chrosômes qui surgiront une fois les roses récupérées !

Entrez maintenant par la porte marquée " Tree Farm ", à droite de l'entrée de " Rolling Hills ". En face de vous, vous trouverez un enregistrement de Langford, mais attention toutefois au chrosôme de cette salle accompagné d'un robot. Allez ensuite jusqu'aux escaliers sur votre droite, puis vous retrouvez un second Poste d'Amélioration en haut de ceux-ci, tout de suite à gauche. Occupez-vous du chrosôme Houdini dans la pièce de droite, puis fouillez-la avant de reprendre la direction du laboratoire de Langford. Mettez la rose dans le pneumatique et entrez donc par la porte qui vient de s'ouvrir pour trouver droit devant un nouveau fortifiant : " Expert en piratage ". Récupérez également un enregistrement de Langford, un flacon de chlorophylle et rejoignez la salle suivante. Tout de suite à gauche se trouve un nouvel enregistrement de Langford, puis après avoir fouillé les lieux, empruntez les escaliers. Ravitaillez-vous auprès des machines présentes dans cette salle, puis dirigez-vous vers le bureau de Langford.

Lorsque vous la voyez à travers la vitre, Ryan lui envoie un gaz toxique, mais juste avant de mourir, elle vous écrit un code : 9457. Entrez dans le bureau pour le fouiller, puis récupérez un enregistrement sur le corps de la jeune femme. Emparez-vous d'une nouvelle arme, le lanceur chimique, dont il est recommandé de ne pas trop faire usage pour le

moment, mais plutôt de conserver ses précieuses munitions afin de vous en servir contre les adversaires plus coriaces que vous rencontrerez plus tard. Allez ensuite entrer le code derrière le tableau, puis récupérez une clé, un enregistrement de Langford et un peu d'argent avant de quitter les lieux et de rejoindre le " Tree Farm ".

Votre destination est le Marché champêtre, ou " Farmer's Market ". Sur la route, faites attention aux tourelles et caméra qui sont maintenant contre vous, puisque Langford n'est plus. Franchissez le passage précédemment bloqué par des grilles vers le " Farmer's Market " et ramassez ainsi un enregistrement de Tenenbaum au sol. Rejoignez finalement le marché après avoir eu une fois de plus une brève vision...

Marché Champêtre

Récupérez sur le corps situé juste en face de vous un premier échantillon d'enzyme, ainsi qu'un enregistrement de Tasha Denu juste à côté. Empruntez le tunnel jusqu'à la prochaine salle. Occupez-vous d'abord d'aller pirater la tourelle d'obus sur la droite, puis détruisez la caméra à gauche de la pièce, avant de trouver un enregistrement de Ryan sur le comptoir. A gauche, au bout du couloir, allez pirater la tourelle, puis grimpez le long de la poutre en biais contre le mur. Longez-la jusqu'à arriver dans un coin au-dessus de la tourelle et ainsi trouver une petite trappe derrière laquelle vous trouverez des mines de proximité et des outils de piratage. Passez la porte à côté de la tourelle pour trouver dans les parages une Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Ils devraient se diriger vers la tourelle d'obus que vous avez piratée précédemment. Utilisez-la à votre avantage pour venir à bout plus facilement du Protecteur !

Au bas des marches situées en face de la tourelle d'obus, allez ramasser le fortifiant " Liasion Eve 2 ", puis allez ensuite au bout du couloir sur votre gauche. Vous serez attaqué par un groupe de chrosômes, puis allez dans la pièce de gauche, à côté de la porte nécessitant un code d'accès. Vous trouverez dans cette cave un premier flacon d'eau distillée après avoir éliminé un chrosôme. En sortant de cette pièce, prenez la porte tout de suite sur votre droite pour récupérer un enregistrement de Ryan derrière celle-ci, et un autre enregistrement (Tenenbaum) dans la partie inondée de gauche. Une fois hors de la pièce, allez pirater le code d'accès de la porte, derrière laquelle vous trouverez de nombreux objets intéressants. Vous pouvez attendre d'obtenir le code d'accès, mais celui-ci vous sera donné plus tard dans le jeu...

Montez ensuite les marches sur la gauche, puis passez la porte de gauche (peu importe laquelle puisque les deux donnent sur la même pièce) après avoir fouillé les environs. Vous verrez une trappe contre le mur de gauche derrière laquelle se trouvera un enregistrement de Ryan, et qui donne sur une autre pièce, via la bouche d'aération du dessus. Vous ne trouvez rien dans la suivante, si ce n'est deux cadavres pendus. En sortant de cet endroit, vous voici derrière le comptoir d'en face, où vous aurez un coffre à ouvrir. Rejoignez maintenant le fond de la salle, vers les néons, pour ramasser un enregistrement de Pierre Gobbi et un deuxième flacon d'eau distillée avant de passer la porte.

Dans le tunnel, prenez la première à gauche, et vous verrez un chrosôme se faire attaquer par des abeilles. Celles-ci vont ensuite s'en prendre à vous durant quelques instants et vous ne pouvez rien faire pour vous en dépêtrer, si ce n'est bouger dans tous les sens et attendre qu'elles s'en aillent. Prenez l'enregistrement de Tenenbaum sur le bureau et achetez vos améliorations auprès du Jardin des Glaneuses. Evitez de toucher aux ruches et entrez dans la pièce suivante, derrière le bureau.

Vous voici devant un panneau de contrôle qui envoie de la fumée dans cette pièce remplie de ruches, incitant les abeilles à s'y réfugier un court instant. Profitez-en pour fouiller chaque ruche à la recherche des fioles d'enzyme tout en vous débarrassant des chrosômes venus se joindre à la fête, puis lorsque vous entendez que le compte à rebours se fait de plus en plus rapide, revenez illico derrière les commandes pour envoyer à nouveau de la fumée et relancer les recherches dans les ruches. Lorsque vous avez obtenu les 7 fioles d'enzyme, sortez de cette pièce pour rejoindre le tunnel de verre et prendre à droite, vers " Worley's Winery ".

Dans cette pièce, piratez les tourelle, coffre et caméra qui se trouvent derrière le mur. Vous obtenez des flacons d'eau distillée, ainsi qu'un au sol, mais le compte n'y est pas encore. Emparez-vous de l'enregistrement de Tenenbaum sur la droite, puis descendez les escaliers pour aller récupérer le restant des fioles, fabriquer un Vecteur Lazare au niveau de la machine ManuFact du coin, et trouver un poste d'amélioration dans la partie inondée, un étage encore en dessous. Vous pourrez également vous emparer d'un fortifiant, " oeil de L'expert ", en explorant les environs et en évitant les pièges électriques et les nombreux chrosômes. Remontez ensuite et sortez du " Worley's Winery " pour retourner au "

Rolling Hills " d'Arcadia, en suivant la flèche de quête.

Arcadie (2)

Avancez sans vous soucier de l'alarme, et rejoignez le laboratoire de Langford, en passant par " Rolling Hills ". Fiez-vous bien sûr à la flèche de quête si vous avez un quelconque souci de repérage. Une fois arrivé, insérez le Vecteur Lazare précédemment créé dans le brumisateur de gauche, puis allez bientôt fermer le laboratoire en actionnant le levier que vous trouverez en revenant en arrière, comme vous l'indique la flèche de quête, et dont la couleur est dorée. Il est immanquable. Prenez les quelques objets envoyés par Atlas dans le pneumatique, puis préparez-vous à affronter plusieurs vagues de chrosômes successives, le temps que le Vecteur Lazare soit prêt. Une fois que ce sera le cas, revenez au laboratoire afin d'enclencher la " brumisation ". Prenez ensuite la direction du métro, en allant à gauche de la pièce que vous venez de faire refleurir. A droite de la carte du métro, sur le banc, prenez l'enregistrement de Ryan, puis entrez dans la bathysphère au bout de la pièce. Choisissez bien sûr la destination de la Forteresse Folâtre.

Forteresse Folâtre

Après avoir exploré la première salle, avancez vers la porte de devant, pour ensuite la franchir et suivre une petite séquence. Suite à celle-ci, ressortez et occupez-vous de la dizaine de chrosômes plafonniers du secteur, pour ensuite avoir accès à l'Atrium, sur la gauche. Cette grande salle est le hall principal du niveau. Occupez-vous dans un premier temps de pirater les quelques tourelles et caméras du secteur, emparez-vous d'un enregistrement de Cobb, puis d'un enregistrement de Sullivan dans le bar à cocktails. Attention à la tourelle dans les toilettes des dames... Dans le " Salon Sophia " situé en face de l'entrée du bar, trouvez un enregistrement de Cohen dans une arrière-salle entièrement blanche.

A droite du bar, passez la porte nommée " Le Marquis d'époque " pour fouiller les lieux et trouver un enregistrement d'Albert Milonakis et un Poste d'Amélioration à l'étage inférieur. De retour dans le hall principal, empruntez les escaliers centraux pour rejoindre la pièce " Cohen's collection ", après avoir récupéré un enregistrement de McClintock en haut des marches. Vous y trouverez un enregistrement de Cohen et pourrez pirater une tourelle et trois coffres à l'étage. Sortez de la pièce pour passer la porte en verre " Fleet Hall ", sur votre gauche. Piratez la caméra de sécurité, et puisque la seconde porte de verre ne s'ouvre pas, allez jeter un oeil à l'étage pour y trouver un enregistrement de Cohen entre autres objets. Redescendez ensuite pour aller droit devant vous et appeler l'ascenseur. Défendez-vous contre les chrosômes qui surgiront le temps qu'il arrive.

Vous voici dans un amphithéâtre où un chrosôme qui joue du piano va bientôt se faire cramer par Cohen. Allez prendre le cadavre en photo comme il vous le demande, mais avant de sortir de la pièce pour rejoindre l'Atrium, explorez les côtés de l'amphithéâtre pour trouver un fortifiant en haut à gauche " Expert en alarme ". Une fois de retour dans le hall principal, placez la photo sur un des cadres et vous obtiendrez l'arbalète. Rejoignez maintenant les portes du " Poseidon plaza " à l'étage. Avancez dans ce tunnel gelé et emparez-vous d'un enregistrement de Finnegan sur la gauche. Après l'avoir aperçu, vous vous ferez ensuite geler et une petite séquence s'enclenchera. Lorsque vous reprenez le contrôle de vous-même, avancez au bout du couloir pour démasquer Finnegan au niveau de la dernière statue de glace. Un combat va alors s'engager, où vous pourrez venir facilement à bout de cet ennemi, grâce à deux flèches d'arbalète par exemple. Récupérez sur le corps le fortifiant " Champ Cryogénique ", puis prenez-le en photo.

Revenez ensuite à l'Atrium où vous apercevrez un Protecteur aux prises avec une bande de chrosômes. Eliminez-le pour trouver la Petite Soeur et faire ce que vous avez à faire avec elle. Tenenbaum vous envoie un nouvel ours en peluche si vous la sauvez et vous y trouverez de l'Adam ainsi que le plasmide " Gardien 2 ". Un autre Protecteur rôde dans les parages avec une deuxième Petite Soeur. Occupez-vous-en dans la foulée, faites un tour au Jardin des Glaneuses et allez placer la photo de Finnegan sur le cadre. Récupérez le cadeau de Cohen, attendez si vous le souhaitez que la troisième Petite Soeur fasse son apparition ici, (mais vous pourrez la rencontrer ailleurs aussi), puis repartez dans la salle gelée du " Poseidon Plaza ".

Dégelez la porte obstruée par la glace, puis occupez-vous des chrosômes plafonniers du secteur. C'est ici que vous

pourrez trouver une Petite Soeur si vous ne vous êtes pas occupé d'elle précédemment. Faites le plein aux distributeurs, puis entrez dans la pièce nommée " Sir Prize ". Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous trouverez à l'intérieur un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets. Sortez, puis passez les portes du " Sinclair Spirits " au bout à gauche. Piratez la caméra de droite, fouillez la pièce et appuyez sur le petit interrupteur placé derrière le comptoir pour ouvrir la porte qui vous fait face. Franchissez-la, puis descendez les escaliers pour aller trouver un Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre à sa droite. Eliminez le chrosôme, puis remontez pour sortir de cette pièce.

Allez faire un tour dans la pièce " Robertson's Tobaccoria " pour y trouver une génothèque et un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets, puis rendez-vous ensuite à l'étage inférieur nouvellement accessible (sur votre droite en sortant) pour vous retrouver dans une pièce inondée et vide, au coin de laquelle vous récupérerez le fortifiant " Consommateur Avisé 2 ". Eliminez les chrosômes qui s'y trouvent et remontez pour rejoindre maintenant la pièce " Eve's Garden XXX ", à droite du " Robertson's Tobaccoria ".
Suivez le fantôme jusqu'à la porte de la chambre, puis lorsque celle-ci s'ouvre, récupérez les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Jasmine Jolene sous le lit. Vous trouverez Hector Rodriguez derrière le bar. Il vous faut l'abattre et le prendre en photo. Utilisez vos munitions antipersonnel pour en finir rapidement. Retournez ensuite au bar où il se tenait pour trouver un enregistrement de lui-même, puis finir de fouiller les lieux avant de rejoindre l'Atrium pour placer la photo.

Cohen va vous envoyer une vague de chrosômes dont vous devez vous débarrasser. Suite au massacre, récupérez son cadeau et repartez au " Poseidon Plaza ". Montez cette fois à l'étage, pour passer les portes du " Pharaoh's Fortune Casino ". Neutralisez la caméra de l'étage et montez-y pour trouver un enregistrement de Sullivan parmi d'autres items. Gagnez enfin la pièce de " Rapture Records " pour rencontrer le dernier ennemi à photographier. En entrant dans la salle, trouvez sur la gauche un enregistrement d'Anna Culpepper, puis dirigez-vous vers le cadavre assis devant le feu. Reculez ensuite car il va exploser. Silas Cobb fera son apparition à l'étage, et vous devrez le poursuivre pour le tuer. Remontez par la bouche d'aération située dans le coin, puis vous lui ferez bientôt face. Une bonne manière de le vaincre sera de lui renvoyer ses cocktails Molotov à l'aide de votre télékinésie. Une fois que vous lui avez réglé son compte, prenez-le en photo pour ensuite aller la placer sur le dernier cadre de l'Atrium.

Cohen viendra vous remercier, mais surtout, ne le tuez pas ! Ne le blessez pas non plus, car il vous sera utile dans la suite de l'aventure (si vous souhaitez trouver un Poste d'Amélioration bien caché)... Suivez-le pour qu'il vous ouvre la vitrine derrière laquelle vous pourrez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 2 ", puis repartez dans le " Fleet Hall " afin de récupérer un enregistrement de Cohen dans la salle de projection maintenant accessible, grâce aux escaliers situés à droite du comptoir (en face de l'ascenseur donc). Repartez en direction du métro de Rapture, puis entrez dans la bathysphère pour choisir la destination d'Héphaïstos.

Héphaïstos

Sachez qu'à partir de maintenant, il est obligatoire d'utiliser des outils d'autopiratage ou bien les fortifiants adéquats dans le but de pirater les machines. Notez également que de nombreux chrosômes vous donneront plus de fil à retordre dorénavant, de par leur résistance.

Avancez dans le couloir sous-marin en choisissant le côté que vous voulez, peu importe, puisque vous aboutirez obligatoirement face à la porte qui donne vers le bureau de Ryan. Franchissez la porte suivante au bas de la pente, puis dans cette nouvelle pièce, emparez-vous d'un enregistrement de McDonagh près du distributeur de gauche, piratez la tourelle, puis poursuivez via la porte de droite. Dans cette nouvelle salle, trouvez l'enregistrement de Kyburz près du distributeur de gauche, emparez-vous du lance-grenades sur la table centrale, puis piratez la caméra avant de rejoindre la pièce suivante, joliment décorée de cadavres suspendus. Fouillez-les pour mettre la main sur deux enregistrements : un de Anya Andersdotter et l'autre de McDonagh. La porte de " Hephaestus Core " va bientôt se faire découper et les chrosômes qui se trouvent derrière vous sauteront bien sûr dessus. Soyez prêt à les accueillir comme il se doit.
N'oubliez pas, avant de franchir cette porte, de rejoindre la petite salle de gauche (lorsque vous êtes face à la porte " Hephaestus Core ") dans laquelle vous trouverez un enregistrement de Ryan, ainsi que le fortifiant " Champ Cryogénique 2 ".

Passez donc cette salle où gît le cadavre d'un Protecteur, puis après le tunnel de verre, vous aboutirez dans une salle

où un Protecteur sera aux prises avec un chrosôme. Eliminez-le pour vous occuper de la Petite Soeur, puis allez trouver un enregistrement de McDonagh à côté de la Vita-Chambre. Descendez ensuite pour ramasser un enregistrement de Pablo Navarro sous la caméra à pirater ou détruire, puis descendez encore d'un étage. C'est à ce niveau que sont situés le Jardin des Glaneuses, ainsi qu'un enregistrement d'Anya Andersdotter et un poste d'amélioration juste en face. Descendez maintenant tout en bas pour trouver un nouvel enregistrement de Ryan ainsi que d'autres objets, puis vous pouvez ensuite remonter pour attendre la deuxième Petite Soeur si elle n'est pas déjà arrivée, ou bien passer la porte " Heat Loss Monitoring ".

Vous allez traverser une pièce où la lumière va s'éteindre puis se rallumer deux fois. Puis des chrosômes ayant fait semblant d'être morts vont se relever et vous attaquer. Envoyez-les donc réellement dans l'autre monde, puis passez dans la pièce suivante. Vous trouverez à cet étage un enregistrement de Navarro, vous donnant un code d'accès. Il s'agit de la date de l'Australia Day, soit le code 0126. Occupez-vous de sauver/tuer la dernière Petite Soeur du niveau, puis descendez les escaliers. Coupez le courant en haut à gauche de la partie inondée et électrifiée, afin d'aller récupérer un enregistrement de McDonagh, puis descendez ensuite d'un étage. Vous trouverez le fortifiant " Anti-Sécurité 2 " ainsi qu'un enregistrement de Navarro, vous indiquant de rejoindre le bureau de Kyburz. Remontez ensuite les escaliers, puis sortez du " Heat Loss Monitoring " pour monter d'un étage via les marches de droite, et ainsi franchir les portes nommées " Workshops ".

Après le tunnel sous-marin, occupez-vous de pirater la tourelle de cet étage et de refaire le plein au niveau des différents distributeurs, puis après avoir fouillé le secteur, descendez les escaliers. Chargez-vous des deux tourelles sur la gauche, puis prenez l'enregistrement de Kyburz sur le bureau. Entrez le code 0126 au niveau de la porte située entre les deux tourelles, pour vous retrouver dans le bureau de Kyburz. Après avoir enlevé les pièges électriques, avancez au fond de la pièce pour trouver un enregistrement de Ryan sur la table, et un Poste d'Amélioration contre le mur de gauche. Repérez le bouton rouge sur un coin de la table et appuyez dessus pour ouvrir une vitre derrière laquelle vous devrez récupérer la nitroglycérine. Sortez du bureau de Kyburz en prenant garde à la tourelle nouvellement apparue. Suivez ensuite la flèche de quête, qui vous mène tout d'abord vers un bureau devant lequel gît un cadavre possédant un enregistrement de Kyburz. La flèche vous mène tout droit vers une trappe donnant sur une pièce où vous trouverez un nouvel enregistrement de Kyburz, le fortifiant " Chercheur ", et où il vous faudra inspecter l'enveloppe de la bombe IEM. Placez la nitroglycérine dans la bombe.

Votre objectif est de trouver 4 embouts de câble R34 et une demi-boîte de précipité ionique. Vous trouvez tout de suite en sortant un premier faisceau de câble sur le cadavre du Protecteur dans le coin.
Vous avez compris ! Pour récupérer ces fameux câbles, il vous faut tuer encore trois Protecteurs et les fouiller. Avant de vous atteler à la tâche, placez-vous face au bureau de Kyburz, au bas des marches. Accroupissez-vous et pivotez sur la gauche pour trouver une trappe dans le mur vous permettant d'aller trouver sous les escaliers des items supplémentaires ainsi qu'un enregistrement de Navarro, dévoilant le code d'une porte du Marché Champêtre que vous devriez déjà avoir ouverte si vous avez suivi cette solution à la lettre.

Il est temps de partir à la chasse au Protecteur ! Refaites éventuellement le plein de santé et munitions au niveau des distributeurs de l'étage supérieur, puis chargez-vous du Protecteur qui devrait rôder dans les parages depuis tout à l'heure. De retour dans le Noyau d'Héphaïstos, descendez les escaliers de droite pour trouver aux pieds de ceux-ci une première fiole de précipité ionique, puis cherchez le prochain Protecteur qui ne devrait pas être loin. Eliminez-le et vous trouverez en chemin un deuxième flacon de précipité ionique. Ces flacons sont faciles à trouver, car étant répartis dans de nombreux endroits. Attendez le dernier Protecteur pour lui faire sa fête, mais sachez que si l'attente se fait trop longue, vous pourrez trouver un cadavre de Protecteur en reprenant le chemin inverse, avant que vous n'arriviez au noyau d'Héphaïstos et que vous ne trouviez la première Petite Soeur. Rejoignez la pièce de la bombe, une fois tous les objets requis en poche. Attention aux chrosômes qui vous attendent sur le chemin...

Finalisez la bombe, emparez-vous d'elle, puis prenez la direction du " Geothermal Control ", comme indiqué par la flèche de quête. Dans cette pièce, franchissez une des deux portes qui donneront sur la même pièce : une salle au bout de laquelle vous devrez vous occuper de pirater les deux tourelles, puis de tourner la grosse vanne en maintenant le bouton le temps que les 4 ampoules deviennent vertes. Bien entendu, durant ceci, des chrosômes viendront troubler la fête, mais vos tourelles devraient vous protéger un minimum. Si ce n'est pas suffisant, mettez la main à la pâte en envoyant dans l'autre monde ceux qui s'approchent de trop près d'un bon coup de fusil à pompe... Prenez ensuite l'ascenseur fonctionnel pour rejoindre l'étage inférieur. Avancez ensuite toujours tout droit pour bientôt trouver un

cadavre à côté duquel vous pourrez ramasser le fortifiant " Réducteur d'Alarme 2 ". Passez enfin la porte qui vous fait face, puis montez les quelques marches pour aller actionner les commandes de l'ascenseur du noyau et poser la bombe IEM.

Suivez ensuite la flèche de quête qui vous indique la direction de la salle dans laquelle il vous faudra actionner le levier de court-circuit, avant de passer la porte de derrière vous menant au Contrôle Central de Rapture.

Contrôle Central de Rapture

Dans cette première pièce, récupérez l'enregistrement de Suchong sur votre gauche, puis prenez bientôt les escaliers au fond à droite. Vous atteignez une pièce avec des photos sur les murs et dans laquelle vous aurez deux enregistrements de Suchong à récupérer. Vous voici bientôt face à Ryan, qui va se lancer dans un monologue dont lui seul a le secret. Lorsqu'il ouvre la porte approchez-vous de lui. Préparez-vous au combat ! Espérons que vous soyez bien équipé car le combat va s'annoncer... Inexistant ! Vous allez le réduire en charpie avec un club de golf et ce, tout au long d'une cinématique... Après avoir récupéré la carte magnétique, allez l'insérer dans la machine de droite, et c'est alors qu'Atlas va révéler sa véritable identité... Lorsque vous serez assailli par des robots, suivez les Petites Soeurs et vous tomberez bientôt dans un trou du conduit d'aération...

Hauteurs d'Olympie

Vous vous retrouvez dans le refuge de Tenenbaum. Si vous avez décidé de sauver les Petites Soeurs, vous les retrouverez ici, en train de se divertir entre elles. Après le discours de Tenenbaum, prenez les escaliers pour rejoindre les égoûts. Allez au bout de cet endroit pour récupérer le volant à placer sur la porte et à actionner en maintenant le bouton. A partir de maintenant, sachez que Fontaine vous drainera un peu d'énergie maximale régulièrement, donc ne traînez pas trop, car la jauge rapetisse peu à peu...

Montez la pente pour apercevoir droit devant vous des chrosômes en train de fouiner près du feu. Eliminez-les et allez fouiller ensuite le secteur pour trouver notamment un coffre à pirater. Occupez-vous ensuite de la tourelle située dans la direction opposée, du Protecteur qui arrive, puis après avoir décidé du sort réservé à la Petite Soeur, allez trouver le Jardin des Glaneuses au fond à gauche de la pièce, à proximité d'une seconde tourelle à pirater. Vous trouverez un ours en peluche contenant le fortifiant " Armure Corporelle 2 ", dans le cas où vous avez décidé de sauver les fillettes. Rejoignez ensuite le bar situé juste à côté des tourelles pour trouver un enregistrement de Suchong sur le comptoir, parmi d'autres items. Poursuivez pour fouiner vers le fond de cette pièce et prendre la direction du " Mercury Suites ".

Au bout de ce parcours légèrement incliné, chargez-vous de la caméra du coin gauche après avoir liquidé les chrosômes du secteur, puis vous devriez bientôt croiser la deuxième Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Vous savez quoi faire. Dans ce hall, trouvez derrière les escaliers le Poste d'Amélioration, puis après avoir fait un tour des environs, commencez par entrer dans la suite de Suchong. Allez fouiller la pièce de gauche pour trouver un enregistrement de lui-même, puis effectuez un bref passage dans la cuisine à droite de l'entrée, pour finalement revenir dans la pièce inondée qui était face à vous. Vous trouverez sur le côté gauche le fortifiant " Artisant de Métier ", ainsi qu'un nouvel enregistrement de Suchong. Sortez de la pièce après de nouvelles menaces de la part de Fontaine.

Rejoignez maintenant la chambre de Culpepper (attention à la tourelle d'obus apparue sur la droite dans le hall) pour trouver un enregistrement de Sullivan, puis d'autres objets à l'étage, après avoir piraté la caméra de gauche. Dépêchez-vous tout de même, le temps presse car Fontaine réduit de plus en plus votre énergie !

Il est temps de vous rendre dans la suite de Sander Cohen. Avancez jusqu'à la piste et éliminez les chrosômes qui dansent. Cohen arrive en personne, et c'est maintenant que vous pourrez l'éliminer librement, puisque vous avez désormais accès à sa chambre qui serait restée fermée dans le cas où vous l'auriez tué à la Forteresse Folâtre, et dans laquelle se trouve un Poste d'Amélioration. Fouillez les lieux, puis rejoignez ensuite le hall pour monter au deuxième étage.

Uniquement deux pièces à cet étage : l'appartement de Tenenbaum, pour l'instant fermé, et une autre pièce

abandonnée. Rejoignez donc celle-ci pour fouiller les lieux et trouver quelques objets utiles. Sortez ensuite pour monter au troisième étage. Chargez-vous de la caméra de sécurité, puis après avoir exploré la pièce du mur adjacent de droite, continuez de contourner les lieux pour trouver un enregistrement de Paparazzi vous donnant le précieux code 5744, permettant de rejoindre la chambre de Fontaine. Finissez le tour de l'étage par la gauche et vous pourrez entrer dans l'appartement de Tenenbaum via cette pièce barricadée au coin. Vous arriverez bientôt dans une pièce avec le mot " Whore " inscrit au mur, et Tenenbaum vous contactera. En sortant de cette arrière-salle, prenez les escaliers de gauche qui mènent à une pièce inondée. Avancez et brisez le cadenas pour franchir la porte en ayant pris garde à la tourelle de droite, puis rejoignez le rez-de-chaussée pour entrer le code 5744 au niveau de l'ascenseur. Vous atteignez ainsi la chambre de Fontaine.

Occupez-vous de pirater la caméra au bout de cette pièce, puis de la tourelle derrière le rocher. Montez ensuite les escaliers vers la pièce suivant, et vous trouverez sur la droite un enregistrement de Fontaine. Après avoir fouillé l'étage, montez les escaliers suivants, en prenant à droite de l'ours. Vous voici dans une pièce où il vous faut neutraliser la tourelle de droite, fouiller un coffre éventuellement et prendre la porte de droite. Passez ce balcon en remarquant la génothèque sur la gauche, puis dans la salle suivante, vous mettrez la main sur l'antidote Lot 192 ainsi que le fortifiant " Champ électrique 2 ". Tenembaum vous parle alors dans le talkie et vous recommande de trouver la machine à plasmides la plus proche, car vos pouvoirs sont devenus instables.
Suivez donc la flèche de quête qui vous mènera à la porte du " Apollo Square ", juste en face du Jardin des Glaneuses, en revenant par le " Mercury Suites ".

Place Apollon

Récupérez un enregistrement de McClintock sur la gauche après avoir monté les escaliers de gauche, puis avancez dans cette allée où vous allez bientôt rencontrer un Protecteur et une Petite Soeur. Laissez-le se faire attaquer par les chrosômes du coin pour vous faciliter la tâche lorsqu'il vous faudra l'achever. Après vous être chargé de la Petite Soeur, avancez jusqu'à la grande salle où sera situé sur la droite un Jardin des Glaneuses, inutilisable tant que vous ne vous êtes pas injecté l'antidote Lot 192, puis un nouvel enregistrement de McClintock. Si vous avez traîné un peu dans les environs, un deuxième Protecteur viendra chercher ici une autre Petite Soeur. Chargez-vous-en, puis vous trouverez un nouvel ours en peluche près du Jardin des Glaneuses, dans le cas où vous avez toujours fait preuve de bonté envers les petites filles. L'ours contient entre autres le fortifiant " Artisan Prolifique ". Après avoir exploré les lieux et neutralisé la tourelle de cette pièce principale, rendez-vous dans l'allée qui mène aux portes du " Artemis Suites ".

Prenez garde aux tourelles et caméras dans le coin, que vous ne pourrez pas pirater, à moins d'avoir la chance de tomber temporairement sur le plasmide d'électrocution. Dans l'autre cas, il est préférable de les détruire. Une fois passé la porte de l' " Artemis Suite ", débarrassez-vous des gêneurs et de la caméra, fouillez ce rez-de-chaussée et notamment la salle du fond et montez ensuite au premier étage. Entrez donc dans la clinique de Suchong, neutralisez la caméra de droite, puis allez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 3 " dans la salle de droite. Rejoignez maintenant la partie gauche de la clinique, où vous aurez deux portes face à vous. Prenez celle de gauche pour trouver le cadavre de Suchong ainsi qu'un enregistrement de lui-même, puis emparez-vous de l'antidote Lot 192. Tenenbaum vous annonce que vous êtes guéri et qu'il vous faut maintenant rejoindre la Pointe Prométhée. Mais avant cela, regagnez le Jardin des Glaneuses pour utiliser votre Adam (le troisième étage de ce secteur ne vous fournira pas grand-chose).

Passez ensuite dans l'allée sur votre droite, nommée " Hestia Chambers ". Attention à la caméra de gauche ! Au bout de l'allée, passez la porte " Fontaine's Center ", puis dirigez-vous à droite pour récupérer l'enregistrement de McClintock dans la malle, sans oublier d'utiliser votre télékinésie afin d'attraper la seringue d'Eve et la trousse de soins sur le toit. Neutralisez la tourelle et fouillez le secteur avant de monter à l'étage. Explorez la pièce de ce niveau, ainsi que son sous-sol, puis sortez de celle-ci pour monter au troisième étage. Cet endroit vous permettra de récupérer quelques items supplémentaires, quant au quatrième étage, il disposera de deux portes fermées à clé. Montez donc au dernier étage pour rejoindre la pièce de droite une fois en haut des marches. Faites attention à la caméra au fond à gauche de la pièce, puis refaites le plein de munitions en utilisant la télékinésie sur la cellule de gauche. Descendez ensuite les marches situées face à la caméra, pour vous trouver dans une salle contenant un enregistrement de Fontaine, le fortifiant " Pirate Concentré 2 ", ainsi qu'un Poste d'Amélioration. Emparez-vous également d'un enregistrement de McClintock sur un cadavre, puis sortez ensuite du " Fontaine's Center " pour rejoindre le métro de Rapture et ainsi choisir la destination de la Pointe de Prométhée une fois dans la bathysphère.

Pointe de Prométhée

Attendez que le feu s'éteigne et poursuivez Fontaine jusqu'à la pièce d'où il s'échappe par la gauche. A cet endroit, repérez la Vita-Chambre droit devant vous, le Poste d'Amélioration derrière le cadavre de Protecteur, puis fouillez ensuite ce dernier, comme vous le demande Tenenbaum. Vous devez devenir un Protecteur pour que les Petites Soeurs acceptent de vous ouvrir la porte par laquelle Fontaine s'est échappé.

Prenez donc les escaliers de gauche, lorsque vous êtes face à la porte que Fontaine a emprunté, puis franchissez la porte à votre droite pour pirater la caméra de cette pièce. Faites de même avec la tourelle de derrière, et vous trouverez dans cette pièce des bottes de Protecteur ainsi que le fortifiant " Chercheur 2 ", après vous être chargé du chrosôme du coin. Sortez ensuite de cette pièce pour prendre à droite et trouver derrière cette porte une nouvelle pièce à droite de laquelle une tourelle d'obus et un Jardin des Glaneuses seront placés.

Passez une des deux portes de ce secteur après avoir fouillé le cadavre de Protecteur, pour finalement atteindre la pièce " Suit Assembly ". En chemin, vous devriez vous occuper d'une première Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Récupérez au fond à gauche de cette grande pièce un enregistrement de Suchong, puis un deuxième dans le coin droit de la même salle, en sachant que vous pouvez changer de côté en passant soit par des ponts qui relient les deux côtés, avec au centre une génothèque et un enregistrement de Ryan, soit par une salle centrale ressemblant à une sorte de bloc opératoire. En rejoignant d'ailleurs cette pièce centrale, récupérez une combinaison de Protecteur parmi celles suspendues, occupez-vous de la tourelle d'obus une fois dans la salle, ainsi que du Protecteur qui devrait rôder avec sa petite protégée. Notez également la présence de deux pièces bloquées, l'une par un code à pirater, et l'autre par de la glace à faire fondre, de chaque côté de la pièce principale. Elles contiennent beaucoup d'objets intéressants, et vous trouverez également dans l'une d'elles un enregistrement de Suchong.

Rendez-vous ensuite dans la pièce de droite, " Candidate Conversion " pour aller y récupérer un enregistrement important de Suchong après vous être occupé des deux tourelles de cette pièce. Chargez-vous de la dernière Petite Soeur du jeu, qui devrait avoir ou va bientôt pointer le bout de son nez avec son Protecteur, puis dirigez-vous ensuite dans la salle " Candidate Induction ", du côté gauche cette fois, où vous pourrez récupérer un casque parmi ceux exposés, ainsi que le fortifiant " Pirate Génétique 3 ". Eliminez ensuite le groupe de chrosômes qui vient vous rendre visite, puis sortez de ce secteur, pour aller dépenser votre Adam au Jardin des Glaneuses.

Après avoir fait fondre la glace qui bloquait la petite pièce de droite, à l'entrée de " Optimized Eugenics ", et dans laquelle vous aurez récupéré un enregistrement de Suchong dans une poubelle, gagnez maintenant la porte de gauche. Occupez-vous bientôt d'une caméra, en sachant qu'une autre se tient dans le couloir de droite et qu'il vous faudra faire de même, mais gagnez pour l'instant la porte de gauche " Test Subject Storage " où vous pourrez récupérer un enregistrement de Ryan, entre autres objets.

Rejoignez ensuite la salle nommée " Eugenic Analysis ", où vous aurez deux tourelles à neutraliser avant de trouver le dernier Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre. Passez ensuite dans la pièce d'à côté, " Plasmid Prototyping ", neutralisez la tourelle, et vous y trouverez un enregistrement de Suchong parmi d'autres items.

La dernière salle, " Live Subject Testing " contiendra le modificateur de voix que vous devez récupérer, ainsi que le fortifiant " Expert en alarme 2 ".

Avant de sortir de cette zone, rejoignez la pièce centrale en envoyant une décharge sur l'interrupteur de la porte, puis abaissez le levier de dérivation du générateur pour couper temporairement le courant et contourner la pièce par l'autre côté, de manière à récupérer tous les items qui s'y trouvent. Sortez ensuite définitivement du secteur " Optimized Eugenics ".

Il ne reste plus qu'à aller trouver les phéromones pour devenir un parfait Protecteur ! Celles-ci se trouvent dans la zone " Little Wonders ". Rendez-vous-y en piratant la caméra du couloir qui y mène, puis faites le tour de cette salle circulaire pour trouver deux fioles ainsi qu'un enregistrement de Tenenbaum. Descendez ensuite par un des côtés pour fouiller l'étage du bas et les chambres des Petites Soeurs, où vous trouverez sans mal une troisième fiole, ainsi que le fortifiant " Perceur de coffres 2 ", dans une salle située face à un distributeur.

Une fois que vous êtes devenu un parfait Protecteur, suivez la flèche de quête, en direction de la porte qu'avait empruntée Fontaine précédemment. Soyez prêt et bien armé avant de vous rendre derrière cette porte ! Appelez une Petite Soeur en tapant avec votre clé anglaise au niveau du trou indiqué lorsque Tenenbaum vous le demandera, puis suivez-la.

Terrain d'essai

Dans ce niveau, vous devrez jouer le rôle du parfait Protecteur, en veillant à ce que votre Petite Soeur puisse drainer l'Adam de trois corps différents en toute sécurité. Pour vous aider, allez pirater les caméras et tourelles du coin, et sachez que la difficulté va bien sûr s'accroître du premier au troisième corps. Vous serez même attaqué à la fin par un Protecteur ! Soyez donc armé comme il se doit...

Ne vous en faites pas si la Petite Soeur meurt durant cette phase alors que vous vous étiez efforcé de sauver les autres durant l'aventure, car cela ne sera pas comptabilisé. Tenenbaum sera juste en colère, mais vous aurez le droit d'appeler d'autres Petites Soeurs pour réussir. Il vous suffira d'aller taper avec votre clé près d'un de ces trous par lesquels elles arrivent.

Une fois que le troisième cadavre a été drainé, suivez la petite fille qui vous emmène dans une salle où vous pourrez refaire le plein avant le combat final. Récupérez la seringue qu'elle vous tend avant qu'elle rentre dans son trou, puis prenez la direction de l'ascenseur pour aller affronter Fontaine.

Fontaine

Sachez que vous n'avez qu'une chance de réussir dans cette épreuve, étant donné l'absence de Vita-Chambre dans le secteur. Toutefois, on ne peut pas dire que Fontaine fasse partie de ces boss qui sont capables de vous mettre dans cet état second que nous connaissons tous un jour ou l'autre, cet état où l'espérance de vie de notre chère manette peut devenir tout à coup ridicule, où, les yeux injectés de sang et avec une tension artérielle avoisinant les 20, rien n'a plus d'importance à cet instant dans notre vie que le fait de pulvériser cet enf...Biiiip !! Oups ! Ne nous égarons pas... Mais franchement, ne me dites pas que certains ne se sont pas reconnus dans ces quelques lignes ;-)... Enfin, tout ceci pour dire que Fontaine sera loin de représenter une menace pour vous qui êtes parvenu à la fin de ce chef-d'oeuvre, surtout après avoir affronté et vaincu tant de Protecteurs... Bon allez, il sera tout de même un " chouya " plus résistant.

Allez d'emblée le trouver droit devant vous et lui planter une première fois l'aiguille alors qu'il se tient en position de croix. Il vous bousculera ensuite et prendra une apparence enflammée. Il va en majeure partie vous foncer bêtement dessus tel un taureau enragé, en tapant de temps à autre au sol. La technique pour l'éviter est simplissime : décalez-vous à droite et à gauche et tournez-lui autour. Touchez-le avec vos armes les plus meurtrières, telles que la chevrotines explosive, l'arbalète ou encore le lance-grenades. Lorsque sa jauge d'énergie sera réduite à néant, il ira se replacer en position de croix afin de se recharger en Adam. Profitez-en pour lui planter une deuxième fois la seringue !

Il prendra cette fois une apparence glacée, mais ses mouvements resteront sensiblement les mêmes, à la différence que des robots mitrailleurs viendront l'épauler. Vous pouvez bien entendu pirater ces derniers pour les utiliser à votre avantage, mais conservez la technique précédente pour le vaincre : des attaques bien violentes avec des armes bien bourrines ^^. Il retournera une fois de plus récupérer de l'Adam, mais vous serez là pour lui planter une troisième fois la seringue. C'est alors qu'il prendra un aspect électrisé et, devinez quoi ? Il agira de la même manière que lors des deux assauts précédents. La différence cette fois-ci est que quelques chrosômes viendront troubler la fête pour tenter de vous déstabiliser, mais même en les ayant dans vos pattes, vous ne devriez pas avoir de mal à faire chuter la jauge d'énergie de Fontaine à zéro, pour ensuite aller lui planter une quatrième fois la seringue en guise de coup de grâce...

Suivez ensuite la séquence finale qui variera de deux manières, selon le comportement que vous avez adopté envers les Petites Soeurs au long de cette aventure, comme expliqué précédemment.

TOUTES LES FINS

Fin 1

Sauvez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 2

Récoltez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 3

Sauvez toutes les Petites Soeurs sauf une que vous devrez récolter.

TRAILER DE BIOSHOCK 2

Terminez le jeu pour débloquer le teaser Sea of Dreams dans le menu Extra.

TROPHÉES

Bronze

Catégorie complète

Le joueur a acheté tous les emplacements d'une catégorie de plasmides ou de fortifiants

Toutes catégories complètes

Tous les emplacements des 4 catégories de plasmides ou de fortifiants ont été achetés

Emplacement acheté

Le joueur a acheté un emplacement pour plasmide ou fortifiant

Arme améliorée

Le joueur a acquis au moins une amélioration d'arme

Une arme améliorée

Le joueur a entièrement améliorée 1 arme

Deux armes améliorées

Le joueur a entièrement amélioré 2 armes

Trois armes améliorées

Le joueur a entièrement amélioré 3 armes

Quatre armes améliorées

Améliorer entièrement 4 armes

Cinq armes améliorées

Améliorer entièrement 5 armes

Spécialiste en armement

Acquérir toutes les améliorations pour toutes les armes

Chrosôme Grosse Brute étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Grosse Brute

Chrosôme Armé étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Armé

Chrosôme Plafonnier étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Plafonnier

Chrosôme Houdini étudié

Terminer l'étude du Chrosôme Houdini

Chrosôme Explosif étudié

Terminer l'étude du Chrosôme Explosif

Rosie étudié

Terminer l'étude du Rosie

Videur étudié

Terminer l'étude du Videur

Petite Sœur étudiée

Terminer l'étude de la Petite Sœur

Photographe prolifique

Prendre au moins 1 photo dans chaque catégorie de recherche

Chercheur confirmé

Effectuez toutes les recherches possibles

Photographe accompli

Le joueur a pris une photo de recherche de la meilleure qualité possible

Chrosôme étudié

Le joueur a pris au moins une photo de recherche d'un Chrosôme

Pirate en herbe

Le joueur a réussi au moins un piratage

Robot de sécurité piraté

Le joueur a réussi à pirater un robot de sécurité

Caméra de sécurité piratée

Le joueur a réussi à pirater une caméra de sécurité

Tourelle piratée

Le joueur a réussi à pirater une tourelle

Distributeur piraté

Le joueur a réussi à pirater un distributeur

Coffre piraté

Le joueur a réussi à pirater un coffre

Pirate accompli

Le joueur a réussi à pirater 50 systèmes

Inventeur en herbe

Le joueur a inventé au moins un objet

Inventeur accompli

Inventer au moins 100 objets

Inventeur de munitions

Le joueur a inventé toutes les sortes de munitions possibles

Collectionneur de Fortifiants

Recueillir ou inventer 58 Fortifiants dans les catégories Physique, Manufacture et Combat

Super Expert

Le joueur a terminé le jeu en difficulté Difficile

A trouvé chaque Petite Sœur

Le joueur a sauvé ou récupéré toutes les Petites Sœurs dans le jeu

Heureux gagnant

Toucher le jackpot sur une machine à sous

Un grille-pain dans la baignoire

Le joueur a électrocuté un ennemi dans l'eau

'Individualisme' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme'

'Individualisme' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme' en moins de 3:00

'Individualisme' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Individualisme'

'Individualisme' - Pacisfiste (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme' sans détruire de Tourelles à Mitrailleuse

'Des événement épouvantables' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Des événement épouvantables'

'Des événement épouvantables' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Des événement épouvantables' en moins de 4:00

'Des événement épouvantables' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Des événement épouvantables'

'Des événement épouvantables' - Maître Electricien (DLC)

A chargé la Grande Roue 9 fois dans 'Des événements épouvantables'

'Mondes de douleur' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur'

'Mondes de douleur' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur' en moins de 15:00 à un niveau de difficulté Moyen ou élevé

'Mondes de douleur' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Mondes de douleur'

Les Trophées Bronze cachés

Niveau de Bienvenue terminé

Le joueur a terminé le niveau Bienvenue à Rapture

Docteur Steinman vaincu

Le joueur a vaincu le docteur Steinman

Peach Wilkins vaincu

Le joueur a vaincu Peach Wilkins

Forêt sauvée

Le joueur a sauvé les forêts d'Arcadie

Chef d'oeuvre de Cohen achevé

Le joueur a achevé le grand chef d'oeuvre de Sander Cohen

Andrew Ryan vaincu

Le joueur a vaincu Andrew Ryan

Briser l'emprise de Fontaine

Le joueur s'est libéré de l'emprise mentale de Fontaine

Transformation en Protecteur

Le joueur s'est transformé en Protecteur

Atlas vaincu

Le joueur a vaincu Atlas

L'arroseur arrosé

Le joueur a pris une photo du cadavre de Sander Cohen

Trouver les quartiers de Cohen

Le joueur a trouvé les appartements de Sander Cohen

Argent

Historien

Trouver toutes les comptes rendus audio

'Mondes de douleur' - Costaud (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur' en n'utilisant que les plasmides, et autres ou à une difficulté plus élévée

Les Trophées Argent cachés

Sauveur de Petites Soeurs

Le joueur a terminé le jeu sans tuer une seule Petite Soeur

Or

Dur-à-cuire

Terminer le jeu en difficulté Difficile sans utiliser de Vita-Chambre

L'Homme Choisit

Terminer le jeu en difficulté Survivant

J'ai Choisi l'Impossible

Terminer le jeu en difficulté Survivant sans utiliser de Vita-Chambre

Platine

Trophée Platine

Tous les autres trophées ont été complétés

Bioshock 2

© 2K Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique d'entrée durant laquelle le héros meurt, vous vous retrouvez dix ans plus tard devant un hall de réception. Avancez tout droit, montez les escaliers et approchez-vous de la porte bloquée par le corail.

Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour détruire le corail et entrez. Mettez-vous accroupi, passez sous le pilier et entrez par la porte de droite.

Chapitre 1 : Bains Adonis

Activez le générateur de courant

Avancez le long du chemin gauche, repérez un petit pilier près des marches (en face) et récupérez un Journal audio. Montez les marches, dépassez l'entrée sur votre gauche et récupérez du Carburant pour Foreuse, dans le coin. Ensuite, prenez l'entrée que vous aviez dépassée et descendez les marches. Eliminez un Chrosôme brute et avancez à droite. Repérez le pavé numérique près de la porte et regardez la fenêtre qui se trouve juste à droite du pavé. Remarquez que le code inscrit à l'envers, tapez 1540 et ouvrez ainsi la porte du sauna. Récupérez du Carburant, de l'argent et le journal audio " Garder la ligne ", puis sortez.

Allez maintenant à gauche, fouillez le Chrosôme par terre et prenez l'entrée à droite. Avancez tout droit, prenez l'argent dans la caisse enregistreuse à gauche, du carburant près des fauteuils (à droite aussi) et poursuivez tout droit jusqu'au Jardin des glaneuses. Récupérez le plasmide dans le distributeur et obtenez ainsi l'Arc Electrique.

Par la suite, revenez près de la caisse enregistreuse et repérez le distributeur d'Eve dans le mur. Récupérez 5 seringues d'Eve, revenez sur vos pas et utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

A présent, revenez dans la salle où se trouve le grand bassin vide et utilisez l'arc électrique pour éliminer les deux Chrosômes qui s'y trouvent.

Utilisez également la foreuse si vous en avez besoin puis utilisez l'arc électrique pour alimenter le générateur qui se trouve à droite de la porte.

Une fois que le courant est rétabli, avancez au sud et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Trouvez Tenenbaum

A présent, montez les escaliers et prenez la première entrée à droite. Avancez au fond, récupérez un journal audio sur le banc et revenez au chemin principal. Abattez un Chrosôme grosse brute, prenez une seringue d'Eve sur un autre banc à droite et poursuivez à gauche.

Entrez par la porte, lancez un arc électrique dans l'eau pour électrocuter les deux Chrosômes et avancez à droite pour récupérer un autre journal audio " Retour ". Ensuite, traversez la salle et suivez le chemin du corridor. Récupérez le pistolet à rivets près de la porte, examinez le corps de Rosie et abattez les deux Chrosômes postés derrière la porte.

Entrez, récupérez une seringue d'Eve sur le fauteuil à gauche et une trousse de soins dans le corridor à gauche. Ensuite, prenez le chemin de droite, ramassez les rivets par terre et suivez le couloir. Récupérez un journal audio près de la valise, des rivets plus loin et revenez en arrière.
A présent, montez les escaliers et entrez par la porte. Éliminez le Chrosôme armé, regardez la courte scène et préparez-vous à affronter un robot ennemi. Utilisez l'arc électrique pour immobiliser l'ennemi et enchainez avec le pistolet à rivets pour lui infliger des dégâts. Après quelques coups, l'ennemi s'enfuit.

Fouillez le nord de la salle, récupérez un journal audio " Génération " et une trousse de soins sur le comptoir. Prenez également une seconde trousse de soins sur la table, en haut des marches, et les rivets au fond. Ensuite, poursuivez à gauche de l'entrée (au Nord) et prenez une trousse de soins sur le banc d'en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle et descendez.

Lorsque la salle est inondée, suivez la flèche et avancez le long du chemin principal. Sautez pour atteindre un autre chemin, plus bas, puis avancez jusqu'à la petite pièce de maintenance et activez le levier pour vider l'eau.

Chapitre 2 : L'Atlantic Express

Rejoignez Brigid Tenenbaum

Sortez de l'élévateur, avancez tout droit et remontez les escaliers de la passerelle. Repérez un Chrosôme près de la porte et éliminez-le. Ensuite, allez à droite de la porte, récupérez l'outil de piratage sur la table et utilisez-le sur le panneau de contrôle. Appuyez sur la touche de piratage lorsque l'aiguille mobile est verte et ouvrez-ainsi la porte.

Entrez, piratez le robot électrique par terre et avancez jusqu'à une grande salle. Eliminez les deux Chrosômes qui arrivent, prenez une trousse de soins dans le distributeur (à gauche) ou piratez-le et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez un journal audio, des rivets et de la nourriture. Ensuite, traversez la grande salle, entrez dans une autre petite pièce du côté opposé et activez la commande du panneau.

Après quelques instants, vous êtes attaqué par des Chrosômes qui se trouvent dans une pièce voisine. Ne gaspillez pas les rivets et attendez puisque vous allez tomber une nouvelle fois dans une salle remplie d'eau.

Avancez tout droit dans l'eau, mettez-vous accroupi pour passer par la brèche et remontez la passerelle. Entrez dans l'entrepôt, repérez la camera de surveillance dans le mur, prenez les flèches de piratage et piratez-la. Ensuite, entrez, abattez les deux Chrosômes qui sont dans la pièce et fouillez-les. Prenez une trousse de soins sur la table, du carburant et des rivets puis continuez vers un autre couloir (au nord). Récupérez le plasmide Télékinésie dans la valise et prenez la seringue d'Eve sur la table à droite.

A présent, revenez sur vos pas jusqu'à la salle inondée et repérez le ventilateur qui est à gauche des escaliers. Repérez le journal audio derrière l'hélice et utilisez la télékinésie pour le récupérer. Ensuite, retournez là où vous aviez trouvé le plasmide et poursuivez sur le chemin en montant les escaliers.

Repérez les Chrosômes qui sont autour du feu, en bas, utilisez la télékinésie pour saisir la bombonne de gaz et lancez-la sur les ennemis pour créer une explosion. Ensuite, avancez tout droit et prenez le journal audio sur votre gauche. Continuez à droite, descendez les escaliers et prenez le chemin de la cafétéria, à gauche. Ignorez les marches de droite, continuez tout droit et entrez à l'arrière de la cuisine. Récupérez un autre journal audio dans la valise, rebroussez chemin et abattez deux Chrosômes.

Revenez à la station et partez à l'ouest. Récupérez un autre journal audio près des sceaux et avancez pour que la porte se referme devant vous. Un Chrosôme arrive par la gauche et place une barre de fer entre les engrenages de la machine pour empêcher la porte de s'ouvrir. Par conséquent, entrez dans la pièce de gauche puis prenez à droite. Regardez à travers la brèche dans le mur, utilisez la télékinésie et enlever ainsi la barre de fer.

Maintenant, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et partez d'abord à gauche. Suivez le couloir, récupérez un journal audio " connaitre la bête " sur la table et revenez sur vos pas. Prenez maintenant l'autre chemin, approchez-vous de la

Fanadole des prix et fouillez d'abord le cadavre. Piratez le distributeur pour obtenir des rabais et effectuez vos achats.

Ensuite, sauvegardez votre progression, prenez l'entrée qui est à gauche de la fanadole des prix et remontez les escaliers. L'ennemi que vous aviez affronté plus tôt s'enfuit et vous devez rejoindre l'ascenseur de droite. D'abord, prenez la machine de piratage et piratez la caméra de surveillance.

Lorsque les Chrosômes arrivent, utilisez la télékinésie pour leur lancer les grenades et ouvrez le feu avec le pistolet à rivets. Eliminez environ cinq ennemis, approchez-vous de l'ascenseur et activez le levier pour remonter. D'autres Chrosômes arrivent lorsque vous êtes dans l'ascenseur mais vous pouvez les ignorer.

Sortez de l'ascenseur, récupérez les rivets piégés sur les caisses et montez les marches. Ignorez d'abord la porte d'en face, poursuivez à gauche et fouillez le cadavre dans le bureau. Récupérez le journal audio sur le casier, le rivet piégé par terre et retournez à la porte que vous aviez ignoré. Prenez la trousse de soins à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la station de l'Atlantic express et abattez un Chrosôme. Approchez-vous du guichet de droite et appuyez sur l'interrupteur pour parler avec Tenenbaum.

Repoussez les Chrosômes de Lamb

D'abord, rechargez les rivets et affrontez une première vague de Chrosômes. Restez toujours dans la zone où se trouve le guichet et abattez d'autres ennemis qui approchent. Faites attention aux grenades qu'ils lancent et utilisez la télékinésie pour les renvoyer sur eux.

Montez à bord du train

Une fois que les Chrosômes sont repoussés, piratez la caméra de surveillance qui se trouve sur le mur gauche et entrez. Récupérez un journal audio sur la banquette d'en face, entrez dans le train sur votre droite et activez le levier pour le démarrer.

Chapitre 3 : Parc d'Agrément Ryan

Prenez un billet

D'abord, sortez du train et entrez dans la pièce de contrôle en face. Récupérez une seringue d'Eve, des rivets, des pansements et sortez. Partez au nord, ouvrez la porte et montez les escaliers. Ouvrez la prochaine porte, récupérez un journal audio près des bougies en face et continuez à gauche. Éliminez un Chrosôme armé, piratez le distributeur pour acheter des trousses à moindre prix et entrez dans la grande salle.

Avancez à gauche, entrez dans l'aile de sécurité et prenez l'argent dans la caisse sur votre gauche. Suivez le couloir jusqu'à au poste d'amélioration et améliorez votre arme. Continuez à avancer, descendez les escaliers et ramassez le journal audio sur la table en face ainsi que la seringue d'Eve dans la boite. Avancez à droite, piratez la commande de la porte pour l'ouvrir et entrez. Avancez, repérez le billet d'entrée pour le parc sur le bureau et prenez-le.

Entrez dans le parc

Maintenant, revenez sur vos pas, tuez le Chrosôme qui tente de prendre la mitrailleuse dans la vitre et récupérez-la. Retournez dans la grande salle, dégainez la mitrailleuse et préparez-vous à achever environ quatre Chrosômes.

Utilisez l'arc électrique et enchainez avec la mitrailleuse pour les éliminer rapidement. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte Nord et utilisez le ticket sur le dispositif pour entrer dans le parc.

Trouvez une petite soeur à l'Eldorado

Avancez tout droit et prenez le fortifiant génétique en face. Allez d'abord à droite, récupérez des munitions de calibre 50

par terre et revenez en arrière. Partez à gauche, ignorez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur et continuez tout droit. Récupérez un journal audio près du banc, regardez vers l'étage inférieur en vous approchant du bord et repérez une trousse de soins sur le toit d'une cabine. Utilisez la télékinésie pour la récupérer, fouillez rapidement les cadavres des Chrosômes et prenez la porte Nord.

Avancez dans le couloir, prenez le journal audio et le fortifiant génétique, puis suivez le chemin. Récupérez une seringue d'Eve, des munitions pour mitrailleuse, remontez les marches en face et entrez par la porte.

Tuez le Protecteur

Entrez dans la salle suivante et partez à droite. Récupérez d'abord une trousse de soins et une seringue d'Eve dans une boite de pharmacie, puis approchez-vous du Protecteur. Ce dernier ne vous attaquera pas en premier, donc préparez-vous convenablement, rechargez vos armes et attaquez-le par derrière.

Utilisez toujours l'arc électrique pour l'immobiliser et enchainez avec la mitrailleuse ou le pistolet à rivets. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et évitez-le. Utilisez les trousses de soins si vous êtes blessé et achevez ainsi le Protecteur.

Une fois que ce dernier est abattu, approchez-vous de la petite soeur et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'adopter. Ensuite, utilisez-la pour qu'elle vous indique le chemin qui mène vers l'Adam.

Récoltez l'Adam des 2 cadavres

A présent, rebroussez chemin jusqu'aux escaliers que vous aviez ignorés plus tôt et descendez. Repérez le cadavre qui continent l'Adam, piratez d'abord les distributeurs qui se trouvent en face de lui et faites le plein de munitions et de trousses de soins.

Ensuite, déposez la petite soeur près du cadavre et préparez-vous à repousser une vague de Chrosômes. Restez près de la fillette, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les avec votre arme. Repoussez-les le temps qu'elle procède à extraction de l'Adam puis tuez les deux derniers Chrosômes qui défoncent une porte qui est en face du cadavre.

Lorsque cette zone est sécurisée, prenez la petite soeur, fouillez les cadavres et entrez par cette porte. Récupérez une trousse de soins sur le bureau de gauche, prenez les munitions de calibre 50 et descendez les escaliers de droite. Abattez les quatre Chrosômes qui arrivent, suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez le journal audio, les rivets et sortez.

Remontez la pente qui est à l'Ouest, faites attention au Chrosôme qui lance une boule et esquivez-la. Ensuite, tuez un second ennemi et suivez le chemin des rails. Montez sur la planche, éliminez un autre adversaire plus loin et prenez la première à droite pour accéder au garage à chariots.

Prenez la fléchette de piratage sur la caisse, entrez par la droite et abattez un Chrosôme près du robot. Prenez les rivets piégés sur la table du milieu, repérez le cadavre contenant de l'Adam et ramassez d'abord le journal audio qui se trouve près de lui.

Avant de déclencher l'extraction de l'Adam, achetez des munitions dans le distributeur. Ensuite, placez la fillette près du cadavre et protégez-la le temps de l'extraction.

Dirigez-vous vers la manche à air pour petite soeur

Une fois que l'Adam est récupéré, prenez la fillette et suivez le chemin des rails. Récupérez un journal audio et une seringue d'Eve sur des caisses. Avancez et repérez une entrée sur votre droite. Franchissez-la, remontez les escaliers et récupérez un journal audio sur une table.

Ensuite, revenez sur le chemin des rails et abattez deux Chrosômes. Descendez d'abord par l'une des marches à droite ou à gauche, achetez des munitions et reprenez le chemin des rails. Repérez l'Atelier de maintenance sur votre gauche, entrez et piratez un coffre se trouvant sur le chemin. Ensuite, descendez les marches à droite du coffre, suivez le

chemin et atteignez ainsi le manche à air.

A présent, vous avez un choix à faire ; soit vous sauvez la petite soeur, dans ce cas vous obtiendrez très peu d'Adam mais la petite soeur sera guérie. Soit vous collectez tout l'Adam mais la fillette ne survivra pas.

Achetez le plasmide Incinération ! Dans le hall du futur

Après que vous aurez fait votre choix, revenez sur vos pas jusqu'aux rails et tuez des Chrosômes armés sur le chemin du retour. Faites attention à ces ennemis car ils disposent de mitrailleuses et de grenades. Utilisez la télékinésie pour leur renvoyer leurs grenades et poursuivez jusqu'aux rails.

Avancez à gauche en accédant aux rails, repérez la scène montrant une famille qui regarde la télé sur votre droite et entrez par la porte qui se trouve dans le coin gauche.

Entrez, utilisez l'arc électrique dans l'eau pour électrocuter le Chrosôme mécanicien et entrez. Prenez les rivets sur la table, repérez un distributeur à droite et récupérez un journal audio à proximité de ce dernier. Ensuite, utilisez le poste d'amélioration pour améliorer l'une de vos armes et suivez la flèche jaune vers la gauche. Tuez un Chrosôme, piratez le coffre fort pour l'ouvrir et prenez son contenu.

Entrez par la porte gauche, approchez-vous des caisses et piratez la caméra de surveillance, en haut à droite. Ensuite, avancez et repérez des rivets à droite. Suivez le chemin des rails, repérez également une cavité dans le mur de droite et récupérez une seringue d'Eve sur le placard. Ensuite, entrez par la porte sur votre gauche, prenez le journal audio par terre et activez le levier pour ouvrir la porte.

D'abord, avancez à droite en sortant, descendez les escaliers et accédez à l'entrée dans le coin gauche. Récupérez un élixir, un journal audio sur l'étagère et revenez en arrière. Remontez les marches, retournez dans le hall et éliminez trois Chrosômes. Remontez les escaliers et entrez par la porte à l'Ouest.

Avancez dans le couloir, ouvrez une seconde porte et approchez-vous de la salle suivante. Piratez le robot électrique, éliminez deux ennemis et prenez la porte de droite. Suivez le couloir, prenez une trousse de soins sur une boite accrochée au mur et entrez dans la zone suivante.

Récupérez un journal audio dans une caisse à gauche, avancez et accédez au jardin des glaneuses. Achetez le plasmide incinération, l'amélioration de santé et d'Eve puis rebroussez chemin.

Dès que vous tournez à droite, éliminez un Chrosôme près des statues en utilisant le nouveau plasmide obtenu. Avancez dans le couloir et repérez une entrée bloquée avec de la glace juste à gauche de la porte. Utilisez " Incinération " pour faire fondre la glace, entrez et faites fondre une autre glace qui renferme plusieurs rivets. Récupérez-les, sortez et accédez à la porte.

Tuez la grande soeur

Revenez jusqu'au grand hall et préparez-vous à affronter la grande soeur. Pour la battre, optez pour le plasmide Incinération pour l'enflammer et enchainez avec des coups de feu en utilisant la mitrailleuse ou le pistolet à rivets.

Esquivez ses attaques en vous déplaçant à droite ou à gauche, utilisez les trousses de soins en cas de blessures graves et soyez rapide. Utilisez les balles anti-personnelles si vous en avez ou les barils explosifs se trouvant aux alentours. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la grande soeur succombe.

Faites fondre la glace qui bloque la porte

Avant d'aller faire fondre la glace, partez d'abord à l'Est et entrez dans la boutique des cadeaux. Abattez trois Chrosômes dans cet endroit, montez les marches de droite et récupérez un journal audio dans une caisse. Piratez le coffre à proximité, prenez son contenu puis descendez les escaliers qui sont en face de la porte d'entrée.
Utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur de la porte de gauche, entrez et récupérez un journal audio, des munitions et de

l'argent près des bougies.

Ensuite, rebroussez chemin vers le grand hall principal et partez au sud. Retournez à l'entrée du parc, faites fondre la glace qui renferme des munitions, une seringue d'Eve et un journal audio près du distributeur et poursuivez par la porte qui mène vers la station de l'Atlantic express.

Faites fondre la glace qui se trouve devant la porte du tunnel, entrez dans le poste de sécurité et activez l'interrupteur de circuit de sécurité.

Par la suite, sortez de la pièce et affrontez quatre Chrosômes. Avant de monter à bord du train, entrez par la porte qui se trouve au Sud juste à gauche du tunnel et récupérez un journal audio. Enfin, remontez dans le train et activez l'interrupteur pour le démarrer.

Chapitre 4 : le point de chute

Rendez-vous au Sinclair Deluxe

Partez au sud, piratez la commande de la porte et entrez. Récupérez les munitions de la mitrailleuse, passez la porte suivante et abattez trois Chrosômes. Suivez le chemin jusqu'à la salle suivante, faites attention à une caméra de surveillance au sud et piratez-la. Ensuite, entrez dans le stand dans le coin et récupérez un journal audio sur les tiroirs.

Repérez par la suite le Protecteur, assurez-vous que vous avez assez des munitions, des trousses de soins et des seringues d'Eve, puis déclenchez le combat.

Utilisez l'arc électrique pour l'immobiliser, enchainez avec la mitrailleuse et faites attention aux grenades qu'il lance. Utilisez les trousses de soins, les balles anti-personnel si vous en avez et tentez de viser son casque. Une fois qu'il est achevé, approchez-vous de la petite soeur et choisissez de la sauver ou de récolter de l'Adam.

Par la suite, allez près de la caméra de surveillance et repérez une entrée qui vous permet d'accéder au restaurant, au milieu de la pièce. Entrez, retrouvez un cadavre dans le coin et prenez le fusil à pompe à proximité. Par la suite, repoussez les Chrosômes qui arrivent et sortez de cet endroit.

Remontez sur le toit grâce à une passerelle sur l'un des côtés du mur, piratez un robot électrique et traversez une seconde passerelle du côté opposé. Récupérez le journal audio, le fortifiant et descendez.

Maintenant, partez à l'Est de la zone et entrez dans le Sinclair Deluxe. Ouvrez la porte et entrez dans la réception, à gauche. Récupérez un journal audio sur la table, des cartouches dans l'armoire et entrez dans la seconde pièce voisine. Piratez le coffre dans le dressing, prenez son contenu et revenez dans le couloir. Entrez dans la seconde pièce à droite, récupérez une seringue d'Eve près du cadavre, fouillez le reste de la pièce et sortez du Sinclair de luxe.

Trouvez la caméra de recherche au Mont-de-Piété

Revenez sur vos pas jusqu'à l'Aquarium (là où vous aviez combattu le Protecteur) et partez à gauche (Sud). Achetez des améliorations génétiques dans le jardin des glaneuses, descendez les marches et avancez dans le couloir. Affrontez le premier Chrosôme brute, fouillez l'endroit et trouvez un premier journal audio sur des caisses avec des bougies et un second près d'une porte.

Par la suite, revenez en arrière jusqu'au restaurant qui se trouve dans l'Aquarium et entrez à l'intérieur. Revenez près du cadavre et repérez ainsi le code de la porte. Retournez pour insérer le code 0047 que vous avez trouvé et entrez dans la clinique.

Montez les escaliers, éliminez un Chrosôme et piratez la caméra de surveillance à gauche des marches. Ensuite, ignorez la brèche dans le mur en face et entrez par la porte à gauche. Faites attention à la tourelle d'en face, piratez-la et continuez à avancer.

Avant de descendre dans le trou, avancez sur la passerelle suivante et entrez dans une chambre. Récupérez le journal audio dans l'armoire à droite, piratez le coffre en face et sortez. Ensuite, revenez sur vos pas et descendez par le trou du toit. Récupérez la caméra de recherche, avancez vers la sortie et prenez une seringue d'Eve.

Ensuite, utilisez la caméra de recherche, prenez un Chrosôme en photo puis abattez-le. Continuez à utiliser la caméra pour en apprendre davantage sur les Chrosômes. Ensuite, retournez là où vous aviez piraté la caméra de surveillance et entrez par la brèche du mur que vous avez ignorée plus tôt. Récupérez un journal audio sur la table, une amélioration sur le casier puis utilisez le poste d'amélioration plus loin.

Etudiez les Chrosômes Enragés

A présent, rebroussez chemin et entrez par la porte à l'Est. Entrez dans le tunnel sous-marin, prenez à droite et entrez. Examinez le nouvel endroit et préparez-vous à affronter un second Protecteur. Abattez-le, faites votre choix concernant la petite soeur et préparez-vous à affronter la grande soeur.

Par la suite, partez vers l'Est puis au nord. Repérez le Chrosôme enragé, sortez votre caméra de recherche, prenez-le en photo puis attaquez-le. Une fois qu'il est abattu, piratez la caméra de surveillance et entrez dans le resto-bar " Jazz ". Obtenez le plasmide Hypnose, éliminez deux Chrosômes et rebroussez chemin. A présent, retournez au Sinclair Deluxe et utilisez l'attaque de la foreuse pour dégager les débris qui bloquent le chemin.

Allez à l'appartement de Grâce

Abattez les Chrosômes, montez les escaliers et allez d'abord dans la pièce sud. Entrez dans les toilettes de cette pièce, récupérez le journal audio et sortez.

Partez maintenant dans le couloir, faites attention au Chrosôme, et abattez-le avec le pistolet à rivets. Avancez dans le couloir, repérez une porte ouverte sur votre gauche et entrez. Eliminez trois ennemis, piratez le coffre et sortez.

Continuez dans le couloir, repérez une autre entrée à droite et prenez-la. Suivez le corridor, inspectez les pièces aux alentours et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre qui tient un fortifiant. Piratez d'abord la caméra de surveillance, récupérez le fortifiant et abattez les Chrosômes qui arrivent.

Ensuite, remontez la rampe du milieu, avancez dans le couloir et prenez la première entrée à droite. Avancez à gauche, faites attention à une tourelle et récupérez un journal audio sur le placard. Ensuite, retournez dans le couloir, utilisez l'arc électrique pour éliminer un Chrosôme qui a les pieds dans l'eau et prenez d'abord à gauche.

Avancez, repérez l'entrée à gauche et récupérez un journal audio sur la table. Par la suite, suivez le chemin opposé, dépassez la salle de bain et remontez le plancher. Dans le couloir, piratez rapidement la caméra de surveillance et abattez le Chrosôme qui vous attaque.

Sortez dans le hall, suivez d'abord le chemin à droite et récupérez un journal audio, une seringue d'Eve et des cartouches pour fusil à pompe. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin qui est à gauche.

Entrez dans la suite 307, pénétrez dans la pièce de gauche puis récupérez un fortifiant sur la table et le journal audio sous le lit. Ensuite, poursuivez le chemin opposé et entrez dans la pièce suivante. Récupérez un second journal audio sur le lit, approchez-vous de l'affiche de Lamb sur le mur et détachez-la. Appuyez sur le bouton caché et révélez ainsi le passage secret. Entrez dans le couloir, regardez à travers la fenêtre puis entrez. Prenez la clé de sécurité sur la table, laissez Grâce en vie et rebroussez chemin.

Utilisez la clé de sécurité pour annuler le bouclage

Sortez de cet endroit, quittez le Sinclair Deluxe et abattez les Chrosômes que vous rencontrez en chemin. Revenez jusqu'à la station du point de chute, entrez dans la pièce de commande et insérez la clé dans le panneau de contrôle. Ensuite, entrez dans le train, activez l'interrupteur et démarrez ainsi le train.

Chapitre 5 : Allée des sirènes

Après la courte cinématique, avancez au sud et récupérez de l'Adam sur votre gauche. Suivez le chemin, repérez un conduit contenant de l'Adam et prenez-le. Poursuivez jusqu'au l'entrée de l'allée des sirènes, drainez l'eau et entrez.

Dès que vous entrez, vous apercevez deux Chrosômes en train de se battre contre un Protecteur. Ignorez-les, repérez les bougies à gauche et récupérez un journal audio accroché au mur.

Ensuite, allez là où les Chrosômes se sont battus avec Monsieur P et préparez-vous à éliminer d'autres monstres. Utilisez la caméra pour étudier les ennemis et utiliser ainsi la meilleure arme contre eux.

Lorsque les Chrosômes sont battus, c'est au tour du Protecteur de gouter à vos plasmides. Utilisez le plasmide télékinésie pour lui renvoyer les grenades qu'il utilise et les balles perforantes. Abattez le Protecteur et faites votre choix concernant la petite soeur.

Par la suite, montez les escaliers et entrez dans le bâtiment du milieu. Entrez, descendez par la brèche du toit et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace qui renferme des rivets. Prenez-les, ouvrez la porte qui mène au comptoir et récupérez un journal audio et un fortifiant. Ensuite, prenez l'autre sortie, décongelez la glace et récupérez des seringues d'Eve. Piratez la commande pour ouvrir la porte, sortez et partez à l'Ouest vers le salon des sirènes.

Entrez, dégommez tous les Chrosômes qui se trouvent dans le salon et avancez tout droit vers la salle de bain. Utilisez l'amélioration pour votre arme, faites fondre la glace et récupérez le journal audio. Ensuite, revenez en arrière et remontez les marches à gauche de l'entrée. Piratez la commande de la porte, entrez et piratez le coffre.

Prenez son contenu, descendez par le trou du toit et approchez-vous du comptoir. Prenez le fortifiant, le journal audio et suivez l'autre sortie. Utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace, récupérez les munitions puis abattez un Chrosôme. Remontez à nouveau les marches, dépassez la porte métallique et entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière. Récupérez un autre journal audio près du poste d'amélioration et sortez du salon des sirènes.

A présent, vous allez affronter un second Protecteur en utilisant les mêmes techniques précédentes. Renvoyez les grenades sur l'ennemi avec le plasmide télékinésie et utilisez des balles perforantes pour provoquer d'importants dégâts. Après le combat, partez vers le sud et utilisez le distributeur jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides dont l'Eclat cryonique, partez au salon de maintenance (au sud) et récupérez le plasmide en cadeau.

Avancez vers la zone suivante, abattez un premier Chrosôme et piratez la caméra de surveillance sur le mur à gauche. Ensuite, éliminez d'autres ennemis et remontez les escaliers. Utilisez le plasmide Balise de sécurité sur la tourelle, piratez-la puis avancez à gauche.

Trouvez le code pour accéder à la place des plaisirs

En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle est verrouillée par un code et vous devez le trouver. Récupérez d'abord le journal audio près de la porte, consultez-le et rebroussez chemin. Partez cette fois à l'Est de la zone, éliminez un Chrosôme enragé et fouillez la poubelle à gauche de la porte.

Entrez, récupérez une nouvelle arme près des cadavres et avancez jusqu'à la cour. Abattez les Chrosômes, montez les escaliers à gauche et abattez les autres ennemis qui arrivent. Faites attention à la tourelle, piratez-la et inspectez le premier étage.

Ensuite, trouvez les escaliers du milieu et montez au second étage. Vous apercevez votre cible qui s'enfuit. Suivez-la, éliminez d'autres Chrosômes en chemin et neutralisez une caméra de surveillance.

Suivez la flèche, entrez dans le couloir suivant et faites attention aux harpons électriques qu'il place devant les entrées. Utilisez la télékinésie pour les neutraliser, poursuivez-le et attaquez-le une première fois.

Ensuite, faites gaffe aux deux tourelles et utilisez la balise de sécurité pour qu'elles se tirent dessus. Prenez le fortifiant

à droite, détruisez ainsi les tourelles et avancez. Poursuivez votre cible, utilisez le plasmide électrique ou l'Eclat cryonique et abattez-le. Par la suite, fouillez son cadavre pour récupérer le code et rebroussez chemin jusqu'au salon de maintenance.

En chemin, vous allez affronter un troisième Protecteur et récolter l'Adam de la petite soeur. Après ce combat, la grande soeur fera son apparition et vous devez la combattre.
Utilisez les balles perforantes pour la battre rapidement.

Ensuite, atteignez la porte avec le pavé numérique, entrez le code et préparez-vous à affronter plusieurs vagues de Chrosômes plafonniers. Utilisez l'arc électrique pour éliminer ceux qui ont les pieds dans l'eau, l'Eclat cryonique pour les immobiliser puis enchainez avec la mitrailleuse ou le harpon. Une fois que la vague de Chrosômes est achevée, faites gaffe à celui enragé et dégommez-le.

Entrez dans la station de pompage n°5

A présent, remontez les escaliers et entrez par la porte qui est enfin ouverte. Avancez vers la zone suivante, récupérez d'abord le harpon près du cadavre d'en face et descendez. Avancez au sud et prenez à gauche. Dégommez le Chrosôme enragé, récupérez un journal audio sur les morceaux de pierre au milieu et piratez une caméra de surveillance.

Entrez dans le temple de l'agneau de dieu, prenez la porte à l'Est et éliminez les Chrosômes. Montez les escaliers qui sont à gauche, piratez la commande de la porte et récupérez un journal audio à l'intérieur de la pièce. Descendez, entrez par la porte Est et avancez dans le corridor.
Prenez l'entrée de gauche, utilisez l'amélioration d'arme, récupérez un journal audio dans le casier et piratez le coffre de la seconde pièce. Par la suite, revenez dans le couloir, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à l'endroit où se trouve le père Wales.

Eliminez le père Wales

Le combat contre père Wales est assez difficile car vous êtes également attaqué par plusieurs autres Chrosômes. D'abord, occupez-vous de ces monstres, éliminez ensuite un Chrosôme enragé puis acharnez-vous sur le Père Wales.

Utilisez l'Eclat cryonique pour l'immobiliser, enchainez avec le harpon ou la mitrailleuse équipée de balles anti-personnel. Esquivez constamment ses attaques grâce aux plasmides (arc électrique ou Eclat cryonique) et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après sa mort, fouillez son cadavre et descendez à l'église. Inspectez l'endroit, récupérez un journal audio sur la table du fond puis entrez par la porte de droite. Activez la commande de la pompe, sortez et rebroussez chemin rapidement jusqu'au tout début du chapitre.

Avancez vers le parc Dionysos, activez le SAS pour drainer l'eau et commencez ainsi le chapitre suivant.

Chapitre 6 : Parc Dionysos

Maintenant, avancez et suivez le chemin qui vire à droite. Lorsque vos arrivez dans le secteur " Collection Cohen ", la porte d'en face se referme. Poursuivez à droite, prenez l'entrée de gauche et entrez dans la zone suivante. Faites attention au Chrosôme Houdini qui vous attaque et utilisez la télékinésie pour lui renvoyer les explosifs qu'il vous lance.

Ensuite, prenez l'entrée qui est à l'Est et récupérez un journal audio sur la caisse. Avancez à droite, montez les escaliers et ignorez d'abord la porte de gauche. Avancez tout droit, récupérez le journal audio au sol et écoutez-le pour obtenir le code de la porte.

Retournez donc vers la porte au pavé numérique, insérez le code 1080 et entrez. Récupérez un autre journal audio, effectuez une amélioration d'arme et prenez le cadeau contenant une rose.

Ensuite, revenez là où vous aviez ignoré la porte qui était à gauche et entrez. Piratez la caméra de surveillance, remontrez les escaliers et prenez l'entrée qui est sur votre gauche. Abattez les Chrosômes, récupérez un journal audio au pied d'une statue (à gauche de l'entrée) et poursuivez vers la porte qui mène au secteur " Promenade ".

Retrouvez Stanley à la station

Entrez, examinez le manège détruit en face et récupérez un journal audio. Ensuite, partez au nord et entrez par la porte qui mène vers le Jardin de Lamb. Montez les escaliers de gauche, récupérez un journal près d'un écoulement d'eau et un fortifiant génétique juste entre les portes. Ensuite, descendez et prenez la porte qui mène au Jardin de Lamb. Avancez, montez les escaliers de gauche et récupérez des mines de proximité. Ensuite, rebroussez chemin, éliminez un Chrosôme dans la zone précédente et revenez là où se trouve le manège détruit.

A présent, prenez l'entrée qui se trouve à l'Est et abattez trois Chrosômes, plus loin. Prenez la porte suivante (à gauche), suivez le tunnel et éliminez deux autres ennemis. Améliorez votre arme grâce au pouvoir du peuple, effectuez des achats dans le distributeur et piratez le coffre.

Ensuite, entrez dans le tunnel suivant et avancez jusqu'à la prochaine zone. Récupérez un lance-grenades dans le cadeau délaissé par Eleanor et prenez la porte sud. Utilisez votre nouveau joujou et détruisez la tourelle en face de la porte ainsi que les deux Chrosômes qui sont à proximité. Avancez tout droit vers la station, montez les marches et discutez avec Stanley.

Sauvez trois petites soeurs ou récoltez leur Adam

A partir de la station, partez à l'Ouest, dépassez l'endroit dans lequel sont marqués les horaires des transports et prenez la porte suivante. Montez les escaliers, ouvrez la prochaine porte et accédez à l'entrée de la Galerie. Dans cet endroit, vous pouvez choisir entre deux chemins.

D'abord, partez directement à gauche (vers le sud) et suivez le chemin. Faites gaffe à la tourelle qui lance des grenades et détruisez-la. Ensuite, entrez dans le cinéma du Triton et prenez le chemin du Salon, à l'extrême droite. Avancez jusqu'aux deux Chrosômes Houdini qui sont en train de danser un slow, prenez une photo de leurs deniers instants ensemble et abattez-les.

Par la suite, descendez les escaliers qui se trouvent derrière le comptoir et piratez la commande de la porte. Entrez, prenez le journal audio sur le casier et ouvrez le coffre fort grâce à une flèche d'auto-piratage (ou en le piratant à l'ancienne).

Maintenant, revenez à l'entrée du Cinéma Triton et descendez dans l'eau. Avancez à gauche et dirigez-vous vers les toilettes. Fouillez-les, récupérez un fortifiant génétique et revenez en arrière.

A présent, entrez par l'une des deux portes (au sud) et repérez la première petite soeur dans l'amphithéâtre. Abattez le Protecteur en utilisant le lance-grenades, récoltez l'Adam ou adoptez la fillette puis montez à l'étage de l'amphi. Récupérez un journal audio près du bord, descendez et avancez à gauche du plancher. Eliminez deux Chrosômes, récupérez un autre journal audio sur l'étagère et sortez.

Revenez à l'entrée de la galerie, récupérez un journal audio au milieu de la cour et suivez le chemin qui est à l'Ouest. Avancez tout droit et retrouvez la section suivante. Tuez un Chrosôme Houdini, partez à gauche (Sud-ouest) et abattez d'autres ennemis.

Dans cet endroit, repérez d'abord la glace qui est devant une porte à gauche et faites-la fondre. Entrez dans la galerie Imago, prenez l'outil de piratage et piratez les quatre caméras de surveillance et les deux tourelles.
Entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière, récupérez un fortifiant génétique et piratez le coffre. Ensuite, faites fondre la glace dans le coin, en face de la porte de la pièce, et récupérez un journal audio.

Sortez, entrez dans la galerie Fisher (à gauche) et neutralisez la caméra de surveillance (toujours à gauche). Ensuite, abattez Monsieur P et faites votre choix concernant la petite soeur. Avancez au sud et suivez l'entrée qui mène vers

quelques marches. Montez, entrez dans la petite pièce de droite et récupérez un fortifiant génétique, le journal audio dans la caisse et quelques munitions.

A présent, faites machine arrière et retournez jusqu'au Parc puis retrouvez la dernière petite soeur. Abattez le Protecteur, prenez l'Adam ou épargnez la petite puis préparez-vous à combattre la grande soeur.

Montez dans le Train pour Fontaine Futuristics

Maintenant, retournez là où se trouve le manège en ruine et partez à nouveau à l'Est. Abattez quelques ennemis en chemin, entrez dans le tunnel et abattez quatre Chrosômes Houdini. Ensuite, effectuez des achats dans le distributeur, abattez deux autres monstres et avancez dans le tunnel suivant. Abattez cinq ennemis, poursuivez le chemin et atteignez la station.

Entrez dans le poste de commande dans lequel se trouve Stanley, tuez-le pour tout le mal qu'il a fait puis montez dans le train pour accéder au chapitre suivant.

Chapitre 7 : Fontaine Futuristics

Pénétrez dans les locaux de Fontaine Futuristics

Dans la station, partez au sud et entrez dans la zone suivante. Récupérez le journal audio sur les caisses de gauche puis descendez aux escaliers de droite et abattez deux Chrosômes. Continuez jusqu'à la pièce suivante, récupérez le fortifiant génétique dans la brouette et descendez les escaliers de droite. Ecoutez le message du Docteur Gilbert, entrez dans le SAS et activez la commande.

Trouvez le second message de Gilbert Alexandre

Nagez dans l'eau, suivez le chemin et récupérez de l'Adam près des débris. Avancez jusqu'au prochain SAS et drainez l'eau.

Sortez, récupérez les quelques munitions sur la table puis montez les escaliers. Entrez dans le grand hall, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et effectuez quelques achats au distributeur.

Ensuite, montez les marches vers le sud et activez le levier. Après quelques instants d'attente, vous êtes attaqué par un Protecteur de série Alpha qui utilise un lance-grenades comme arme. Utilisez la télékinésie pour lui renvoyer ses grenades, prenez votre lance-grenades à votre tour et abattez-le.

Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et déplacez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter. Une fois qu'il est battu, la porte s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête.

Accédez au poste de sécurité

Entrez, récupérez le journal audio dans une alcôve à gauche du comptoir, piratez un coffre derrière ce comptoir et avancez dans le couloir. Activez l'interrupteur de la porte suivante, entrez puis avancez au fond de la pièce et activez un second interrupteur. Après quelques discussions avec le robot de Gilbert Alexandre, une autre porte au sud s'ouvre.

Entrez, abattez les deux Chrosômes armés qui vous attaquent puis récupérez un journal audio sur le banc à l'entrée. Ensuite, affrontez un premier Protecteur, récoltez l'Adam ou Adoptez la petite soeur avant d'aller à l'arrière de cet endroit. Repérez le relais de signalisation accroché au panneau de sécurité, détruisez-le et affrontez les trois robots de sécurité qui arrivent.

Détruisez les relais de signalisation

A présent, vous devez détruire les trois relais restants. Pour cela, partez à l'Ouest, piratez la tourelle (si vous le voulez)

puis regardez à travers la brèche dans le mur et entrez par la porte sur votre droite. Abattez quelques Chrosômes puis entrez par la porte suivante. Entrez, approchez-vous de la porte au pavé numérique et insérez le code 5254. Entrez, récupérez un fortifiant génétique et un journal audio entre les débris puis fouillez les cadavres et sortez.

Maintenant, utilisez l'arc électrique pour éliminer rapidement les Chrosômes qui ont les pieds dans l'eau et avancez jusqu'au théâtre de Gilbert. Ce dernier réalise une sorte de spectacle en vous mettant en vedette. Approchez-vous du microphone, écoutez les présentations et préparez-vous à un rude combat.

D'abord, vous allez faire face à plusieurs Chrosômes Houdini et les battre. Pour ce faire, utilisez le plasmide télékinésie pour leur relancer les explosifs et une arme puissante comme le lance-grenades ou la mitrailleuse.

Une fois que les Chrosômes sont achevés, un Protecteur de la série Alpha apparait et vous attaque. Dégainez une arme puissante et ouvrez le feu. Utilisez également le plasmide électrique ou de glace pour l'immobiliser et enchainez avec des coups de feu .

Après le combat, sautez par-dessus l'eau et désactivez le relais sur le panneau de sécurité. Continuez tout droit pour sortir du théâtre et retournez ainsi à Fontaine Futuristics. Montez les escaliers qui se trouvent au milieu du hall et récupérez un journal audio près de la manche à air pour petite soeur.

D'abord, partez à droite des marches, repérez une brèche dans le mur et entrez. Suivez le chemin, accédez à une sorte de salle d'opération et récupérez un fortifiant génétique ainsi qu'un journal audio sur le lit d'opération. Ensuite, affrontez les trois Chrosômes qui arrivent, sortez par la grande vitre qui vient de se briser et retournez à Fontaine Futuristics.

Remontez les escaliers une seconde fois et partez cette fois-ci à gauche. Poursuivez au Nord, piratez une tourelle sur des caisses en bois et entrez au bureau de Frank Fontaine. Dès que vous entrez, préparez-vous à affronter un Protecteur. Montez les quelques marches à gauche, tournez la tête du porc (accrochée au mur) et obtenez un journal audio puis piratez plusieurs coffres. Ensuite, dirigez-vous vers l'autre section du bureau et désactivez le relais de signalisation.

Maintenant, sortez du bureau de Fontaine, éliminez des Chrosômes en chemin et partez à l'Est. Entrez dans le Service Marketing, repérez les ennemis immobiles, en face et abattez-les car ils ne sont pas morts.

Une fois que la zone est sécurisée, allez au Sud, utilisez l'Arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et entrez. Piratez le coffre à gauche, essayez de récupérez le plasmide sur la table et sortez.

Ensuite, entrez par la porte au nord et remarquez que l'eau devient électrifiée après quelques instants. Lorsque le courant s'arrête, descendez rapidement, prenez le journal audio sur le casier à gauche et continuez pour sortir de l'eau. Prenez l'outil de piratage, repérez le panneau électrique de l'autre côté et piratez-le.

Ensuite, désactivez le dernier relais de signalisation et approchez-vous de l'entrée du bureau. Repérez les Chrosômes qui arrivent, attendez qu'ils mettent les pieds dans l'eau et électrocutez-les grâce à l'Arc électrique.

Entrez dans le poste de sécurité

Maintenant que tous les relais sont détruits, retournez jusqu'à Fontaine Futuristics et revenez dans le poste de sécurité que vous avez essayé d'ouvrir auparavant. Activez l'interrupteur, entrez et utilisez le poste d'amélioration. Enfin, activez l'interrupteur sur le panneau de commande et sortez.

Rendez-vous au laboratoire secret de création de plasmide

Abattez les Chrosômes qui arrivent ainsi que deux Protecteurs et prenez la porte Est. Avancez dans le couloir, récupérez un journal audio près d'une combinaison de Protecteur et progressez jusqu'au SAS. Activez la commande de ce dernier, sortez et nagez dans l'eau.

Trouvez l'entrée du laboratoire de création de plasmide

Suivez le chemin dans l'eau jusqu'à ce que vous aperceviez un trou au sol. Descendez, fouillez le Protecteur et remontez les escaliers qui sont à proximité pour trouver de l'Adam. Ensuite, redescendez dans le trou, suivez la flèche et drainez l'eau du SAS pour continuer.

Avancez dans le noir, ouvrez la prochaine porte et entrez dans le laboratoire.

Trouvez puis actionnez les disjoncteurs

Après le discours de Gilbert, descendez les escaliers qui sont à l'extrême droite et activez le premier disjoncteur accroché à un grand pilier. Ensuite, revenez sur vos pas et partez à l'extrême gauche. Descendez les marches, repérez le second disjoncteur accroché à un pilier, actionnez-le et prenez le journal audio qui est à proximité. Revenez à l'entrée du labo, activez le levier de la commande principale et rétablissez ainsi le courant électrique.

Récoltez 4 plantes gorgées d'Adam

Attendez que Gilbert finisse son discours puis récupérez la première plante sur la commande principale. Tout de suite après, préparez-vous à affronter deux Protecteurs de série Alpha. Battez-les, descendez les escaliers au milieu et récupérez un journal audio près des jardins des glaneuses.

Ensuite, partez au Nord-est de la zone et entrez dans la salle de pacification. Eliminez deux Chrosômes en ouvrant la porte, avancez et entrez dans la pièce de contrôle sur votre droite. Prenez le journal audio sur le panneau, sortez et suivez l'autre chemin. Piratez la caméra de surveillance, avancez et descendez les marches. Entrez par la porte suivante, allez à gauche, récoltez l'Adam de la seconde plante et rebroussez chemin.

Soudain, la porte se referme et vous êtes coincé. Revenez à l'endroit où vous aviez trouvé la plante gorgée d'Adam et préparez-vous à affronter un Protecteur et des Chrosômes. Une fois que la zone est sécurisée, rebroussez chemin jusqu'au laboratoire et affrontez un autre Protecteur accompagné d'une petite soeur.
Après le combat, partez au sud du laboratoire, descendez les escaliers et dirigez-vous vers les infrastructures des tests cliniques. Abattez trois Chrosômes en bas des marches, descendez et entrez par la porte qui se trouve à gauche (plus au sud).

Avancez dans le couloir, éliminez un troisième Protecteur accompagné d'une petite soeur et récupérez le journal audio en fouillant son cadavre. Ensuite, préparez-vous à éliminer la grande soeur. Une fois que le calme est revenu, repérez une entrée à droite du couloir et récoltez la troisième plante gorgée d'Adam.

Maintenant, continuez à avancer et repérez une ouverture dans une grille métallique. Descendez, tuez le Chrosôme Houdini qui ouvre la porte en bas et sortez dans le couloir. Avancez directement à droite, actionnez l'interrupteur de la porte de gauche et entrez pour ramasser la dernière plante. Ouvrez les autres portes pour ramasser des munitions et des trousses de soins puis sortez en ouvrant la porte du milieu.

Attirez Gilbert hors de sa cachette

Remontez les marches, éliminez quelques Chrosômes et un série Alpha puis allez du côté Nord du couloir. Piratez une caméra de surveillance, approchez-vous de la vitre et piratez la commande de la porte. Ensuite, quittez cet endroit et revenez dans la zone précédante. Entrez par la porte qui n'était pas accessible auparavant, récupérez un journal audio, effectuez une amélioration d'arme et sortez.

Continuez sur votre chemin du retour, montez les escaliers et revenez au laboratoire des plasmides. Approchez-vous du panneau des commandes, activez l'interrupteur et repoussez les ennemis qui vous attaquent.

Abattez un premier Protecteur Alpha, éliminez ensuite des Chrosômes armés puis abattez deux autres Protecteurs de la même série.

Récupérez la clé génétique de Gilbert

Une fois que le calme est revenu, approchez-vous du panneau de commande et prélevez un échantillon génétique. Ensuite, attendez quelques instants et récupérez la clé génétique de Gilbert du panneau.

Débloquez l'ascenseur secret

Maintenant que la clé est entre vos mains, sortez et revenez au SAS. Activez la commande pour l'inonder, sortez et utilisez la clé sur la pompe à essence pour qu'un autre SAS apparaisse. Entrez, drainez l'eau et ouvrez la porte suivante. Récupérez un journal audio au pied du pilier à droite, prenez l'ascenseur du fond et activez le bouton pour descendre.

Chapitre 8 : Perséphone

Trouvez Eleanor Lamb

Sortez de l'ascenseur, ouvrez la porte qui est en face de vous et suivez le chemin du tunnel sous-marin. Après le tunnel, repérez un poste d'amélioration sur votre gauche, utilisez-le puis poursuivez vers l'avant.

Avancez dans le corridor, entrez dans la première pièce à droite et récupérez un journal audio près du manche à air. Prenez aussi des seringues d'Eve et quelques munitions puis sortez et continuez le long du corridor. Lorsque vous atteignez l'atrium, avancez tout droit vers la salle de mise en quarantaine et activez la commande de la porte.

Eliminez les grandes soeurs

Après la courte cinématique, vous êtes attaqué par deux grandes soeurs en même temps. Soyez rapide, utilisez le plasmide Eclat cryoniques ou Arc électrique et le lance-grenades pour leur infliger un maximum de dégâts.

Si vous êtes à court de grenades, utilisez la mitrailleuse avec des balles perforantes ou le fusil à pompe avec des cartouches explosives.

Une fois que les grandes soeurs sont achevées, revenez dans la salle de mise en quarantaine, entrez et regardez la scène cinématique.

Sortez de la salle de détention

Après la scène cinématique, vous incarnez l'une des petites soeurs. Entrez d'abord par la manche à air sur votre gauche, avancez tout droit puis à gauche et entrez dans un second manche à air pour atteindre le bureau de Sophia Lamb.

Utilisez le levier de sécurité

Avancez dans le corridor, repérez le levier de sécurité près Sophia Lamb et activez-le. Suivez ensuite le chemin, récupérez un journal audio sur une chaise et continuez pour remonter des escaliers.

Trouvez l'armure de grande soeur

Avancez à gauche et entrez par la porte rouge. Avancez dans le couloir, repérez le cadavre en forme d'ange et récoltez son Adam. Ensuite, descendez les marches à gauche et suivez le chemin. Montez les marches, prenez l'entrée de droite et ramassez l'armure accrochée.

Ensuite, revenez aux escaliers et entrez par la porte du haut. Avancez, tournez à droite et repérez une manche à air près de la porte. Entrez, récoltez l'Adam du cadavre et activez le disjoncteur pour sortir.

Avancez entre les deux hommes et marchez jusqu'à ce que vous atteigniez l'atelier de réparation. Repérez a table à gauche des escaliers, récupérez le casque de la petite soeur, un journal audio et montez les escaliers.

Atteignez un hall, avancez à gauche et repérez un ange. Récoltez son Adam, suivez la flèche et récupérez une arme pour grande soeur.

Rapportez la combinaison de grande soeur à Eleanor

A présent, rebroussez chemin vers la salle commune et retournez jusqu'à la salle de mise en quarantaine. Récupérez un journal audio sous le lit d'Eleanor puis donnez-lui la combinaison.

Après la séquence cinématique, prenez le plasmide qui vous permettra de faire appel à Eleanor lors du combat et sortez. Prenez le cadeau en face, suivez le chemin vers l'Atrium et abattez deux Chrosômes enragés ainsi que des Chrosômes armés. Faites appel à Eleanor si vous avez besoin d'aide et sécurisez la zone.

Par la suite, partez au Nord, ouvrez la porte en haut des marches et entrez dans la bathysphère qui mène à l'intérieur de Perséphone.

Chapitre 9 : Intérieur de Perséphone

Rendez-vous dans l'aile de détention

Sortez de la bathysphère, prenez le couloir de droite et montez les escaliers. Après quelques instants, l'aile de détention Nord s'ouvre. Eliminez les Chrosômes qui arrivent de cette direction, montez les marches et abattez plusieurs autres ennemis. Eliminez aussi deux Chrosômes enragés, faites attention à la tourelle et avancez tout droit vers le jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides si vous avez assez d'Adam puis prenez l'entrée qui est à gauche du jardin.

Avancez, approchez-vous de la vitre de droite et piratez la commande de la porte. Entrez dans le tunnel, accédez à la salle suivante et entrez dans un second tunnel en prenant la porte de gauche. Récupérez un journal audio, le contenu du coffre et revenez à la pièce précédente.

Actionnez l'interrupteur de la porte métallique et observez un Protecteur qui n'est autre que Sinclair.

Obtenez la clé de Sinclair

A présent, sortez par la seconde porte qui vient de s'ouvrir à droite et descendez les escaliers. Suivez la flèche vers le sud, entrez dans la cafétéria puis éliminez un Chrosôme enragé et deux Chrosômes Houdini. Ensuite, récupérez un journal audio près d'un cadavre sur une table et poursuivez à gauche. Suivez le couloir, descendez les marches et abattez un Chrosôme enragé.

Entrez par la brèche dans le mur, faites attention aux fils électriques et détruisez-les. Suivez le chemin jusqu'à la buanderie, éliminez trois Chrosômes et montez les escaliers.

Entrez dans le bloc de détention Sud, montez à l'étage supérieur et retrouvez Sinclair dans une cellule fermée par un code.

Trouvez le code

A présent, vous devez trouver le code de la porte qui renferme Sinclair. Pour cela, allez d'abord de l'autre côté de la passerelle et entrez dans le bloc D de l'étage supérieur.

Neutralisez la tourelle à l'aide d'une balise ou en la piratant, puis inspectez la cellule à droite. Récupérez un premier journal audio sur le lit, sortez de la cellule et entrez dans une seconde cellule à gauche de l'entrée. Récupérez le journal audio dans les toilettes et obtenez ainsi les deux premiers chiffres du code.

Par la suite, sortez de ce bloc et entrez dans le Bloc C se trouvant juste à côté. Inspectez les cellules, trouvez une brèche dans le mur de l'une des cellules et entrez. Récupérez un fortifiant génétique dans le lavabo, le code complet de

la porte et sortez.

Retournez insérer le code 2673 dans le pavé numérique de la porte, entrez et combattez Sinclair. Ce dernier n'est pas très coriace. Utilisez les attaques de mêlée pour lui infliger des dégâts, immobilisez-le avec l'arc électrique et enchainez avec une attaque à la foreuse. Après le combat, récupérez un journal audio sur la table et récupérez la clé du cadavre de Sinclair.

Maintenant vous devez insérer la clé dans le panneau de contrôle du mirador (là où se trouve Sinclair). Mais avant cela, repérez le poste d'amélioration en face du panneau et utilisez-le.

Retournez à la plateforme d'Amarrage

Dès que vous insérez la clé, Sophia Lamb vous appelle puis deux Protecteurs de série Alpha vous attaquent. Utilisez l'arc électrique combiné avec l'attaque de la foreuse pour leur infliger un maximum de dégâts.

Abattez-les et sortez des blocs de détention. Suivez la flèche jusqu'à la buanderie, éliminez un Protecteur muni d'un lance-grenades et poursuivez jusqu'à la cafétéria. Eliminez deux autres Protecteurs et un Chrosôme puis suivez le chemin et montez les escaliers. Repérez la porte qui mène à la plateforme d'amarrage su votre gauche et prenez-la.

Avancez dans le tunnel, suivez le chemin et atteignez la plateforme d'amarrage.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile thérapeutique

A présent, partez au Nord et entrez par la porte qui mène vers l'aile thérapeutique. Avancez dans le tunnel puis passez la porte et avancez dans le couloir jusqu'au dortoir. Entrez dans la première pièce à gauche, éliminez les Chrosômes et récupérez le journal audio d'un cadavre, près de la fenêtre. Ensuite, entrez par la porte de droite et repérez un casier, près d'une chaise rouge. Récupérez le journal audio collé sur le côté du casier et sortez.

A présent, avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un autre corridor. Entrez par la porte qui se trouve à l'extrême droite de ce corridor, récupérez un journal audio sur une caisse et sortez. Partez à gauche dans le couloir et accédez à l'aile pédiatrique en entrant par la première porte sur la droite.

Sécurisez l'aile pédiatrique

En accédant à l'aile pédiatrique, vous allez devoir sécuriser la zone pour qu'Eleanor puisse récolter l'Adam. D'abord, éliminez un premier Protecteur de série Alpha en utilisant le lance-grenades.

Ensuite, avancez au fond, faites attention à la tourelle à gauche, détruisez-la et abattez les trois Chrosômes Houdini qui vous atteignent. Eliminez ensuite un second Protecteur avec le lance-grenades, utilisez la trousse de soins dans le coin droit et sécurisez ainsi la zone. Par la suite, appuyez sur le bouton qui se trouve dans le hall pour appeler Eleanor et sortez de l'aile.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile médicale

En sortant de l'aile pédiatrique allez d'abord vers l'Ouest pour entrer dans les bureaux de l'administration. Dans cet endroit, récupérez un journal audio dans la pièce de droite, descendez les escaliers, éliminez un Protecteur et récupérez un autre journal audio, des munitions et des objets dans les tubes pneumatiques. Piratez également la commande de la porte, récupérez des munitions à l'intérieur et sortez.
A présent, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage, abattez trois Chrosômes et un Protecteur. Ensuite, montez à l'étage près du panneau de contrôle et partez à l'Ouest vers l'infirmerie.

Avancez dans le tunnel, entrez par la porte et éliminez un Chrosôme Houdini. Poursuivez le chemin, éliminez d'autres Chrosômes et suivez la flèche vers le Sud. Entrez dans un long corridor et ouvrez la première porte sur votre gauche. Entrez, récupérez des munitions et une trousse de soins et sortez. Avancez jusqu'au fond du couloir et entrez par la porte de gauche. Récupérez un journal audio sur le lit, sortez et entrez par la porte d'en face.

Suivez le chemin, passez la porte suivante et traversez le tunnel. Accédez au quartier B inondé, éliminez un Chrosôme Houdini et ouvrez la porte suivante. Avancez à gauche, abattez un Protecteur et deux Chrosômes. Ignorez d'abord les escaliers sur votre gauche et suivez le chemin tout droit. Faites attention à la tourelle lance-grenades au fond du couloir et utilisez la télékinésie pour détourner les projectiles. Entrez dans cette petite pièce, utilisez le poste d'amélioration, prenez le journal audio sur la table puis revenez prendre les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Entrez par la porte de gauche, faites attention à la caméra de surveillance en face et neutralisez-la. Avancez vers la pièce suivante, neutralisez une seconde caméra et éliminez trois Chrosômes. Récupérez un journal audio sur le paillasson sous la caméra de surveillance, entrez dans la pièce suivante et piratez un coffre sous le comptoir.

Ensuite, poursuivez vers la zone suivante, abattez deux Chrosômes armés et un Chrosôme enragé plus loin. Effectuez des achats grâce aux distributeurs, entrez dans la section d'autopsie pour trouver un journal audio puis sortez afin d'entrer par l'autre porte à l'Ouest.

Avancez tout droit dans le couloir, ouvrez la porte du fond et accédez à l'aile pédiatrique.

Sécurisez la section pédiatrique de l'aile médicale

Comme dans l'aile pédiatrique précédente, vous devez repousser les attaques ennemies et sécuriser la zone. Pour cela, prenez le lance grenades, le plasmide télékinésie et bombardez les Protecteurs et les Chrosômes qui arrivent. Restez en mouvement pour esquiver leurs attaques, utilisez les trousses de soins et nettoyez l'aile.

Après le combat, appuyez sur le bouton d'appel se trouvant en bas des marches et rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage. Descendez les escaliers et approchez-vous de la vitre.

Survivez au dernier assaut de Lamb

A présent, votre objectif est de survivre au dernier assaut de Lamb. Sortez votre arme favorite, abattez d'abord deux Protecteurs de la série Alpha, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et armés, puis abattez quatre Chrosômes enragés.

Utilisez le plasmide pour faire appel à Eleanor lors du combat et survivez à l'assaut de Lamb.

Enfin, montez les escaliers et appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle. Tirez sur les deux tubes verts se trouvant en haut du panneau puis courez jusqu'à l'ascenseur.

Regardez la scène cinématique dans laquelle vous remontez à la surface de l'océan tandis que Lamb est tué par Eleanor. Par la suite, Eleanor vous attaque et vous devez faire un dernier choix :
-Soit vous décidez de vous sacrifier.

-Soit vous survivez

CODES DES PORTES

Vous trouverez dans cette liste tous les codes des portes verrouillées dans le jeu.

1504
0047
1919
1080
5254
2673

Blacklight : Tango Down

© Ignition Entertainment / Zombie 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du menu des Options situé dans le menu d'aide. Un son confirmera la validité du code.

`CANfeprUtr5`	Drapeau canadien
`GERtRE4a4eS`	Drapeau allemand
`RUS7rusteXe`	Drapeau russe
`UKv4D3phed`	Drapeau anglais
`USAM3spudre`	Drapeau américain

Bladestorm : La Guerre de Cent Ans

© Koei / OMEGA Force 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAIN DE MUNITIONS

Lorsqu'une unité se trouve à cours de munitions, placez-la en retrait et attendez que l'IA décide elle-même de tirer avant de ramener l'unité au sein du groupe. Celle-ci gagnera alors automatiquement des munitions supplémentaires, et vous pouvez répéter l'opération à l'infini.

Blast Factor

© Sony / Bluepoint Games 2007

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Chercheur débutant

Terminez le prélèvement 1 de Blast Factor

Chercheur diplômé

Terminez le prélèvement 4 de Blast Factor

Chercheur débutant avancé

Terminez le prélèvement 1 de Blast Factor Recherche avancée

Chercheur diplômé avancé

Terminez le prélèvement 4 de Blast Factor Recherche avancée

Combo fanatique

Obtenez un multiplicateur

Survivant

Terminez une cellule Survie sans mourir

Jackpot

Terminez un prélèvement sans mourir

Agitateur

Terminez le mode Hybride

Ange de la Mort

Battez une cellule Boss sans le Repulsor

A la plonge

Retournez 10 Big Tip avec une seule vague

Gang des chaînes

Détruisez 5 Big Chain en un tir

Nettoyeur

Assainissez une cellule avec le Super Repulsor

Matador

Esquivez 10 Back AR attaqués au Repulsor en même temps

J'aime la vie

Obtenez 10 vies

Argent

Chercheur en chef

Terminez le prélèvement 7 de Blast Factor

Chercheur en chef avancé

Terminez le prélèvement 7 de Blast Factor Recherche avancée

Survivant ultime

Terminez toutes les cellules Survie sans mourir

Immortel

Terminez 3 prélèvements à la suite et sans mourir

Ange de la Mort II

Battez une cellule Survie sans le Repulsor

Ange de la Mort III

Battez une cellule Boss sans détruire d'ennemis

Amis pour la vie

Terminez le dernier prélèvement en Coop dans n'importe quel mode

Dur à cuire

Terminez toutes les cellules difficiles dans n'importe quel mode

Souci du détail

Terminez toutes les cellules dans n'importe quel mode

Maître de la vitesse

Terminez Blast Factor Recherche basique en mode 2xAT

Maître avancé de la vitesse

Terminez Blast Factor Recherche avancée en mode 2xAT

BlazBlue : Calamity Trigger

© Aksys Games / Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTRAL DRIVE

A chaque fois que vous terminez le mode Arcade avec un personnage en particulier, vous débloquez son Astral Drive. Seuls ceux de Ragna, Rachel et V-13 sont accessibles dès le départ.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Unlimited Hakumen

Terminer le mode Arcade avec Hakumen.

Unlimited Rachel

Terminer le mode Arcade avec Rachel.

Unlimited Ragna

Terminer le mode Arcade avec Ragna.

Unlimited V-13

Terminer le mode Arcade avec V-13.

VRAIE FIN

Terminez le mode Story avec tous les personnages pour découvrir la vraie fin du jeu.

GUIDE DU MODE STORY

Ragna's Story : Grimreaper

L'histoire de Ragna est une des plus linéaires du jeu et ne comporte que deux fins. Une fin principale (ou " Clear End " notée fin n°2) et une fin alternative. Le combat final pour l'obtention de la fin principale dépendra de vos actions. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux

conduisant à un game over.

Fin n°1

Cette fin ne nécessite pas de conditions particulières. Il suffit simplement de sélectionner le second choix de dialogue après le combat contre Arakune puis battre tous les adversaires se présentant.

Fin n°2

La fin n°2 change en fonction du nombre de Distortion Finish infligé (finir un adversaire avec un coup spécial). Il existe 3 cas de figure avec à chaque fois un artwork à la clé nécessaire pour finir l'histoire de Ragna.

1. Si l'on élimine tous les personnages (c'est-à-dire, Rachel, Arakune, Jin et Hakumen) avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Ragna.

2. Si l'on élimine entre 1 et 3 personnages avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Nu (v-13).

3. Si aucun adversaire n'est éliminé avec un Distortion Finish, le combat de fin se déroulera contre Noël.

Jin's Story : False Hero

L'histoire de Jin est composée, comme pour la plupart des personnages, de 3 fins : 1 fin principale (ou "Clear End", ici notée fin n°3) et 2 fins alternatives. Pour compléter l'histoire à 100% il est nécessaire de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris les embranchements conduisant à un game over. Bien que ce mode histoire ne présente pas de grandes difficultés, il y a néanmoins deux choses à savoir concernant son cheminement :

Fin n°1

La fin n°1 n'est accessible que si l'on choisit l'option 1 et que l'on gagne contre Carl et Noël et que l'on perd face à Ragna. Si on choisit de perdre contre Ragna, sans passer par cette voie, la fin n°1 sera remplacée par un game over.

Fin n°2

Cette fin est accessible en perdant le combat contre Nu (v-13) quel que soit le chemin que l'on emprunte.

Fin n°3

Cette fin sera débloquée en gagnant le combat contre Nu (v-13) ou alors en réunissant les conditions pour combattre Hakumen et le vaincre (voir plus loin).

Hakumen

Le dernier combat contre Hakumen est accessible uniquement si on choisit l'option 2 et que l'on décide de perdre contre Tager. Si on choisit une autre voie, le combat sera remplacé par la fin n°3 après la victoire contre Nu (v-13).

Noël's Story : Lost Child

L'histoire de Noël ressemble à celle de Ragna dans son cheminement. Bien que l'histoire soit linéaire, là aussi il est nécessaire d'explorer tous les chemins possibles du schéma pour compléter totalement l'histoire.

A cela, il faut ajouter que les dialogues/artworks diffèrent si certains adversaires ont été mis K.O normalement ou par

Distortion Finish (noté " V ou DF " sur le schéma), il faut donc faire le combat avec une victoire simple, puis le recommencer et finir l'adversaire avec un Distortion Finish pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

La fin n°1 est accessible si l'on gagne contre tous les adversaires se présentant. Néanmoins, la fin change radicalement si l'on réalise un Distortion Finish sur tous les adversaires sauf Nu (c'est-à-dire faire un Distortion Finish sur Carl, Tager, Bang et Jin).

Fin n°2

La fin n°2 est accessible si l'on perd le combat contre Tager et que l'on bat tous les adversaires se présentant par la suite. Vous débloquerez un artwork à chaque adversaire vaincu par Distortion Finish après le combat contre Tager (attention, nous rappelons que pour compléter l'histoire à 100% il faudra aussi tous les battre sans Distortion Finish).

Tager's Story : Blind Warrior

L'histoire de Tager est elle aussi très linéaire et est une des plus rapides à compléter, elle comporte 3 fins, 1 principale (" Clear End " notée fin n°2) et 2 fins alternatives. Là aussi, finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Intervient quasiment après le début de l'histoire. Il suffit d'achever Bang avec un Distortion Finish pour la débloquer.

Fin n°2

Il suffit de gagner tous les combats pour obtenir cette fin.

Fin n°3

Pour débloquer la fin n°3, il faut perdre le combat contre Jin et vaincre Arakune.

Taokaka's Story : Innocent Heart

L'histoire de Taokaka est, à l'inverse de celle de Tager, une des plus longues du fait du grand nombre de choix de dialogues (5 au total) combiné à un grand nombre d'adversaires. Il existe là aussi 3 fins, la fin principale ou " Clear End " étant notée fin n°2 sur le schéma.

Pour compléter l'histoire il est là aussi nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme ci-dessous, y compris les chemins conduisant à un game over. Il existe néanmoins une exception à cette règle : après le combat contre Noël, si l'on choisit l'option 1, le combat contre Arakune est identique en tout point (dialogue comme resultat du combat) à celui de l'option 2, donc faire le combat contre Arakune en choisissant l'option 1 est facultatif pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 2 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°1).

Fin n°2

La fin la plus rapide à obtenir. Il faut choisir l'option 2 au premier choix de dialogue et battre Arakune puis Hakumen.

Fin n°3

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 1 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°3).

Arakune's Story : Solve Equation

On continue dans les histoires très longues avec celle d'Arakune. Là aussi il existe 3 fins, la fin principale dite " Clear End " est toujours notée n°2. Comme toujours, il faut explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour finir l'histoire à 100%.

Les deux premiers choix de dialogue de l'histoire décident si l'on élimine définitivement l'adversaire (en le mangeant) ou si l'on préfère épargner sa vie. Ces deux premiers choix sont importants car ils permettent d'accéder au combat final contre Hakumen.

Fin n°1

Pour accéder à la fin n°3, il faut choisir l'option 2 au 3ème choix de dialogue, que vous ayez mangé ou non vos adversaires dans les deux premiers combats importe peu. Ensuite, vous devez vaincre Bang et combattre Noël. Pour ce dernier combat la victoire n'est pas nécessaire car vous obtiendrez la fin n°1 quoiqu'il arrive.

Fin n°2

Cette fin n'est accessible qu'après avoir mangé les deux premiers adversaires (en choisissant l'option 1 pour les deux premiers choix de dialogue), et à condition d'avoir choisi l'option 1 après le combat contre Taokaka pour affronter Ragna. Au terme de ce combat, choisissez l'option 1 pour débloquer le combat contre Hakumen qui n'aura lieu si, et seulement si, vous avez choisi l'option 1 aux deux premiers choix de dialogue, faute de quoi vous combattrez Litchi à la place. Si vous battez Hakumen, vous débloquerez la fin n°2, sinon vous serez redirigé vers la fin n°3.

Fin n°3

La fin n°3 est accessible en choisissant l'option 2 après le combat contre Ragna puis après avoir battu Litchi. Deux autres moyens existent pour y accéder : il faut soit choisir l'option 1 après le combat contre Ragna sans avoir choisi l'option 1 dans les deux premiers choix de dialogue de l'histoire, soit perdre le combat face à Hakumen (voir fin n°2)

Litchi's Story : Excuse

Nous finirons les histoires longues avec celle de Litchi qui est de loin la plus difficile à compléter du fait de l'interconnexion entre les différents choix de dialogue. De plus, la fin n°2 (fin principale) n'est accessible uniquement qu'après avoir fini l'histoire d'Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Il existe également 2 fins alternatives pour le personnage. Là aussi, il est essentiel d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme afin de débloquer tous les dialogues et tous les artworks nécessaires pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Il existe une multitude de cheminements conduisant à cette fin. Nous décrirons uniquement la plus rapide qui permet d'y

accéder en ne combattant qu'un seul et unique adversaire (Taokaka).

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 1
choix de dialogue 3 : choisir l'option 1

Fin n°2

La fin principale pour Litchi n'est accessible qu'après avoir fini le mode histoire avec Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Pour y accéder, il faudra atteindre le combat contre Ragna (quel que soit le cheminement que l'on décide de prendre, voir l'organigramme pour la liste des chemins possibles) et le vaincre par Distortion Finish, puis choisir l'option 2 dans le choix de dialogue succédant au combat et vaincre Arakune. Il est intéressant de noter, que si l'on choisit l'option 1, l'histoire se termine dans une impasse avec un game over quel que soit le résultat contre Arakune.

Fin n°3

Là aussi il existe plusieurs cheminements pour y arriver. Le chemin le plus rapide étant le suivant :

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 3
Gagner/perdre contre Bang

Bang's Story : Belief

Revenons à un mode histoire moins tortueux avec celui de Bang, là aussi composé de 3 fins (dont la fin principale est toujours notée fin n°2). Une fois de plus, il sera nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir cette fin, choisissez l'option 1 après le combat contre Arakune puis l'option 1 après le combat contre Jin, enfin, obtenez la victoire sur Noël.

Fin n°2

Après le combat contre Arakune, choisissez l'option 2, puis gagnez contre Taokaka (quel que soit l'option choisie au choix précédant le combat), affrontez Hakumen et obtenez la victoire pour débloquer la fin principale.

Fin n°3

Comme pour la fin n°1, choisissez l'option 1 après la victoire contre Arakune. En revanche choisissez l'option 2 après la victoire contre Jin et gagnez contre Rachel pour débloquer la troisième fin de Bang.

Rachel's Story : Bystander

Comme pour Bang, peu de difficulté pour ce mode histoire toujours composé de 3 fins (la fin principale étant notée " fin n°2 "). Finir l'histoire à 100% nécessite comme pour tous les autres personnages d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessus, y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Choisissez l'option 2 après la victoire contre Carl, battez Bang et Arakune.

Fin n°2

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 2. Obtenez la victoire sur Tager pour débloquer la seconde fin de Rachel.

Fin n°3

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 1. Combattez Ragna, la troisième fin de Rachel sera accessible après votre victoire contre ce dernier.

Carl's Story : Promise

Le mode histoire de Carl est composé, comme à l'accoutumée, de 3 fins, 1 principale (fin n°2) et 2 alternatives. Là aussi, l'exploration de tous les chemins possibles de l'arborescence, gamer over compris, sera nécessaire pour compléter l'histoire.

Fin n°1

Gagnez contre Taokaka et choisissez l'option 1, obtenez la victoire sur Tager pour combattre Bang. Le résultat contre ce dernier importe peu car vous obtiendrez quoi qu'il arrive la fin n°1.

Fin n°2

Vous devez perdre contre Taokaka (c'est très important, cela vous permettra de rencontrer Litchi au terme de cette défaite), vaincre Rachel puis vaincre au choix Jin ou Noël (le choix importe peu). Combattez Nu et obtenez la victoire contre elle pour débloquer la fin n°2. Attention, si vous n'avez pas perdu contre Taokaka au début et que vous choisissez un autre cheminement, vous obtiendrez à la place la fin n°3.

Fin n°3

Gagnez contre Taokaka et choisissez la seconde option de dialogue. Gagnez contre Rachel et combattez au choix Jin ou Noël. Combattez Nu et vous débloquerez la fin n°3 suite à votre victoire.

Hakumen's Story : Atonement Hero

Hakumen possède une des histoires les plus courtes à compléter. Néanmoins, pour pouvoir accéder à son mode histoire vous devez débloquer au moins une fin pour chaque personnage excepté Nu. Son histoire ne possède que deux fins, la fin principale étant notée fin°2 et la fin alternative fin n°1.

Fin n°1

Il suffit d'obtenir la victoire sur chacun des adversaires se présentant à vous pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Taokaka et Bang et perdez contre Tager. Ensuite, gagnez contre Rachel pour voir la fin principale de l'histoire d'Hakumen.

Nu's (V-13) Story : Wish

Comme Hakumen, ce mode histoire est très court et ne dispose que de deux fins (la fin principale étant notée fin n°2). L'histoire n'est cependant accessible qu'après avoir débloqué au moins une fin pour chaque personnage à l'exception d'Hakumen. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Obtenez la victoire contre tous vos adversaires pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Carl puis éliminez Jin grâce à un Distortion Finish. Battez ensuite Arakune et Rachel pour obtenir la fin n°2.

True Ending

(Note : il n'y a pas d'illustration associée à ce passage du jeu, un organigramme n'étant pas nécessaire.)

Une fois tous les scénarios complétés (au moins 1 fin par personnage) vous pourrez accéder à la dernière histoire se concentrant surtout autour de Ragna. L'histoire y est plus difficile mais vous pourrez débloquer les séquences animées de la galerie. De plus, il n'est pas nécessaire de voir les game over de chaque combat pour compléter l'histoire à 100%, tout ce que vous avez à faire est de vaincre tous vos adversaires. Voici la liste des combats que vous aurez à réaliser :

Ragna (joueur) vs Unlimited Rachel

Ragna (joueur) vs Jin
Jin a sa barre de tension à l'infini ce qui lui permet de sortir à volonté ses techniques spéciales. De plus, il n 'y a pas de point de sauvegarde avant le combat contre Jin, une défaite vous ramènera à votre sauvegarde avant le combat contre Rachel.

Ragna (joueur) vs Hakumen

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Hakumen
Hakumen a tous ses Tamagatas au début du combat. Vous commencez avec uniquement 10-15% de votre vie mais étant donné que vous êtes en mode Unlimited, la réussite repose sur votre capacité à frapper votre adversaire avec des techniques lui volant de la vie (tous les combos utilisant le bouton D en l'occurrence). Et pour ne pas arranger les choses, il n'y a pas de sauvegarde possible entre les deux combats d'Hakumen, une défaite vous renvoyant directement à votre dernier point de sauvegarde possible, c'est-à-dire après le combat contre Jin.

Noel (joueur) vs Nu
De loin le combat le plus simple de tout le True Ending. Vous avez votre barre de tension à l'infini, il vous suffira juste d'abuser des techniques spéciales pour éliminer votre adversaire.

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Nu
Nu a sa barre de tension à l'infini et pourra donc utiliser à volonté ses techniques spéciales. Pour la vaincre essayez de ne pas laisser trop de distance entre vous et elle et soyez prêt à utiliser votre bouclier à n'importe quel moment pour déjouer les techniques spéciales. A noter aussi que c'est un combat se déroulant en 2 rounds gagnants, comme dans le mode arcade.

Félicitations, après cette série éprouvante de combats, il ne vous reste plus qu'à apprécier la fin du mode histoire de

Blazblue. Bon jeu à tous !

INTERVIEW SECRÈTE

Il existe une interview audio cachée pour chaque personnage dans le mode Galerie. Terminez le mode Story à 100% avec un personnage en particulier pour débloquer son interview.

BlazBlue : Continuum Shift

© Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER MU-12

Découvrez les fins de tous les personnages en mode Story et débloquez la vraie fin du jeu. Vous aurez accès au stage de Mu-12 et à son thème musical.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Terminez le mode Score Attack avec un personnage en particulier pour débloquer sa version "unlimited".

VRAIE FIN

Terminer les scénarios de Ragna, Jin, Noel, Rachel, Tsubaki, Hakumen et Hazama.

VOIR LES CRÉDITS

Terminez le mode Arcade pour pouvoir visionner les crédits depuis la galerie.

Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Toutes les missions

Sur l'écran du menu principal avec la liste des modes, maintenez L2 + R2 et faites rapidement , L1, R1, , , R1, L1 et pour débloquer toutes les missions et tous les avions de la campagne solo. Un son confirmera la validité du code.

Mode God

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites rapidement , , , . Puis maintenez R2 et faites rapidement , , et .

Plus de puissance

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites rapidement L1, L1 et R1. Puis maintenez R2 et faites rapidement R1, R1 et L1.

Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants.

Invincibilité

Maintenez L2 et faites rapidement , , , . Relâchez L2, puis maintenez R2 et faites rapidement , , , , .

Infliger plus de dégâts

Maintenez L2 et faites rapidement L1, L1, R1. Relâchez L2, puis maintenez R2 et faites rapidement R1, R1, L1.

Sur l'écran titre, maintenez L2 et R2 et entrez les codes suivants.

Toutes les missions et tous les avions

, L1, R1, , , R1, L1, .

Blur

© Activision / Bizarre Creations 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA BMW CHROME

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur les BMW Concept 1 Series et faites : **L2, R2, L2, R2**.

AMÉLIORER LA FORD BRONCO

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur la Ford Bronco et faites : L2, R2, L2, R2.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Au goût du jour

Termine ton premier Objectif de fan.

Passage éclair

Détruis ta première voiture.

Au top

Détruis ton premier rival en Face-à-face.

Célébrité

Termine ton premier Slalom de fan.

Mes meilleurs ennemis

Découvre complètement les Défis d'ami.

Rencart sexy

Déverrouille le Face-à-face contre Shannon.

On se contrôle

Domine les courses à pts de contrôle.

Touriste

Découvre les lieux de Blur.

Prometteur

Bats Shannon dans son Face-à-face.

Match amical

Choisis un ami comme rival via les Classements solo.

Mise KO

Montre que tu maîtrises les Face-à-face.

Intouchable

Maîtrise Bouclier.

Bolide

Atteins les vitesses indiquées dans des classes A, B, C et D.

Modificateur

Gagne une course avec une configuration de modifications personnalisée.

Furieusement rapide

Maîtrise Nitro.

Chaud devant !

Maîtrise Surcharge.

Hors de ma route !

Maîtrise Impact.

Choquant

Maîtrise Éclair.

Tireur d'élite

Maîtrise Orbes.

Infirmier !

Maîtrise Réparation.

Machine à tuer

Maîtrise les Destructions.

C'est qui le boss

Fais tes preuves en terminant des Exigences en Carrière.

C'est un piège !

Maîtrise Mine.

Gagner, perdre, détruire

Maîtrise les Courses.

Non non non !

Esquive ou détruis un bonus en approche pour la première fois.

Haruna matata

Obtiens tous les Feux principaux lors du Point de contrôle d'Haruna sans endommager ta voiture.

Slalomeur

Domine les Slaloms de fan.

Artiste-peintre

Montre ta différence en repeignant ta voiture.

Globetrotter

Participe à une course dans chacun des lieux du jeu.

Pour les fans

Domine les Exigences de fan.

Pour la gloire

Deviens un coureur récompensé.

Polyvalent

Gagne une course dans plusieurs sélections.

Roi de l'annihilation

Gagne l'autocollant Annihilation.

As des as

Gagne une course à 4 en écran partagé.

Tueur de géant

Bats un joueur de Rang 50.

Arrivée photo

Termine une course en ligne avec 0,1 seconde d'avance ou moins sur un autre joueur.

Argent

Grand fan

Bats Rhymer dans son Face-à-face.

Express de Sibérie

Bats Drayke dans son Face-à-face.

Pas si mignon

Bats Khan dans son Face-à-face.

Question épineuse

Bats Natalya dans son Face-à-face.

Talon-tueux

Bats Talon dans son Face-à-face.

Poivre et sel

Bats Carver dans son Face-à-face.

Double jeu

Bats les jumeaux dans leur Face-à-face.

Coup de marteau

Termine tout ce que le mode solo a à offrir.

Challenger

Maîtrise les Défis de Blur.

Or

Arrêtez-moi !

Gagne tous les Feux principaux en Difficile.

Légende vivante ?

Déverrouiller le mode Légende.

Platine

Trophée de platine

Félicitations !!!

Secret

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Bomberman Ultra

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Invisibilité

Au menu principal, faites : pour devenir invisible.

Borderlands

© 2K Games / Gearbox Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode New Game + où les adversaires sont beaucoup plus puissants.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Assemblé à Fyrestone

Finissez 5 missions dans les Arid Badlands

Fyrestone, c'est fini

Finissez toutes les missions dans les Arid Badlands

Assemblé à New Haven

Finissez 5 missions dans les Rust Commons

New Haven, c'est fini

Finissez toutes les missions dans les Rust Commons

It's-a me ! Le plombier !

Tuer un ennemi en sautant sur sa tête.

L'as du volant

Faire le tour de l'Anneau de Vitesse des Dingues en moins de 31 secondes.

Archéologue

Appliquer une antiquité élémentale

Débutant

Atteindre le niveau 5

Novice

Atteindre le niveau 10

Expert

Atteindre le niveau 20

Hardcore

Atteindre le niveau 30

Monomaniaque

Atteindre le niveau 40

Skag Gully découverte

Découvrir la Skag Gully

Sledge's Safe House découverte

Découvrir Sledge's Safe House

Headstone Mine découvert

Découvrir Headstone Mine

Trash Coast découverte

Découvrir la Trash Coast

Scrapyard découvert

Découvrir le Scrapyard

Krom's Canyon découvert

Découvrir Krom's Canyon

Crimson Lance Enclave découverte

Découvrir Crimson Lance Enclave

Eridian Promontory découvert

Découvrir Eridian Promontory

Champion

Atteindre le niveau 50

Un peu de sang sur les pneus !

Ecraser 25 ennemis avec un véhicule.

Dur à cuire

Tuer 5 Rakk en moins de 10 secondes.

Pandore-Dog Millionaire

Gagner 1 000 000 de dollars.

Vente en gros

Vendre 50 armes à un magasin.

Gladiateur

Gagner une partie en arène

Duel-icieux

Battre un autre joueur en duel.

Groupe cherche soigneur

Secourir un allié menacé de mort dans une partie en coop.

Un pour tous

Terminer 15 missions en coop.

Amateur d'armes

Atteindre le niveau 10 d'expertise d'une arme

Le roi de l'acide

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes corrosives.

1,21 Gigawatts

Tuer 25 ennemis avec des armes électriques.

Pyromane

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes incendiaires.

L'artificier

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes explosives.

Certains m'appellent... Tim

Equiper votre personnage d'un Mod de classe.

Chargé à bloc

Secourir assez de Claptrap pour obtenir 42 emplacements dans l'inventaire.

C'est un scandale

Tuer un ennemi avec la compétence d'action de la Sirène.

Attention, chien méchant.

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Chasseur.

Le tout pour le tout

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Furieux.

Morts au combat

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Soldat.

Argent

Tout le monde en parle.

Jouer en coop avec un employé de Gearbox ou quelqu'un qui a ce succès.

Roi du duel

Gagner un duel sans être touché.

Platine

Défendeur de Bordelands

Battre tous les boss et être reconnu par votre force.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx

© 2K Games / Gearbox Software 2010

EMPLACEMENT DES NABOTS

Nabot 1 : "Cornetto Viande Passion"

Emplacement = t-bone Junction

Nabot 2 : "Nabot de la Lance Ecarlate"

Emplacement = Road's End

Nabot 3 : "Mini Steeve"

Emplacement = Deep Fathoms

Nabot 4 : "Catcheur Truxicain"

Emplacement = Lockdown Palace

Nabot 5 : "Microbe Sauteur"

Emplacement = The Ridgeway

Braid

© Hothead Games 2009

FIN SECRÈTE

Collectez les 7 étoiles secrètes pour que la 8ème apparaisse dans le dernier niveau. Certains interrupteurs ne seront plus affectés par le temps et vous pourrez atteindre l'étoile pour découvrir la fin secrète du jeu.

MONDE 1 ET ÉPILOGUE

Dans la maison qui permet d'accéder au choix des niveaux, réparez l'échelle qui mène au monde 1. Pour cela, vous devez trouver les 60 pièces de puzzle et résoudre le puzzle de chaque monde. Une fois le monde 1 terminé, vous accéderez directement à l'épilogue. Pour y revenir plus tard, il suffit d'aller sur l'écran titre et de marcher vers la gauche de l'écran en direction d'une alcôve invisible.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous voici face à l'un des jeux de plates-formes les plus originaux du moment, voire même de toute l'histoire des jeux vidéo. Braid est unique, déroutant même... Derrière une apparence simpliste et vieillotte entièrement en 2D, se cache un jeu élaboré de la manière la plus intelligente qui soit. En effet, tout en usant stratégiquement de sa faculté à remonter le temps, Tim, notre héros, devra évoluer à travers une pléiade de casse-tête de plus en plus corsés, au cours desquels il lui faudra attraper des pièces de puzzle éparpillées ici et là. Impossible de mourir dans Braid : le temps est vôtre et vous rejouerez sans cesse sa mélodie, tout ceci dans l'espoir de retrouver la trace de votre chère et tendre... A vous maintenant de mettre à l'épreuve votre matière grise en prenant vos marques avec ce 2ème monde (et non le premier), un monde dont la difficulté est certes loin d'égaler celle des suivants...

Monde 2 : TEMPS ET PARDON

Comme vous allez pouvoir le découvrir dans ce premier monde, vous disposez d'un pouvoir sur lequel sera basée toute l'aventure. Il s'agit de la capacité à manipuler le temps, en le remontant quand bon vous semble...

2-1 Trois pièces faciles

Pour ce premier niveau, avancez simplement vers la droite pour ensuite grimper à la grille, puis la suivante, et récupérer votre premier morceau de puzzle en revenant plus bas à gauche. La simple difficulté ici résidera dans le fait de ne pas tomber dans les piques.

Pour la suite, vous pourrez attraper la prochaine pièce de puzzle en sautant simplement sur un ennemi, ce qui vous permettra de gagner un peu de hauteur.

Afin d'attraper la troisième et dernière pièce de ce secteur, il s'agira de trouver le bon timing pour effectuer un premier saut sur un monstre, puis rebondir tout de suite sur le second afin d'augmenter un peu plus votre hauteur et obtenir ainsi la pièce.

2-2 Le pont aux nuages

Avant de monter à l'échelle, avancez vers la droite pour aller récupérer la clé se trouvant sur la 2ème plate-forme. Revenez ensuite vers la gauche pour l'amener avec vous en haut de l'échelle et ouvrir ainsi la porte. Placez-vous alors simplement sur un nuage pour acquérir la première pièce de ce niveau.

La 2ème pièce du puzzle s'obtient très facilement, en continuant vers la droite et en sautant sur la prochaine série de nuages.

Pour récupérer ce morceau de puzzle (celui situé juste au-dessus de la porte), vous devrez avoir complété au préalable les niveaux 2-3 et 2-4. Une fois ceci effectué, revenez dans le monde 2 et rassemblez toutes les pièces de puzzle au niveau du tableau, sans tuer l'ennemi qui se promène sur la plate-forme en haut à gauche de celui-ci (si vous l'avez tué, remontez simplement le temps). Vous obtiendrez une image représentant une bouteille sur une petite table. Il s'agira alors de déplacer l'image de manière à ce que la table se trouve en haut à gauche, et qu'elle soit tout à fait alignée avec la plate-forme située à gauche du tableau, sur laquelle se déplace le monstre. Il va alors avancer sur la table comme par magie, puis vous devrez rabaisser la peinture pour le faire chuter au sol. Vous pourrez alors lui rebondir dessus lorsqu'il se trouvera au niveau de la porte de droite, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de puzzle.

Comme pour le troisième morceau, cette pièce de puzzle nécessite d'avoir effectué les niveaux 2-3 et 2-4. De la même manière que vous aviez récupéré la pièce précédente, il va vous falloir déplacer la peinture de sorte que la table se trouve cette fois en haut au milieu, de manière à pouvoir l'utiliser comme plate-forme intermédiaire (en ayant effectué à nouveau le parcours par la gauche pour pouvoir d'abord monter sur la plate-forme de gauche) afin d'atteindre celle de droite, menant à la dernière pièce de puzzle.

2-3 Chasse !

Dans ce niveau, il va vous falloir éliminer intelligemment vos ennemis si vous souhaitez récupérer la pièce de puzzle, qui ne sera accessible que lorsque les 6 monstres seront vaincus. Commencez donc par éliminer celui situé le plus bas, puis montez à l'échelle de droite en évitant pour l'instant le monstre se trouvant sur cette plate-forme. Partez plutôt à gauche et éliminez l'autre, pour monter à l'échelle qui vous mènera au troisième niveau. Éliminez alors le monstre qui se trouvera sur cette plate-forme, puis il s'agira ensuite de rebondir sur le monstre que vous aviez laissé en vie au niveau du dessous pour atteindre la plate-forme de droite. Occupez-vous alors du cinquième ennemi, puis montez à la dernière échelle qui vous permettra d'atteindre le dernier monstre et par la même occasion la pièce de puzzle.

2-4 Saut dans l'inconnu

Montez à l'échelle pour actionner le levier, ce qui permettra à la plate-forme de se déplacer vers la droite. En l'actionnant une fois encore, vous la ferez revenir vers la gauche. L'idée ici sera de faire atterrir sur cette plate-forme le monstre projeté par le canon, tandis que vous la ferez revenir vers la gauche, pour qu'il tombe dans la partie verte et non sur la surface piquante. Vous n'aurez plus qu'à suivre votre ennemi vers la gauche pour lui rebondir dessus et atteindre ainsi la pièce de puzzle.

Repartez vers la droite en utilisant la plate-forme mobile, puis il va vous falloir rebondir avec le bon timing sur un ennemi projeté par un autre canon. Si vous réussissez le saut sur sa tête, cela vous permettra d'atteindre la plate-forme d'en face et le 2ème morceau de puzzle. N'oubliez pas que vous pouvez remonter le temps comme bon vous semble pour rebondir sur l'ennemi avec plus de facilité.

Vous pourrez trouver le troisième morceau de puzzle en vous laissant tomber tout en bas du précipice, après avoir récupéré le morceau précédent. Il y a de fortes chances que vous atterrissiez sur la droite, à côté de la pièce située un peu plus haut à gauche. Qu'à cela ne tienne, remontez donc le temps durant votre chute afin d'en contrôler la trajectoire et d'atterrir pile-poil sur la pièce de puzzle.

Vous récupérerez le quatrième morceau en montant à l'échelle et en vous plaçant dans les alcôves de droite afin d'éviter d'être touché par les ennemis qui ne cessent de chuter. Il ne restera plus qu'à poursuivre vers la droite en évitant la plante, puis en atteignant le château. Vous pouvez maintenant revenir récupérer les 2 morceaux de puzzle qui était jusqu'alors inaccessibles dans le niveau 2-2.

Monde 3 : TEMPS ET MYSTERE

Le troisième monde fera apparaître des objets scintillants en vert, qui ne seront pas affectés par les retours dans le temps. Peu importe donc si un ennemi clignotant en vert avance par exemple vers la gauche et que vous souhaitez remonter le temps : il continuera d'avancer sans subir aucun effet...

3-1 Le Fossé

Vous n'aurez pas de pièces de puzzle à récupérer ici. Dans ce secteur, sautez simplement dans le puits pour éliminer l'ennemi qui s'y trouve et récupérer la clé. Étant donné qu'elle brille de cette couleur verdâtre, elle n'est pas affectée par les retours dans le temps. Utilisez donc cette commande pour vous retrouver en haut du puits, clé en main, pour déverrouiller le passage et franchir la porte de droite.

3-2 Un aller et un retour

Montez simplement sur les grillages pour aller récupérer la clé située en haut à gauche, puis remontez le temps pour vous retrouver sur le premier grillage et vous diriger à droite, avant que le mur mobile ne vous ait bloqué le passage. Vous aurez ainsi assez de temps pour déverrouiller la porte et récupérer la pièce de puzzle qui se trouvait derrière. Quittez ensuite le niveau par la porte située en bas à droite.

3-3 Phase

Montez sur le grillage pour pouvoir sauter sur un nuage, puis il vous faudra vous déplacer de nuage en nuage vers la droite, en sachant que certains, scintillant en vert, ne seront pas affectés par le retour dans le temps. Étant donné qu'ils sont à la base trop loin pour les atteindre, effectuez tout de même un saut vers eux, puis tapotez légèrement le bouton de retour dans le temps, de sorte à rester plus ou moins figé en l'air, le temps que le nuage vert soit assez proche de vous pour que vous puissiez vous y poser. Vous pourrez alors continuer sur le canon au-dessus duquel se trouve la première pièce de puzzle.

Utilisez la même méthode que précédemment pour récupérer la 2ème pièce de puzzle, en sachant qu'il vous faudra cette fois rester figé en l'air par 2 fois, puisqu'il s'agira de sauter sur 2 nuages verts pour avancer vers votre objectif...

3-4 Le sol sous ses pieds

Montez à l'échelle pour marcher sur la plate-forme de droite et retomber au niveau du levier. Actionnez-le pour déplacer la plate-forme vers la gauche, puis une fois de retour au pied de l'échelle, remontez le temps, de sorte à ce que le monstre tombe sur la plate-forme mobile et se dirige jusqu'à la clé située tout à fait à gauche. Éliminez-le pour vous emparer de la clé, puis actionnez à nouveau le levier pour déverrouiller la porte de droite et récupérer la première pièce de ce secteur.

Continuez vers la droite pour faire face à un nouveau levier à actionner, ce qui déplacera la plate-forme du haut vers la droite. Montez à l'échelle de gauche, puis tenez-vous à l'extrémité droite de la plate-forme, en ayant au-dessous de vous la pièce de puzzle. Redescendez maintenant actionner le levier pour faire revenir la plate-forme vers la gauche, puis remontez le temps. Étant donné que cette dernière n'est pas affectée par le phénomène, vous vous retrouverez dans le vide, au-dessus de la pièce de puzzle, et tomberez donc automatiquement vers elle lorsque vous ferez repartir le temps normalement. Revenez enfin actionner le levier pour déplacer la plate-forme vers la droite puis la franchir, afin de passer la porte de droite.

3-5 Des voies étroites

Dirigez-vous vers la droite pour passer au-dessous d'une plate-forme sur laquelle le canon de gauche éjecte un ennemi scintillant en vert, et où le canon de droite l'élimine constamment et l'empêche d'avancer avec des projectiles. Placez-vous donc sur la plate-forme située entre les 2 échelles, au-dessous de la pièce de puzzle, puis attendez quelques secondes (le temps que 2 ou 3 projectiles soient passés). Remontez alors le temps en tapotant légèrement le bouton, de sorte à faire revenir les projectiles dans le canon, ce qui permettra ainsi de laisser avancer le monstre vers la droite. Lorsqu'il vous rejoindra enfin sur la plate-forme, sautez-lui dessus pour atteindre la pièce de puzzle.

Poursuivez votre route en préférant échapper aux ennemis qui vous poursuivent plutôt que de les affronter, puis vous trouverez bientôt un canon qui tire horizontalement, tandis qu'un autre sera situé plus loin en hauteur et tirera en biais. Celui-ci n'est pas affecté par les retours dans le temps. Il s'agira alors de trouver le bon timing en remontant quelque peu le temps, de sorte à ce que les projectiles des 2 canons s'entrechoquent (tout en vous occupant des ennemis gênants). Ceci aura pour effet de n'envoyer qu'1 projectile sur 2 vers la droite du niveau, chose bien utile pour ce qui va suivre.
.. Une fois arrivé au niveau de la structure à l'extrême droite, montez à la première échelle, puis durant l'intervalle de temps qui sépare 2 projectiles, vous aurez la possibilité d'atteindre la petite échelle de droite puis de sauter vers la pièce de puzzle.

3-6 Irréversible

Dans cette première partie du niveau, vous verrez au-dessus de vous une plate-forme horizontale se déplaçant vers la gauche, et une plate-forme verte verticale qui monte petit à petit. Il vous faudra alors grimper à l'échelle de droite pour vous retrouver sur la plate-forme horizontale, mais sans activer de retour dans le temps. Vous devrez donc vous occuper des ennemis " à l'ancienne ", car le moindre retour dans le temps emprisonnerait la plate-forme horizontale si elle n'a pas encore dépassé le petit mur vertical qui lui, n'est pas affecté par les retours dans le temps. Utilisez ensuite la plate-forme horizontale pour atteindre la pièce de gauche, tout en vous chargeant des ennemis.

Empruntez la grande échelle qui descend sous terre, puis emparez-vous de la clé de gauche en évitant la plante carnivore. Celle-ci vous permet d'ouvrir la porte de droite, puis vous devrez alors remonter le temps pour ramasser automatiquement la clé et ouvrir la seconde porte avec celle-ci. La 2ème pièce de puzzle du niveau se trouvera derrière.

Après avoir récupéré la 2ème pièce de puzzle, descendez à l'échelle pour partir vers la gauche en évitant les 3 plantes carnivores et sans vous soucier de la clé. Descendez alors à l'échelle du fond pour trouver une autre clé qui scintille en vert au bas de celle-ci et remonter avec en effectuant un retour dans le temps. Utilisez cette clé pour ouvrir la première des 3 portes verrouillées, puis allez ensuite chercher l'autre clé située entre les plantes carnivores, afin d'ouvrir la porte du milieu. Remontez le temps pour vous retrouver à nouveau avec cette clé en main, puis utilisez-la pour ouvrir la dernière porte et atteindre la troisième pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant remonter les échelles pour rejoindre l'extérieur et poursuivre vers la droite...

3-7 Repaire

Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste un combat contre un boss... Avant d'aller l'affronter, il va vous falloir récupérer la clé qu'a lâché un ennemi juste avant de mourir, au niveau des piques. Sautez donc vers cette dernière, puis dans le quart de seconde où vous entendrez que vous l'avez attrapée juste avant de mourir, remontez le temps pour vous retrouver en haut. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires pour y parvenir... Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée, puis vous ferez face au boss. Tenez-vous au niveau des 2 lustres en grimpant au grillage et en évitant au mieux les projectiles, puis faites-les tomber avec le bon timing sur ce monstre, avant de remonter le temps pour pouvoir les réutiliser. Heureusement, le retour dans le temps n'affecte pas votre ennemi, et il perdra peu à peu ses pointes. Après lui avoir ôté sa dernière pointe, vous en viendrez à bout et pourrez poursuivre par la porte de droite.

3-8 Un picotement

Allez grimper à la première échelle accessible vers la droite, puis filez à gauche pour descendre par 2 fois et actionnez le levier après avoir éliminé un gêneur. Ceci aura pour effet de déplacer une plate-forme vers la droite. Revenez en haut de la toute première échelle empruntée, puis montez alors à celle de droite, afin de rejoindre l'extrême gauche de l'écran, où vous pourrez trouver un monstre qui possède une clé. Volez-la-lui, puis revenez au niveau du levier pour

l'actionner à nouveau et faire repartir la plate-forme vers la gauche. C'est maintenant qu'il faudra remonter le temps pour vous retrouver à l'extrême gauche de l'écran, et rapidement sauter sur la plate-forme qui revient toujours vers la gauche (car non affectée par le retour dans le temps), afin de sauter sur celle-ci pour atteindre l'échelle vous menant à la première pièce de puzzle.

Faites revenir la plate-forme vers la droite en actionnant le levier, toujours en ayant la clé en main, puis sautez sur celle-ci pour déverrouiller la porte qui vous mènera à la 2ème partie du niveau. À gauche de la grande échelle, vous pouvez voir la 2ème pièce de puzzle emprisonnée par un mur vertical tombé depuis longtemps. Mais vous avez bien compris qu'il n'est jamais trop tard dans Braid... Montez donc tout à fait en haut de l'échelle, pour longer le grillage du haut vers la droite et descendre au pied de la 2ème échelle, tout ceci en évitant bien sûr les projectiles. Sautez alors sur la partie de grillage inférieure pour vous diriger vers la gauche et actionner le levier. Ceci aura pour effet d'élever une plate-forme au centre, sur laquelle vous pourrez sauter et qui vous fera scintiller en vert.
Cela signifie que vous ne serez pas affecté par les retours dans le temps, du moment que vous vous tenez sur cette plate-forme. Profitez-en alors pour remonter le temps de la manière la plus rapide possible, afin de vous retrouver au moment même où vous aviez débuté le niveau, autrement dit lorsque le mur vertical ne bloquait pas encore le passage vers la 2ème pièce de puzzle. Lorsque le mur se retrouvera au plus haut point, vous devriez avoir assez de temps pour rejoindre l'échelle de droite, longer le grillage du haut vers la gauche, puis descendre à l'échelle de gauche pour attraper la pièce de puzzle.

Monde 4 : TEMPS ET ENDROIT

Dans le quatrième niveau, le temps s'écoulera normalement tant que vous avancerez à droite, mais il se figera lorsque vous vous arrêterez ou emprunterez une échelle. Dès que vous reviendrez vers la gauche, le temps remontera automatiquement et ennemis et projectiles se verront avancer à reculons...

4-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez par-dessus le précipice pour courir jusqu'à la porte verrouillée, ce qui fera avancer l'ennemi du bas vers la gauche, lui faisant ainsi récupérer la clé. Sautez pour la récupérer, puis remontez simplement le temps pour déverrouiller la porte et passer au niveau suivant.

4-2 Spécialiste des sauts

Pour récupérer la première pièce de puzzle de ce niveau, montez aux 2 premières échelles de la structure de droite, tout en évitant les projectiles, mais ne tentez pas d'emprunter la troisième échelle. À la place, sautez sur le bloc qui se trouve tout de suite sur la droite de la 2ème échelle, puis sautez une fois encore pour vous retrouver derrière le canon du dessus, en face duquel se trouvera la pièce de puzzle.

Après avoir récupéré la première pièce de puzzle, sautez sur la plate-forme du haut pour vous emparer de la clé, puis au lieu d'aller directement ouvrir la porte verrouillée de gauche, redescendez sur la terre ferme et allez cette fois monter sur la structure de gauche. Après avoir grimpé à la 2ème échelle, il vous sera impossible d'emprunter la troisième. Sautez donc sur la petite plate-forme située à gauche de la 2ème échelle, puis vous pourrez rebondir sur la tête de l'ennemi qui était tombé au tout début du niveau, et qui remontera du fait que le temps revient en arrière. Ceci vous permet alors de vous retrouver derrière le canon du haut, puis vous n'avez plus qu'à grimper à la dernière échelle pour récupérer la pièce de puzzle.

La clé toujours en main, il suffit juste de sauter vers la droite après avoir récupéré le 2ème morceau de puzzle, pour ouvrir la porte verrouillée de gauche. Vous n'avez alors qu'à récupérer la troisième pièce et à filer à droite (passez par-dessus la plante en courant sur la plate-forme du haut) pour changer de niveau.

4-3 Tout juste hors de portée

Montez à l'échelle et actionnez le levier de gauche. Une fois tout en haut de l'échelle, dirigez-vous vers la gauche, puis sautez sur l'ennemi le plus à gauche qui devrait être en train de remonter. Ceci permet de ralentir le temps suffisamment

pour que les murs se remettent en place, tout comme le levier, puis il suffira ensuite de franchir le premier muret en rebondissant sur l'ennemi situé à votre hauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à récupérer la première pièce de puzzle.

Dès que vous attraperez la première pièce, un ennemi va tomber un peu plus bas, sur la plate-forme d'en face. Tout de suite après l'impact de sa chute, il s'agira de lui sauter sur la tête de manière à rebondir et vous trouver sur la plate-forme du dessus (lancez votre saut légèrement avant que l'ennemi touche le sol). Étant donné que vous l'avez tué, vous vous retrouverez dans l'impossibilité de récupérer la clé qui se trouve au-dessous de vous. Il va vous falloir remonter le temps en allant à gauche par un quelconque moyen... Pour ce faire, montez à l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour vous retrouver sur la plate-forme la plus haute de la structure au niveau de laquelle vous aviez récupéré le premier morceau de puzzle. Vous devriez avoir fait suffisamment remonter le temps pour que l'ennemi soit réapparu. L'idée sera maintenant d'aller au maximum vers la droite. Sautez donc sur la plate-forme au niveau de laquelle se situe la grande échelle, puis courez entièrement à droite. Ceci aura permis à l'ennemi de s'emparer de la clé. Il vous restera alors à revenir sur la gauche et à lui sauter sur la tête pour qu'il lâche la clé. Tâchez d'atterrir sur sa tête en regardant vers la droite afin que le monstre ne ressuscite pas. Une fois la clé en main, il s'agira de remonter le temps avec le bouton habituel, pour vous retrouver au moment où vous étiez tout en haut de la grande échelle. Vous pourrez déverrouiller la porte de droite et poursuivre après avoir récupéré le morceau de puzzle (la porte de fin de niveau se trouve tout en bas à droite).

4-4 Chasse !

Dans cette phase de jeu, il vous sera demandé une fois encore d'éliminer la totalité des monstres présents sur les 4 niveaux du décor. La difficulté résidera cette fois dans le fait que le temps remontera dès que vous irez vers la gauche, provoquant ainsi la résurrection de vos ennemis. Comme d'habitude dans Braid, il va falloir user d'un peu de stratégie... Dans un premier temps, l'idée sera d'aller éliminer le monstre situé le plus haut.
Pour ce faire, montez à l'échelle de droite, partez vers la gauche pour emprunter l'autre échelle, puis repartez vers la droite pour rebondir sur le monstre le plus à droite du 2ème niveau, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de plate-forme de droite du troisième niveau. Montez alors à l'échelle pour partir vers la gauche et sautez sur ce premier monstre. Prenez toutefois garde de rebondir sur sa tête en étant tourné vers la droite pour ne pas que le temps remonte. Redescendez ensuite à l'échelle de droite, puis il faudra vous occuper de l'ennemi le plus à gauche de ce troisième niveau. Pour atteindre la plate-forme sur laquelle il se trouve, rebondissez une fois de plus sur la tête du monstre du 2ème niveau, puis avancez jusqu'à avoir parcouru les 3/4 de celle-ci. Étant donné que vous allez à gauche, vous avez sans doute remarqué que le premier monstre que vous aviez tué est en train de revenir sur sa plate-forme. Restez vigilant afin que cela ne soit pas le cas tout en éliminant votre 2ème ennemi (toujours en regardant vers la droite). Après vous être occupé de celui-ci, repartez donc vers la droite pour descendre d'un niveau et vous occuper du monstre situé le plus à gauche. Une fois ceci effectué, sautez sur la tête de l'ennemi situé le plus bas, pour enfin monter sur la plate-forme de droite du 2ème niveau et rebondir sur la tête de l'avant-dernier monstre (2 fois pour gagner en hauteur) afin de l'éliminer d'une part, mais qu'il vous permette d'atteindre la petite plate-forme du haut à droite, sur laquelle se trouve le dernier monstre à abattre. Vous n'avez plus qu'à monter l'échelle, récupérer la pièce, puis redescendre franchir la porte de droite.

4-5 Un mouvement graduel

Vous avez en face de vous 3 plantes carnivores qui ne sont pas affectées par le retour dans le temps. Il va falloir faire en sorte que l'ennemi de droite reste en vie et évite les plantes pour lui faire récupérer la clé située tout à fait à gauche. Pour ce faire, avancez prudemment et par étapes, car vous devrez non seulement éviter les plantes pour vous même, mais aussi garder en vie le monstre qui continuera de se diriger vers la gauche tant que vous avancez dans l'autre direction. Il s'agira bien sûr de revenir vers la gauche si jamais vous le tuez par mégarde. Une fois arrivé à l'échelle, le monstre aura la dernière plante à éviter, mais se fera éliminer pendant que vous monterez. Sautez alors sur la grande plate-forme de gauche afin de le ressusciter, puis choisissez le bon moment pour repartir vers la droite, en sautant sur le bloc carré situé à gauche de l'échelle. Une fois la plante rabaissée, continuez de filer vers la droite jusqu'à entendre que le monstre a récupéré la fameuse clé. Revenez maintenant sur la gauche sans vous soucier de son sort, et contentez-vous simplement de ramasser la clé. Il vous restera ensuite à monter à l'échelle de droite, repartir vers la gauche pour emprunter celle du dessus, puis aller déverrouiller la porte de droite, derrière laquelle se trouve la première pièce de puzzle.

Retournez vers la droite pour vous tenir sur la plate-forme située entre les 2 échelles du centre, et sachez qu'il va vous falloir attirer jusqu'ici un monstre qui proviendra de la droite et qui ne sera pas affecté par les effets du retour dans le temps. Toutefois, vous devrez lui faire éviter les 3 plantes carnivores qui, contrairement aux 3 précédentes, sont cette fois affectées par les manipulations du temps. Avant de retomber au sol, tenez-vous environ 5 secondes sur l'extrémité gauche de la plate-forme centrale, au moment où la première plante carnivore de droite sera retournée dans son pot. C'est la petite astuce qui vous permettra de vous emparer de la pièce de puzzle sans problème. En retombant ensuite au sol sur la droite du secteur, vous voyez donc le monstre sortir du canon et avancer vers la gauche. L'idée sera de stopper vos mouvements à chaque fois qu'une plante qu'il devra franchir sera totalement rabaissée. Une fois qu'il a passé les 2 premières plantes, remontez le temps pour vous retrouver à gauche de la plate-forme centrale, durant le moment où vous aviez fait rester la troisième plante dans son pot. Le monstre va alors continuer d'avancer et tomber sur la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Il faudra lui rebondir dessus pour atteindre celle du haut et la pièce de puzzle par la même occasion. Vous pourrez clôturer le niveau en passant la porte du coin droit.

4-6 Un mouvement amplifié

Comme pour le niveau précédent, vous devrez faire avancer un ennemi vers la gauche tout en lui faisant éviter les plantes carnivores. Il pourra franchir les 2 premières plantes assez facilement, mais il sera impossible de lui faire passer les 2 suivantes étant donné qu'elles remontent bien trop vite à la surface.
Avancez donc vers la grande échelle sans vous soucier qu'il se fasse manger, puis revenez vers la gauche dès lors que vous vous retrouverez sur les nuages. Le fait d'avancer sur ces derniers vous permettra d'accélérer davantage votre course et donc le temps. Revenez au moment où le monstre se trouve tout à fait devant les 2 dernières plantes, puis dès que celles-ci sont rabaissées, foncez à droite jusqu'à quitter la couche de nuages et avancer quelques mètres plus loin pour entendre que la clé a été saisie. Notez que même si le temps est accéléré lorsque vous avancez sur les nuages, vous n'aurez qu'un très court instant pour faire passer le monstre sans qu'il se fasse manger par les plantes. Revenez vers la gauche pour récupérer la clé, puis montez la grande échelle de droite pour marcher sur la première couche de nuages et aller emprunter l'échelle de gauche. Ouvrez donc la porte verrouillée de gauche après avoir évité la plante carnivore, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la pièce de puzzle.

Repartez vers la gauche pour effectuer exactement le même chemin en sens inverse, puis une fois arrivé au niveau de la grande échelle centrale, montez tout en haut de celle-ci. Tenez-vous maintenant à l'extrémité droite du canon, puis sautez vers la droite comme si vous souhaitiez atteindre la plate-forme droit devant vous et sans craindre de tomber dans le vide. Un grand nuage va alors apparaître, sur lequel vous devriez retomber si vous avez fait preuve du timing parfait. Il ne restera alors plus qu'à poursuivre à droite en sautant sur les autres plates-formes, puis le morceau de puzzle sera à vous.

4-7 Un compagnon inconstant

Dans ce niveau, il faudra utiliser une clé qui est sensible aux retours dans le temps. Vous ne pourrez donc pas la garder en main en vous dirigeant vers la gauche... Emparez-vous d'entrée de jeu de cette clé qui se trouve devant vous, puis filez à droite jusqu'à rencontrer un premier ennemi. Évitez-le, pour ensuite sauter sur la plate-forme située légèrement au-dessus, afin de déverrouiller la porte avec la clé. Descendez ensuite par la droite de la plate-forme, puis faites apparaître un autre monstre en revenant à gauche, ce qui refermera la porte par la même occasion. Il devrait atterrir juste à côté de la clé et s'en emparer. L'idée sera qu'il vous l'amène, puis que vous la récupériez pour aller ouvrir l'autre porte verrouillée de droite qui vous mènera à la première pièce de puzzle.

Remontez maintenant le temps pour vous retrouver au moment où vous aviez passé la 2ème échelle en partant de la gauche, la clé en main. Montez maintenant à celle-ci pour vous diriger à droite, actionner le levier, puis retomber par la droite. Occupez-vous du monstre à proximité, puis faites en sorte que le suivant, projeté par le canon, tombe sur la petite plate-forme mobile. Dirigez-vous vers la gauche afin de la faire revenir vers le levier, en gardant le monstre sur celle-ci. Du fait du retour dans le temps, la clé va remonter vers le levier, et l'ennemi va pouvoir s'en emparer. Remontez alors la petite échelle de gauche pour lui chiper la clé (attendez qu'il ait franchi la 2ème échelle), la ramasser, pour ensuite monter à l'échelle suivante et déverrouiller la porte qui vous mène à la pièce de puzzle.

Monde 5 : TEMPS ET DECISIONS

Pour ce cinquième monde, à chaque fois que vous remonterez le temps, votre ombre apparaîtra un instant pour répéter les actions que vous aviez effectuées précédemment. Notez que cette ombre ne durera pas éternellement (une dizaine de secondes), et que les objets scintillant en violet pourront être touchés et manipulés par votre ombre...

5-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez dans le puits pour récupérer la pièce de puzzle, puis remontez le temps. Votre ombre ira alors chercher la pièce et vous n'avez qu'à vous diriger vers la porte en sautant par-dessus le précipice.

5-2 Si distant

Ici, montez à l'échelle pour faire fonctionner le levier violet, après avoir attendu quelques secondes à proximité de celui-ci. Remontez ensuite le temps, puis montez à l'échelle une fois encore pour aller franchir le mur de gauche qui se relèvera une fois que votre ombre aura actionné le levier. Vous trouverez la pièce de puzzle en haut de l'échelle de gauche.

Dirigez-vous maintenant vers la droite, pour rebondir sur un ennemi qui vous permettra d'atteindre le levier violet, au-dessus de la porte de sortie. Restez un instant à proximité de celui-ci, puis actionnez-le. Remontez ensuite le temps, puis rebondissez sur l'ennemi une fois encore pour sauter sur la plate-forme de gauche, tandis que votre ombre ira s'occuper du levier. Une fois que le mur sera relevé, vous n'aurez plus qu'à monter la grille pour récupérer le morceau de puzzle.

5-3 (Sans nom)

Montez à la grille, puis courez sur la plate-forme de droite pour passer par-dessus les piques et retomber plus bas. Ramassez la clé violette, puis avancez quelque peu pour attirer le lapin vers vous, avant de vous replacer un peu plus sur la gauche, sous le coin de la structure et en faisant face à l'ennemi. Restez un instant dans cette position avant de remonter le temps, puis rendez-vous sur la structure pour la contourner par le côté droit. Tandis que votre ombre occupera le lapin à gauche, vous aurez assez de temps pour monter à l'échelle centrale et vous emparer de la pièce de puzzle.

Descendez l'échelle, puis emparez-vous de la clé violette après vous être débarrassé du lapin. Placez-vous sur la gauche, en face du précipice rempli de piques, puis effectuez un saut vers la gauche comme si vous souhaitiez atteindre l'autre côté. Vous serez bien sûr trop court et votre personnage mourra. Vous devrez alors remonter le temps pour vous retrouver au tout début du niveau, puis avancez sur la droite pour vous placer à l'extrémité gauche du précipice de piques. Vous verrez alors votre ombre sauter vers vous avec la clé, puis au moment où elle mourra et lâchera l'objet, vous l'attraperez automatiquement. Il ne vous restera plus alors qu'à monter la grille de gauche, déverrouiller la porte et franchir la porte de sortie située en haut à droite du niveau.

5-4 Le passage du fossé

Empruntez l'échelle située plus à droite, puis revenez vers la gauche pour vous tenir à proximité du levier. Inutile de l'actionner pour le moment. Il s'agira plutôt de sauter entre les 2 plates-formes pour retomber au sol et éliminer le monstre qui se balade. Remontez ensuite le temps, puis au lieu de sauter cette fois entre les plates-formes, atterrissez sur celle de gauche, où se trouve le canon. Étant donné que votre ombre aura éliminé l'ennemi du bas, un nouveau va apparaître à partir du canon, sur lequel vous pourrez rebondir pour atteindre la pièce de puzzle.

Actionnez le levier pour déplacer la petite plate-forme vers la gauche, puis retombez au sol pour éliminer le monstre. Comme précédemment, remontez le temps pour vous retrouver à côté du levier, et tandis que votre ombre ira s'occuper de l'ennemi du bas, observez le nouveau monstre se diriger vers la droite du niveau. Soyez prêt pour l'accueillir à droite, avant qu'il ne retombe sur la terre ferme, c'est-à-dire au même niveau que la porte de sortie. Il ne s'agira pas ici de le tuer, mais plutôt de vous faire tuer en le tapant par-dessous. Ceci aura pour effet de faire rebondir l'ennemi un peu plus haut et plus loin. Remontez donc le temps aussitôt après avoir péri, puis allez vous placer en haut de l'échelle la plus à droite, pour vous préparer à sauter sur le monstre que votre ombre aura fait rebondir, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle de droite à l'aide d'un 2ème saut.

Remontez à l'échelle et dirigez-vous vers la gauche pour vous placer au niveau du levier. Une fois ici, partez vous charger de l'ennemi situé en bas à droite, puis remontez le temps jusqu'à vous retrouver à côté du levier. Dès que votre ombre aura éliminé le monstre, un nouveau va sortir du canon de gauche, et vous devrez actionner le levier au bon moment pour le faire avancer sur la plate-forme mobile, jusqu'à ce qu'il vous rejoigne sur la vôtre.
Comme cela risque d'être trop court, remontez quelque peu le temps pendant qu'il se trouve sur la plate-forme pour voir apparaître une ombre de celle-ci, sur laquelle le monstre peut aussi marcher. Plusieurs essais risquent d'être nécessaires pour réussir cette manipulation, mais vous n'aurez plus qu'à sauter sur la tête du monstre pour rejoindre la plate-forme du haut et vous emparer de la pièce de puzzle.

5-5 Une occasion se présente

Montez à l'échelle, puis filez à droite pour sauter sur l'ennemi qui possède une clé, à proximité de la 2ème échelle. Avec celle-ci, descendez ouvrir la porte violette située la plus en bas à gauche, puis remontez le temps juste avant d'éliminer le monstre. Répétez l'opération, récupérez à nouveau la clé, tandis que votre ombre fera de même, obtenant également une clé. Ouvrez cette fois à la porte de gauche la plus haute, puis sautez sur la porte violette pour pouvoir grimper à l'échelle de gauche, tandis que votre ombre va bientôt la déverrouiller. Actionnez le levier, puis rebroussez chemin vers le début du niveau pour pouvoir récupérer la pièce de puzzle.

Rendez-vous maintenant sur la structure la plus à droite du niveau, pour aller actionner le levier du haut et faire monter la plate-forme du bas. Actionnez une fois de plus le levier pour la faire redescendre, puis remontez le temps pour aller vous placer sur celle-ci, tandis que votre ombre ira actionner le levier. Vous allez alors être remonté à proximité de l'autre levier à actionner. Ceci aura pour effet d'élever une petite plate-forme au-dessus, puis une fois qu'elle aura atteint son point culminant, il vous faudra actionner une fois encore le levier pour la faire descendre. Remontez le temps, grimpez à l'échelle de gauche, puis actionnez le levier du haut pour élever votre ombre, qui actionnera à son tour l'autre levier. Vous n'avez plus qu'à utiliser la petite plate-forme mobile pour atteindre la pièce de puzzle.

5-6 Repaire

Vous allez devoir combattre à nouveau un boss en lui faisant tomber des lustres sur la tête. Toutefois, celui-ci étant de couleur rose, il va falloir agir différemment de la fois précédente. Faites-lui tomber un lustre sur la tête, puis remontez le temps pour pouvoir le réutiliser. Toutefois, l'ennemi aura récupéré sa corne. Faites en sorte qu'il se trouve sous le lustre lorsque vous faites repartir le temps (en l'attirant par des déplacements latéraux), afin que l'ombre de ce dernier touche le boss une fois de plus. Il perdra donc pour de bon sa corne, puis il vous faudra réitérer l'opération jusqu'à le vaincre totalement. Suite à votre victoire, vous pourrez récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte située la plus en haut à gauche du niveau. Vous aurez ensuite un levier à actionner, tandis qu'il vous faudra remonter le temps jusqu'au moment où vous étiez à proximité du boss, afin d'ouvrir cette fois la porte de droite. Votre ombre ayant actionné le levier, il ne vous reste plus qu'à passer sous le mur qui est en train de s'élever. La pièce de puzzle en poche, quittez le niveau par la porte.

5-7 Un compagnon fragile

Montez à la grille et récupérez la clé détenue par le monstre. Tenez-vous maintenant quelques pas devant la première porte verrouillée, puis effectuez un saut vers elle, comme si vous souhaitiez la toucher avec votre clé. Juste avant l'impact, remontez le temps pour vous retrouver au moment du saut. Votre ombre va alors sauter et ouvrir la première porte à votre place, ce qui vous permettra de déverrouiller la seconde avec votre clé. Après avoir récupéré la pièce de puzzle, il ne vous restera plus qu'à vous diriger à droite du niveau...

Monde 6 : HESITATION

Dans ce sixième monde, vous aurez en votre possession un anneau qui, une fois posé à l'endroit de votre choix, aura pour effet de fortement ralentir le temps sur une surface circulaire entourant votre objet. Le temps sera également ralenti légèrement par-delà le cercle, et il faudra donc vous servir de l'anneau à bon escient pour récupérer toutes les pièces de puzzle à travers les différents niveaux.

6-1 Le Fossé

Dans ce premier niveau, vous n'avez qu'à sauter par-dessus le précipice pour avancer jusqu'à la porte.

6-2 Un aller et un retour

Ici, vous devrez récupérer la pièce de puzzle se trouvant sur la droite, derrière une porte verrouillée qu'il vous faut atteindre avant la tombée du mur. Il s'agira alors de créer un cercle temporel au niveau de celui-ci, de manière à le ralentir au maximum, le temps que vous alliez chercher la clé en haut à gauche de l'écran. Une fois la pièce de puzzle en main, vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située en bas à droite.

6-3 Phase ?

Sautez sur la petite plate-forme de droite, puis créez un cercle dont le centre se trouvera à l'extrême droite de celle-ci. Un premier nuage va alors pénétrer à l'intérieur, puis vous devrez sauter rapidement sur celui-ci, afin de rejoindre le 2ème qui suit, puis sauter enfin sur un troisième, dans le but de vous retrouver sur le canon et d'attraper la pièce de puzzle. Tout ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le bon timing pour réaliser cette action.

Retournez récupérer votre cercle, puis dirigez-vous sur la droite pour monter tout en haut de la longue grille verticale. Avancez sur la plate-forme pour placer votre cercle de sorte que la partie du bas soit située à mi-distance entre la petite plate-forme et le canon, tout près de la fleur. Rendez-vous donc sur cette petite plate-forme pour sauter sur un premier nuage, puis effectuez ensuite un 2ème saut vers la droite en pénétrant dans le demi-cercle, afin de laisser le temps à un 2ème nuage d'avancer jusqu'à votre point de chute. Restera ensuite à sauter sur le canon et à récupérer la 2ème pièce de puzzle.

6-4 Cascade

Rendez-vous tout à fait à droite du niveau, afin d'aller placer votre cercle sur le canon le plus à droite. Ses projectiles vont alors se ralentir, permettant à un monstre d'avancer sur la plate-forme d'en face. Vous n'aurez plus qu'à lui sauter dessus pour atteindre la première pièce de puzzle.

Allez tout d'abord récupérer votre anneau, puis filez à gauche pour monter à la première échelle que vous croiserez. Allez poser votre cercle tout à fait à droite de la plate-forme, puis sautez sur un ennemi projeté par le canon de gauche, pour vous retrouver sur la petite plate-forme sur laquelle il se trouve. Évitez le 2ème monstre qui va être projeté, puis attendez qu'il atterrisse sur la plate-forme du bas (là où se trouve votre anneau), en vous préparant à sauter sur sa tête. Effectuez votre saut au moment où il atterrit de son 2ème rebond, de sorte à atteindre la plate-forme située en haut à droite, sur laquelle vous pourrez récupérer la clé. Repartez avec celle-ci vers la gauche pour désactiver votre cercle, puis allez le replacer sur le canon situé tout à fait à droite, comme effectué dans le paragraphe précédent. Attendez ensuite qu'un des monstres projetés par la gauche puisse franchir la plate-forme sans se faire toucher par un projectile et retomber tout en bas pour repartir à gauche. Récupérez alors votre anneau, puis suivez-le par le haut pour pouvoir lui retomber dessus de l'autre côté et rebondir ainsi vers l'autre canon situé plus à gauche. Une fois sur ce dernier, placez votre cercle à cet endroit afin de ralentir ses projectiles. Montez à l'échelle, puis glissez-vous dans le passage de gauche afin d'aller déverrouiller la porte et d'actionner le levier du fond. Repartez maintenant vers la gauche en évitant les projectiles, puis montez au sommet de l'échelle. Rendez-vous sur la gauche pour aller cueillir votre pièce de puzzle bien méritée...

Pour récupérer la troisième pièce, vous allez devoir placer votre anneau au coin droit de la plate-forme sur laquelle est situé le canon le plus à gauche, et qui envoie des ennemis en diagonale. Placez-vous à droite, de l'autre côté du petit précipice, puis sautez sur un premier ennemi dont la chute est ralentie par le cercle, pour ensuite rebondir sur un 2ème. Ceci vous permettra d'être assez haut pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche, qui vous mène vers la dernière pièce de puzzle. Vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située tout à fait en bas à droite.

6-5 Un feuillage infranchissable

Placez votre cercle tout à fait au bas du petit mur vertical, car il est en train de monter pour empêcher la grande plate-forme horizontale de poursuivre son avancée vers la gauche. Restez à cet endroit avec votre anneau tout en évitant les ennemis, jusqu'à être sûr que la plate-forme horizontale ne restera pas bloquée. Allez maintenant placer votre anneau au bas de la plante carnivore, puis montez à l'échelle de droite. Attendez que la plante soit tout à fait rétractée pour pouvoir passer, puis filez à gauche en évitant les monstres, afin de vous aider de la plate-forme pour atteindre la pièce de puzzle.

Revenez récupérer votre anneau, puis dirigez-vous en haut à droite du niveau pour vous placer sous les 3 plantes carnivores. L'idée sera ici de placer votre anneau sous la plante la plus à droite et de jouer avec le retour dans le temps pour permettre à 2 monstres de couleur verte (à la suite) de franchir la série de 3 plantes. Attendez qu'un premier tombe à votre niveau et revienne vers vous, puis sautez-lui dessus avant de rebondir également sur le 2ème qui devrait tout juste être en fin de chute. Vous aurez alors gagné assez de hauteur pour vous retrouver sur la plate-forme à gauche de laquelle se trouve la pièce de puzzle.

6-6 Ascenseurs en folie

Montez aux 6 petites échelles de droite en évitant les projectiles, afin d'aller actionner le levier situé en haut à gauche. Sautez ensuite sur la plate-forme qui va redescendre vers le levier du bas, récupérez la clé sur la gauche en évitant le monstre apparu, puis actionnez le levier pour faire remonter la plate-forme sur laquelle vous devrez vous trouver à nouveau. Une fois arrivé tout en haut, placez votre anneau sur la droite de la plate-forme, pour ensuite actionner le levier et la faire redescendre. Celle-ci retournera très lentement vers le bas, et le cercle temporel touchera les 3 canons. Leurs projectiles seront alors ralentis, ce qui vous permettra de descendre les 6 échelles de droite. Vous n'avez plus qu'à aller sur la gauche, récupérer votre anneau, monter à l'échelle, pour enfin sauter vers la pièce de puzzle après avoir déverrouillé la porte.

Rendez-vous maintenant tout à fait à droite du niveau pour monter sur la dernière échelle. Tenez-vous à droite du levier, posez votre anneau ici, puis actionnez ce même levier. Une petite plate-forme va alors se déplacer latéralement, tandis qu'une plus grande va descendre. Sautez sur cette dernière, puis tenez-vous sur l'extrémité droite. Étant donné que cette plate-forme vous rend insensible aux retours dans le temps, effectuez-en un pour la faire remonter et sautez ensuite vers la droite pour attraper la pièce de puzzle, tout en évitant les projectiles du canon qui devraient être ralentis par votre anneau.

Après avoir récupéré votre anneau, actionnez une fois encore le levier pour faire redescendre la plate-forme. Rendez-vous sur celle-ci pour y poser votre anneau au centre, puis revenez actionner le levier pour qu'elle remonte jusqu'en haut. Une fois qu'elle est tout à fait remontée, actionnez une troisième fois le levier pour la voir redescendre lentement, si bien que la petite plate-forme de droite va pouvoir lui passer dessous et continuer son chemin vers la gauche. Montez maintenant à l'échelle de la plate-forme sur laquelle vous aviez laissé votre anneau (après avoir récupéré celui-ci), puis allez actionner le levier de gauche. Une petite plate-forme va alors se déplacer et libérer une échelle. Redescendez au sol pour monter à celle-ci et vous retrouver sur la petite plate-forme que vous aviez fait passer précédemment sous la grande. En vous trouvant sur celle-ci, vous serez à nouveau insensible aux retours dans le temps. Sautez sur l'échelle durant le court laps de temps où vous gardez la couleur verte, pour rapidement revenir à l'instant où elle se trouvait assez haut pour que vous n'ayez qu'à vous glisser sur la gauche et attraper la pièce de puzzle. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires, étant donné le timing assez serré pour réaliser cette manipulation...

6-7 Dans un autre château

Montez à la première échelle, puis placez votre anneau au maximum à droite, de sorte qu'il entoure la clé et la plate-forme sur laquelle elle est posée. Attendez une quinzaine de secondes, puis récupérez l'anneau pour descendre et le placer au niveau du canon de droite. Vous devriez alors avoir assez de temps pour monter à l'échelle entre 2 projectiles, puis il vous faudra vous placer sur la plate-forme qui vous rend insensible aux retours dans le temps, à gauche du levier. Remontez le temps, jusqu'à ce que l'anneau soit revenu en haut à gauche, à côté de la clé, puis actionnez le levier.
La plate-forme de gauche va alors se déplacer, et l'anneau tombera lentement avec la clé. Durant cela de ce temps, redescendez à droite de l'échelle pour vous préparer à sauter par-dessus le précipice au centre de l'anneau, afin de

récupérer à la fois ce dernier et la clé. Une fois en possession de celle-ci, repartez vers la droite pour monter à l'échelle en utilisant le même procédé que précédemment pour ralentir les projectiles, puis ouvrez la porte de gauche pour récupérer la pièce de puzzle. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la droite du niveau...

Monde 1

Vous voici dans le monde par lequel cette histoire est censée réellement avoir débutée... Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste des niveaux à franchir, jusqu'à bientôt atteindre votre dulcinée...

1-4

Placez-vous exactement à l'endroit d'où proviennent les monstres, puis lorsque le prochain touchera vos pieds, il reviendra à la vie et commencera à se déplacer vers la gauche. Attendez qu'il revienne vers vous pour lui sauter dessus et atteindre la plate-forme qui vous permettra de franchir la porte.

1-3

Sautez sur un de ces ennemis qui retournent dans le canon de gauche pour le ramener à la vie, en vous plaçant à l'endroit où ils apparaissent. Préparez-vous à ce qu'il se déplace vers la droite et soit attiré vers l'autre canon. Rebondissez-lui dessus plusieurs fois pour remonter avec lui, puis jouez avec les retours dans le temps pour que les bonds sur sa tête vous aident à atteindre la porte de sortie...

1-2

La méthode sera la même que précédemment, car vous devrez rester sur le monstre à l'aide de petits sauts (un des monstres que vous aurez ressuscité au préalable et qui sera attiré par le canon de droite), tandis qu'il remontera vers la droite. Rebondissez-lui alors plusieurs fois sur la tête pour atteindre la porte avant qu'il ne rentre dans le canon le plus à droite.

1-1 Braid

Dès que le mur de feu sur la gauche commence à vous pourchasser, partez vers la droite et attendez que la princesse actionne le premier levier. Passez donc sous la plate-forme, évitez la plante carnivore après avoir franchi 4 échelles, puis il va vous falloir sauter vers la droite dès que la planche commencera à s'incliner à l'horizontale. Vous n'aurez que très peu de temps pour passer, aussi il vous faudra trouver le timing parfait. Ce sera le cas dans la prochaine action à effectuer, car vous devrez attendre que la princesse aille actionner le prochain levier tandis que le feu ne se retrouvera qu'à quelques millimètres de votre dos. Il vous faudra même sauter dans le vide un quart de seconde avant que la princesse n'actionne le levier. Pas de panique, car vous devriez vous retrouver sur la plate-forme fraîchement relevée. Vous devrez ensuite descendre à une première échelle, éviter des projectiles qui vont en sens inverse, puis monter à la prochaine échelle pour actionner le levier et faire passer la princesse. Cette dernière va ensuite actionner un autre levier qui fera disparaître les projectiles, et qui vous permettra de passer pour franchir un grillage. Après avoir franchi celui-ci, vous aurez à sauter sur un des ennemis qui revient en arrière, et ce, plusieurs fois de suite pour gagner assez de hauteur et actionner rapidement le levier. Il s'agira ensuite de descendre à droite pour franchir le petit passage étroit, mais vous devrez trouver le bon moment pour pouvoir y entrer puis ressortir de l'autre côté, sans qu'aucun des ennemis ne vous en empêche. La tâche pourra s'avérer compliquée et vous devrez certainement utiliser votre capacité à remonter le temps pour trouver le timing exact qui vous permettra de quitter cet étroit tunnel. Une fois ceci effectué, continuez de progresser vers la droite après que la princesse ait relevé une plate-forme pour vous. Après avoir passé quelques plantes carnivores, vous pourrez rejoindre la princesse en haut du grillage, mais dès que vous toucherez le sol sur lequel elle se trouve, un flash apparaîtra et vous devrez maintenir le bouton qui vous permet de remonter le temps (le temps va défiler en réalité dans le bon sens), jusqu'à vous retrouver au début du niveau et voir ce qui s'est réellement passé avec la princesse, qui cherchait en réalité à vous fuir... Lorsqu'elle disparaît, franchissez la porte du haut.

Epilogue

Dans cette dernière partie du jeu, vous aurez à lire les textes qui apparaîtront lorsque vous ouvrirez les livres rouges, mais des textes cachés se trouveront également à chaque endroit que vous traverserez. Dans le premier secteur, montez à l'échelle pour lire le contenu du livre rouge, puis placez-vous derrière le rocher de gauche (ou de droite) et une voix retentira. Le texte caché apparaîtra ensuite. Dans le prochain secteur, laissez-vous tomber dans le précipice pour lire le contenu du livre rouge, puis remontez le temps pour vous retrouver en haut et vous placer derrière la structure de gauche qui cachera un autre texte. Dans le troisième secteur, laissez le livre rouge ouvert assez longtemps, puis quittez les lieux en poursuivant à droite, en laissant le livre vert ouvert. Tenez-vous sur la plate-forme qui vous rendra insensible aux retours dans le temps et en restant à gauche des livres. Remontez le temps pour entendre le livre vert du secteur précédent se fermer et le livre rouge se rouvrir.
Retournez donc dans le secteur précédent pour vérifier que le livre rouge est ouvert, puis placez-vous derrière la statue pour faire apparaître le texte caché. Dans le dernier secteur, allez actionner le levier de droite pour faire monter la plate-forme tout en haut, puis faites-la redescendre. Placez-vous ensuite au centre, pour ouvrir le livre rouge, puis remontez le temps. Une fois tout en haut, sautez vers la gauche pour vous placer derrière le rocher et découvrir le dernier texte caché...

Brothers in Arms : Hell's Highway

© Ubisoft / Gearbox Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes et entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction.

0ZNDRBICRA	Tous les sites de reconnaissance
4V35JZHQD6	Détecteur de Kilroy
GIMMECHAPTERS	Tous les chapitres débloqués
HI9WTPXSUK	Personnage bonus online (2 skins)
SH2VYIVNZF	Etre alerté à l'approche d'un Kilroy

MODE DIFFICILE

Terminer la campagne en Facile ou Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez à l'hôpital. Empruntez le couloir en suivant votre allié puis mettez-vous à couvert derrière la table. Butez les deux soldats et avancez jusqu'à trouver un point de sauvegarde. Tuez les deux soldats Allemands et continuez. Eliminez toute présence hostile dans le bâtiment jusqu'à déclencher une cinématique.

Mission 1 : Opération Market

Objectifs :
Sécuriser la zone d'atterrissage W
Localiser la résistance Néerlandaise
Eliminer la patrouille Allemande
Eliminer les Allemands dans la ferme
Eliminer les Allemands dans la ferme
Repousser la contre-attaque Allemande
Atteindre la zone d'atterrissage
Défendre la zone du crash
Rejoindre Hartsock

Avancez et faites la connaissance d'un nouvel allié qui fait partie de la résistance. Cet homme vous montre où se cachent vos ennemis, sur la carte. Positionnez-vous, avec votre escouade, derrière le véhicule et lancez un tir de suppression sur les Allemands qui se trouvent derrière les sacs de sable. Tuez les soldats qui rappliquent et avancez. Divisez-vous en deux groupes et passez à droite et à gauche du moulin avant de rencontrer de nouveaux soldats ennemis.

Attaquez la maison et abattez les ennemis qui vous canardent avec le MG42. Tuez ensuite les soldats tapis dans le champ et quittez votre abri. Eliminez, ensuite, les Allemands postés derrière les mottes de foin grâce à des tirs de suppression avant d'avancer. Vous venez d'attendre votre check point, regardez la cinématique.

Vous êtes à nouveau en compagnie de deux escouades. Avancez et éliminez les Allemands qui vous barrent la route grâce à des tirs de suppression. Continuez jusqu'aux planeurs et éliminez toute résistance. Il existe plusieurs escouades ennemies, faites le ménage sur place. Dès que vous les aurez éliminés, avancez pour rejoindre Hartsock et clore le chapitre.

Mission 2 : Five-Oh-Sink

Objectifs :
Prendre le Pont
Effectuer une reconnaissance de la ville
Suivre la deuxième route
Eliminer les mitrailleurs
Sécuriser le Sanatorium
Rejoindre Hartsock
Sécuriser la zone de Son
Détruire le 88

Vous effectuez la prochaine mission en compagnie d'une équipe d'assaut et d'une équipe armée de bazooka. Dirigez-vous vers la cour et éliminez les Allemands qui se trouvent à votre droite ainsi que ceux qui se cachent dans la ferme. Traversez cette dernière en tuant tous les soldats que vous rencontrez (derrière les clôtures et dans la petite maison). Eliminez ensuite les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable et ceux qui se cachent dans les champs. Ensuite, vous ferez face à un garde caché dans le clocher, il vous canarde avec son MG42. Butez-le et avancez.

Avancez jusqu'à l'église et entrez. Montez et fouillez toutes les pièces en tuant les ennemis. Allez ensuite dans la cour et faites le ménage. Suivez la direction indiquée par la boussole. Tuez un premier mitrailleur puis le deuxième se trouvant en haut des escaliers puis éliminez le troisième (à coté de la fenêtre).

Avancez ensuite dans le salon et éliminez les trois soldats qui s'y trouvent. Maintenant, quittez l'église et suivez la rivière. Vous vous retrouverez en face d'un bâtiment gardé par des Allemands. Eliminez-les en faisant gaffe à la mitrailleuse maniée par un soldat qui se trouve à l'étage ainsi qu'une deuxième se trouvant dans la pièce de gauche. Attaquez avec les deux unités en même temps pour submerger l'ennemi puis empruntez la porte de gauche. Eliminez le soldat maniant le MG42 dans la maison d'en face puis le deuxième se trouvant dans celle de gauche. Rejoignez ensuite Hartsock.

Vous allez ensuite devoir combattre une horde de soldats cachés derrière des sacs de sable et un peu partout dans les maisons. Prenez le chemin de droite car il est plus sûr et vous permet de rester à couvert derrière les maisons. Vous devez trouver le 88 et placer la charge explosive.

Mission 3 : Gravé dans le marbre

Objectifs :
Atteindre l'entrée de l'église
Tuer le sniper
Détruire les camions allemands
Détruire les réserves de carburant
Détruire le poste de radio
Détruire le 88 de Kloosterdreef
Détruire le 88 de Woenselschestraat

Depuis les tombes, avancez en prenant à gauche et mettez-vous à couvert derrière la petite cabane. Demandez à vos hommes d'effectuer un tir de suppression sur les Allemandes puis contournez l'église par la droite. Tuez les soldats qui

sont derrière le camion et entrez. Canardez les Allemands qui se cachent derrières les bancs et montez aux escaliers du fond. Vous serez pris pour cible par une escouade ennemie, restez derrière le mur et ripostez. Prenez le chemin de gauche et rejoignez le check point suivant. Montez en haut en éliminant toute résistance puis débarrassez-vous du sniper.
Votre prochaine tâche consiste à détruire les camions Allemands. Utilisez votre boussole pour localisez vos cibles. Ordonnez à vos hommes de s'occuper des soldats postés sur la rue principale tandis que vous poserez les charges explosives sur les camions. Dès que les véhicules seront détruits, allez à droite après avoir pris la ruelle. Eliminez les soldats qui s'y trouvent et avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par des soldats devant un portillon. Effectuez un tir au lance-roquettes pour les déloger puis prenez à droite en restant à couvert derrière le mur en ruines. Faites le ménage et, dès que le chemin est libre, avancez en direction de la maison. Entrez et tuez le soldat qui s'y cache.

Suivez ensuite le soldat Américain et prenez vers le Nord-Ouest en contournant les Allemands. Eliminez ceux qui gardent le canon puis reprenez la rue principale et éliminez un deuxième canon.

Mission 4 : Opération Garden

Objectifs :
Sécuriser la route
Sécuriser le rez-de-chaussée
Sécuriser le dernier étage
Sécuriser le toit
Détruire les 88
Sauver Pieter

Montez aux escaliers pour atteindre l'étage. Entrez dans la pièce de gauche et éliminez les soldats qui s'y trouvent. Abattez ensuite ceux qui se trouvent en bas des escaliers et descendez. En bas, éliminez d'autres gardes et avancez en vous repérant grâce à la boussole. Avancez dans le couloir puis prenez les escaliers de droite. Tuez les soldats qui vous barrent la route et allez vers l'ascenseur (marqué par une lumière rouge).

Quittez l'ascenseur. Dès que les Allemands tirent au lance-roquettes, sortez er avancez dans ce nouveau passage. Mettez-vous à couvert derrière les étagères en métal et ripostez sur les Allemands qui vous attaquent. Avancez dans le tunnel puis attendez que la porte de gauche explose pour avancer et tuer les soldats qui se trouvent dans la pièce. Prenez les escaliers et montez jusqu'au toit.
Avancez et éliminez un sniper caché derrière les caisses. Prenez le fusil de ce dernier et protégez Pieter en descendant les soldats qui le menacent. Dès qu'il est en sécurité, prenez le char et partez à la recherche des "canons 88" à détruire. Il en existe huit, vous devez les exploser jusqu'au dernier. Evidemment la partie n'est pas de tout repos, puisque des soldats armés de lance-roquettes vous tirent dessus tout au long de votre parcours. Votre boussole vous indique l'emplacement des cibles. Nettoyez la zone et venez à bout de ces huit canons. Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez à l'hôtel et retrouvez Pieter à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 5 : Baptême du Feu

Objectifs :
Défendre Eindhoven
Rejoindre la deuxième escouade
S'échapper de l'abri anti-aérien
Nettoyer les décombres
Repousser la contre-attaque Allemande
Sauver les Britanniques
Trouver Francky

Escaladez la petite pente et vous apercevrez les Allemands qui patrouillent à proximité de la station essence. Avancez et éliminez les hommes qui sont derrière la voiture enflammée puis ceux qui sont au bout de la rue, un peu plus loin. Quittez l'abri anti-aérien, tuez les gardes et allez droit devant. Empruntez le passage qui se trouve dans le plancher. Progressez en suivant votre boussole et atteignez la maison. Postez-vous à la fenêtre et repoussez les ennemis qui

vous attaquent. Dès que vous les aurez neutralisés, quittez la maison et mettez-vous derrière la mitrailleuse. Abattez tous les Allemands de la zone puis quittez votre poste et suivez Francky. Un peu plus loin, vous tombez dans une embuscade. Eliminez vos assaillants et continuez à suivre votre compagnon d'arme. Dès qu'il entre dans le bâtiment en flamme, suivez-le et montez à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 6 : Trous de Souris

Eliminez les deux soldats que vous rencontrez en premier puis allez vers l'hôpital. Entrez et cherchez Francky en visitant toutes les pièces de l'édifice. Vous ne rencontrerez pas une grande résistance, seulement quelques soldats à éliminer rapidement. Votre cible se trouve à l'amphithéâtre. Dès que vous l'aurez trouvé, suivez-le. Traversez les dortoirs et tuez les soldats qui vous attaquent. Traversez ensuite les douches puis le couloir et vous retrouverez Francky. Ce dernier est blessé, suivez-le pour sortir de l'hôpital et clore ce court chapitre.

Mission 7 : Vendredi Noir

Objectifs :
Sécuriser la grande place
Détruire le 88
Nettoyer le bâtiment municipal
Anéantir les Panzers IV
Détruire les Panzers et les 88

Commencez par neutraliser les soldats qui sont sous le chapiteau en utilisant des tirs de roquettes. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez les ennemis postés derrière les voitures. Lorsque vous aurez nettoyé la grande place, allez visiter le bar (il se trouve à l'angle de la rue). Localisez le canon 88 posté devant l'église et tuez tous ceux qui se trouvent à proximité. Allez ensuite en direction du deuxième canon en prenant à travers la petite ruelle (à droite de l'église). Eliminez tous les soldats que vous rencontrez puis prenez à droite. Tuez d'autres gardes et avancez.

Entrez dans le bâtiment municipal, éliminez toute résistance puis quittez les lieux. Deux chars doivent passer à proximité de votre emplacement, attendez qu'ils soient très proches et placez une charge explosives sur l'appareil. Admirez ensuite le feu d'artifice.

Pour finir la mission, vous devez conduire un char et nettoyez la zone. Détruisez les Panzers qui vous barrent la route jusqu'à les éliminer tous.

Mission 8 : Hell's Highway

Objectifs :
Détruire le 88
Nettoyer le canal
Détruire le 88
Détruire le Panzer IV
Rejoindre la gare
Nettoyer la gare
Défendre le dépôt ferroviaire

Avancez entre les camions et tuez les soldats qui s'opposent à vous. Avancez et prenez à droite pour trouver le premier canon 88 à détruire. Demandez un tir de suppression sur le MG42 qui se trouve à proximité du canon. Avancez et détruisez ce dernier puis revenez au canal et mettez-vous à couvert derrière la clôture métallique. De votre emplacement, tirez sur les gardes qui vous canardent et traversez le pont puis prenez à droite.

Avancez et restez à couvert derrière les sacs de sable puis éliminez les soldats ennemis. Avancez jusqu'à la ferme et localisez le deuxième canon 88. Éliminez les soldats qui se trouvent dans la zone et explosez le canon. Empruntez le chemin d'en face et placez une charge explosive sur le Panzer.

Allez ensuite vers la gare et faites le ménage. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, une cinématique se déclenche. Montez aux escaliers et éliminez les gardes. Descendez ensuite et atteindrez le dépôt. Vous devez, à tout prix, le défendre. Pour ce, repoussez les différentes vagues de soldats ennemis sans qu'ils ne puissent s'approcher de votre emplacement. Il y a trois Panzers à détruire avant que vos alliés ne viennent vous prêter main forte.

Mission 9 : Bec et Ongles

Objectifs :
Détruire les quatre canons 88
Rejoindre la 502ème
Détruire les Panzers et les 88
Etablir la liaison avec la 506ème

Traversez le fleuve et mettez-vous à couvert. Ordonnez à vos escouades d'éliminer les soldats postés derrière la colline et avancez. Prenez à gauche et vous serez en présence du premier canon 88. Demandez à vos compagnons d'effectuer un tir de suppression en direction de la zone puis avancez. Faites exploser le canon puis traversez la rivière.

Avancez et arrêtez-vous en face des MG42. Tuez les gardes qui les manient ainsi que les autres soldats puis faites sauter le deuxième canon 88. Avancez et franchissez la petite colline. Dès que vous trouverez le troisième canon, éliminez toute résistance et avancez. Explosez-le et continuez votre route. Allez en direction de la ferme en éliminant les ennemis en chemin. Avancez jusqu'à trouver le quatrième canon. Eliminez les ennemis et placez la charge sur l'arme pour la détruire.

Traversez le pont et vous rejoindrez la 502ème.

Pour finir, prenez le contrôle du char et allez à la recherche des Panzer pour les exploser. Détruisez aussi les trois nouveaux canons 88. Rejoignez la 506ème pour clore le chapitre et ainsi finir le jeu.

Brütal Legend

© Electronic Arts / Double Fine Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Triple nitro

Terminer toutes les missions de course.

Hache à pointes

Terminer toutes les missions de chasse.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Une caisse et une gonzesse

Termine "Bienvenue à l'Âge du Metal".

Lance une révolution

Termine "Exploités dans les Boyaux de l'Enfer".

On dirait un bras de bébé

Termine "L'antre de la Reine du Metal".

Coupeur de cheveux

Termine "La bataille de Bladehenge".

Leçon one, ze French kiss

Termine "Pèlerinage des Hurlements".

Gonzesses, binouze et matos

Termine "Le sanctuaire du péché".

Course au sommet

Termine "La Mort en pluie".

Brouillard intense

Termine "Glace sèche, tombes humides".

Sèche tes larmes

Termine "La Mer de Larmes noires".

Extermination

Termine toutes les missions secondaires de chasse.

Pleins gaz

Termine toutes les missions secondaires de course.

Protecteur

Termine 20 missions secondaires d'embuscades, de défense d'avant-poste ou de mortier.

Sapristi, des dragons !

Libère 40 Dragons bâillonnés.

Super, des dragons !

Libère 80 Dragons bâillonnés.

Ouah la caisse !

Achète une amélioration au Garage Metal.

Virtuose

Apprends tous les solos de guitare.

Touriste

Admire tous les panoramas.

Vieux sage

Découvre toutes les Légendes.

Voix de l'au-delà

Débloque tous les morceaux pour la Gueule de Metal.

Botaniste

Trouve tous les Garages Metal.

Poing d'acier

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Difficulté Brütale.

Victör

Gagne une partie multijoueur avec classement.

Maître du Feu

Fais une Coopération avec toutes les unités des Métalleux.

Maître des Larmes

Fais une Coopération avec toutes les unités des Maudits.

Maître du Sang

Fais une Coopération avec toutes les unités des Démonix.

Entraînement intensif

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Toute difficulté.

Général canapé

Gagne une Bataille de scènes en solo contre l'IA en utilisant seulement les ordres.

Du démon sur ta calandre

Élimine 150 ennemis avec la Deuce - Tout mode.

Silence, terrien !

Reste au moins 5 secondes en l'air lors d'un saut - Tout mode.

Six degrés de Schafer

Joue avec ou contre un autre joueur qui a ce succès.

Maître des Cercles

Piège 15 ennemis dans un cercle de feu en utilisant la Coopération du Baron de Feu.

Analgésique

Tue 25 ennemis avec le broyeur du Guitarmageddon.

Attaque des poupées

Touche 6 ennemis en faisant exploser des Moutards en Coopération.

Euthanasie

Touche 15 ennemis avec une Boule agonisante en utilisant la Coopération du Trébuchet.

La Mort vient d'en haut

Tue 20 ennemis avec un Sanguinolent.

Überdestroy !

Saute par-dessus un Hextadon avec la Deuce.

Maître des Bêtes

Monte un animal de chaque espèce.

Lanceur de piquants

Tue un Tollusk en utilisant uniquement des Oursins de terre.

Argent

Groupie

Termine la Campagne en Doux.

Roadie

Termine la Campagne en Normal.

Légende

Termine la Campagne en Brütal.

Sensass, des dragons !

Libère les 120 Dragons bâillonnés.

Client fidèle

Achète toutes les améliorations au Garage Metal.

Subjügator

Gagne 10 batailles multijoueur en matchmaking.

Chouchou

Obtiens 3 000 Tributs de feu.

Des paquets de fans

Dépense 250 000 fans - Tout mode.

Trempette et sanglier

Monte un Sanglier de feu, guide-le dans la Mer de Larmes noires et survis.

J'avais jamais touché une hache

Tranche personnellement 300 ennemis - Tout mode.

Or

Dieu du Metal

Atteins 100 % du jeu dans l'écran de statistiques.

Cönqueror

Gagne 50 batailles multijoueur en matchmaking.

Platine

Dieu du rock

Obtenir tous les trophées du jeu.

Burn Zombie Burn!

© Pinnacle Software / Doublesix 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Extinction

100.000 zombies tués

Peignez la ville rouge

Remplissez l'écran d'un maximum de sang à n'importe quel niveau

Chemise rouge

Tuez le zombie de mystère

Chaud pour trotter

Durez 30 secondes avec les zombies 50+ sur le feu

Meurtre sur Dance Floor

1000 zombies ont été envoyés danser

Chirurgie de cerveau

100 cerveaux sucés

Modèle du Texas

100 massacres de tronçonneuse

M. Dynamite

1000 zombies explosés

Diplômé

Accomplissez l'académie de zombie

Touriste

Tous les niveaux d'arcade débloqués

d6 vous recommande

Toutes les médailles de bronze

d6 vous respecte

Toutes les médailles d'argent

d6 vous admire

Toutes les médailles d'or

Argent

Ami de Bruce

Tous les niveaux débloqués

Or

Ami de d6

Toutes les médailles de réalisateur

Burnout Paradise

© Electronic Arts / Criterion Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES SPONSORISÉS

En cours de jeu, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et allez sur l'écran des codes de sponsors. Avant d'entrer ces codes, vous devez avoir un profil avec le permis de classe A et le permis Burnout Paradise.

Version française du jeu

`H211 1Z99 LZ00 00BB`	Voiture Micromania
`Z891 4K88 IN25 79AA`	Steel Wheels
`B179 8M20 XA09 80FF`	Gamestop Sport

Version américaine du jeu

`BESTBUY`	Best Buy
`CIRCUITCITY`	Circuit City
`GAMESTOP`	Gamestop
`WALMART`	Wal-mart

TOUS LES PERMIS

`Permis A`	Remporter 26 courses
`Permis B`	Remporter 16 courses
`Permis C`	Remporter 7 courses
`Permis D`	Remporter 2 courses
`Permis Elite`	Remporter 110 courses
`Permis Burnout Paradise`	Remporter 45 courses

PEINTURES BONUS

Gold Paint

Obtenir la licence Elite.

Platinum Paint

Obtenir la licence Elite avec un pourcentage de 100%.

TROPHÉES

Bronze

Réparer ta voiture

Passer par un garage.

Fixer un Défi route Chrono sur n'importe quelle route

Battre n'importe quel score de Défi route Chrono d'origine.

Fixer un Défi route Showtime sur n'importe quelle route

Battre n'importe quel score de Défi route Showtime d'origine.

Gagner une course

Gagner n'importe quelle Course hors ligne.

Passer à travers 3 Panneaux Burnout

Rentrer à travers 3 Panneaux Burnout intact.

Passer à travers 30 Panneaux Burnout

Rentrer à travers 3 Panneaux Burnout intact.

Passer à travers 10 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 10 Portail avec des panneaux jaunes.

Passer à travers 50 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 50 Portail avec des panneaux jaunes.

Faire s'arrêter la Nakamura SI-7

Faire s'arrêter la Nakamura SI-7.

Bénéficier d'un multiplicateur x3 en Showtime

Bénéficier d'un multiplicateur x3 en Showtime.

Effectuer 3 takedows

Effectuer 3 takedows.

Passer par un Garage en mode Road Rage

Passer par un Garage en mode Road Rage hors ligne.

Réussir une Vrille à plat de 180 degrés

Réussir une Vrille à plat d'au moins 180 degrés.

Réussir ton premier Super saut

Réussir son premier Super saut.

Réussir une Chaîne de Boost x2

Réussir sa première Chaîne de Boost x2.

Survivre à une Traque

Gagner une Traque hors ligne.

Battre l'objectif de score en Séquence cascade

Gagner une Séquence cascade hors ligne.

Réussir un Méga-créneau

Réussir un Méga-créneau entre deux véhicules.

Fixer 10 Défis routes Showtime

Fixer son 10ème Défi route Showtime.

Fixer 10 Défis routes Chrono

Fixer son 10ème Défi route Chrono.

Terminer 5 Parcours Burning

Terminer son 5ème Parcours Burning.

Conduire à contre sens sur 500 mètres

Conduire sur 500 mètres d'une traite à contre sens.

Faire s'arrêter la Carson Inferno Van

Faire s'arrêter la Carson Inferno Van.

Réussir 10 Super sauts

Réussir son 10ème Super saut.

Réussir un Tonneau

Réussir un Tonneau.

Trouver toutes les épreuves dans Paradise City

Trouver toutes les épreuves dans Paradise City.

Se rendre dans tous les parkings de Paradise City

Trouver tous les parkings de Paradise City.

Inviter un ami à te rejoindre dans Paradise City

Envoyer une invitation de jeu en ligne à un autre joueur.

Réussir un Défi Freeburn

Réussir son premier Défi Freeburn.

Passer par une Station-service lors d'une Course

Passer par une Station-service lors d'une Course hors ligne.

Passer par un Atelier de peinture pour changer la couleur de ton véhicule

Passer par un Atelier de peinture pour changer la couleur de son véhicule.

Passer en mode Road Rage dans la Carson Inferno Van

Passer en mode Road Rage dans la Carson Inferno Van.

Visiter Eastern Shore Airfield

Visiter Eastern Shore Airfield.

Visiter Lone Peaks Quarry

Visiter Lone Peaks Quarry.

Sauter par-dessus Dead Man's Edge

Sauter par-dessus Dead Man's Edge sur White Moutain.

Sauter par-dessus la voiture d'un autre joueur

Sauter par dessus la voiture d'un autre joueur lors d'une partie en ligne.

Rencontrer 7 autres joueurs dans Wildcats' Baseball Stadium

Retrouver 7 autres joueurs dans Wildcats' Baseball Stadium lors d'une partie en ligne.

Envoyer une photo flag Mugshot ou une photo frime Smugshot

Envoyer une photo flag Mugshot ou une photo frime Smugshot à un autre joueur lors d'une partie en ligne (une caméra USB doit être connectée).

Participer à une Séquence cascade en ligne

Participer à une Séquence cascade en ligne.

Participer à une Traque en ligne

Participer à une Traque en ligne.

Faire partie de l'équipe bleue en Road Rage en ligne

Participer au mode Road Rage en ligne en fessant partie de l'équipe bleue.

Faire partie de l'équipe rouge en Road Rage en ligne

Participer au mode Road Rage en ligne en fessant partie de l'équipe rouge.

Parcourir 80,46 km hors ligne sur une moto

Atteindre une distance totale de 80,46 km parcourue sur une moto.

Réussir n'importe quel Défi route de jour pour moto

Réussir son 1er Défi route de jour pour moto.

Réussir n'importe quel Défi route de nuit pour moto

Réussir son 1er Défi route de jour pour moto.

Parcourir 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs

Parcourir 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs.

Réussir 5 Défis à moto

Réussir son 5ème Défi Freeburn Challenge à moto.

Argent

Passer à travers 200 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 200 Portails avec des panneaux jaunes.

Obtenir le permis catégories D

Obtenir le permis catégories D.

Obtenir le permis catégories C

Obtenir le permis catégories C.

Obtenir le permis catégories B

Obtenir le permis catégories B.

Obtenir le permis catégories A

Obtenir le permis catégories A.

Bénéficier d'un multiplicateur x5 en Showtime

Bénéficier d'un multiplicateur x5 en Showtime.

Réussir une Chaine de Boost x4

Réussir une Chaine de Boost x4.

Marquer plus de 50000 de points en Séquence cascade

Marquer plus de 50000 de points en Séquence cascade hors ligne.

Accumuler 1207 km

Accumuler une distance totale de 1207 km en voiture.

Réussir 10 Défis Freeburn

Réussir 10 Défis Freeburn.

Réussir ton premier Défi chronométré

Réussir son 1er Défi chronométré.

Passer 24 heures dans Paradise City sur une moto

Passer un cycle complet jour/nuit dans Paradise City sur une moto.

Or

Passer à travers 60 panneaux Burnout

Passer à travers 60 panneaux Burnout intact.

Obtenir le permis Burnout

Obtenir le permis Burnout.

Réussir 10 Défis chronométrés

Réussir 10 Défis chronométrés.

Atteindre 100% sur ton permis moto

Atteindre 100% sur son permis moto.

Platine

Elite Burnout Paradise

Remporter tous les trophées de Burnout Paradise (sans prendre en compte les trophées du contenu additionnel).

MOTOS

Nakumura Firehawk GP Competition

Terminer toutes les courses Burning et Midnight.

Nakumura FV1100-TI

Terminer 19 courses Burning ou Midnight.

Buzz ! : Quiz TV

© Sony / Relentless Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Super social

Jouer à 5 parties multijoueurs

Fana du canap'Bronze

Jouer à 1 partie de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Bronze

Jouer à 1 partie de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Bronze

Jouer à 5 parties solo

Médaille Barnard Bronze

Obtenir plus de 1500 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Bronze

Gagner 5 parties de Duel de canapés

Argent

Extra social

Jouer à 20 parties multijoueurs

Fana du canap'Argent

Jouer à 15 parties de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Argent

Jouer à 20 parties de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Argent

Jouer à 20 parties solo

Médaille Barnard Argent

Obtenir plus de 3000 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Argent

Gagner plus de 20 parties de Duel de canapés

Buzzer en série

Répondre correctement à 10 questions à la suite

Round parfait

Répondre correctement à toutes les questions d'une manche en multijoueurs

Maître du quiz amateur

Créer 20 quiz MyBuzz!

Les Trophées Argent cachés

Roi de la zapette

Jouer sur chacune des chaînes

Multifacette

Avoir joué au moins une fois avec tous les personnages

Or

Ultra social

Jouer à 50 parties multijoueurs

Fana du canap'Or

Jouer à 40 parties de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Or

Jouer à 50 parties de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Or

Jouer à 50 parties solo

Médaille Barnard Or

Obtenir plus de 5000 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Or

Gagner plus de 50 parties de Duel de canapés

Les Trophées Or cachés

Réaction éclaire

Répondre correctement à trois questions en moins d'une demi seconde

Platine

Nouveau meilleur ami de Buzz

Tous les trophées débloqués

Buzz ! : Quiz World

© Sony / Relentless Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Tactiques d'équipe

Participer à une partie en ligne à quatre joueurs chez toi contre quatre autres joueurs autre part.

Mondanité

Participer à une partie en ligne en invitant au moins quatre joueurs dont trois amis Playstation Network.

Jamais sans mon Buzz!

Lancer Buzz! à partir de Playstation Home.

Super réflexes

Être le plus rapide afin de réponde correctement à toutes les questions lors d'une manche de Réflex-o-quiz.

Rapide comme le vent

Voler des points à tous les joueurs de la partie lors d'une manche de Rapid-o-buzzer.

Roi de la tarte

Entarter tous les joueurs de la partie lors d'une manche d'Entartage.

Mercure rouge

Terminer Fièvre des points rapidement.

Surpise générale

Répondre correctement dans Plein feux alors que tout le monde te donne perdant.

Catapulte humaine

Précipiter tout le monde dans la mélasse et rester indemne dans le Grand plongeon.

Bien dans mes pompes

Conserver un profil actif et non modifié.

Transformiste

Incarner régulièrement un personnage du sexe opposé.

Souffre-douleur

S'acharner sur un joueur en l'entartant ou en lui volant des points.

Entre mecs

Faire une partie avec uniquement des profils masculins.

Entre nanas

Faire une partie avec uniquement des profils féminins.

Je m'acharne sur les faibles.

Éliminer un joueur par entartage, ou le voler, alors qu'il a au moins 1500 points de retard sur les autres.

Cleptomanie

Voleur du dimanche ! Tu as voulu voler des points à un joueur qui n'en avait pas.

Autotartage

S'éliminer volontairement par entartage.

Sale ordure

Lors d'une partie, se moquer pendant le résumé de trois manches différentes et finir dernier à chacune d'entre elles.

Sale journée

Se faire entarter, exploser et voler des points dans la même partie.

Mitraillage

Obtenir une photo de chaque événement-clé.

Relecteur officiel

Être le premier joueur à essayer un quiz.

Dentier rêves les plus fous

Faire perdre son dentier à Gran pendant le résumé d'une manche.

Conservateur

Sauvegarder l'une de tes photos dans le menu XMB.

C'est pas bientôt fini ?

Agacer tout le monde à l'écran de sélection du bruit du buzzer Buzz!

Filmé en public et en direct

Si, c'est vrai ! Et tu as les photos de tout le monde pour le prouver.

Qu'est-ce qu'on s'aime bien !

Enchaîner les revanches contre les mêmes joueurs en ligne.

Évite de fâcher Buzz

Il ne vaut mieux pas le mettre en colère.

Tête de Buzz!

Transférer l'une de tes photos sur MyBuzzQuiz.com.

Argent

Présentable pour la caméra

Utiliser tous les costumes pour chaque personnage lors d'une partie.

Pour ne plus jamais travailler

Remporter tous les prix.

Spécialiste de MyBuzz!

Participer à 50 quiz MyBuzz! et les évaluer.

Chronophile

Marquer plus de 3200 points lors d'une manche de Stop chrono.

Mercure enflammé

Terminer Fièvre des points super rapidement.

Survivre à tout prix

Être le dernier survivant à la fin d'Entartage, Grand plongeon et Sprint final dans la même partie.

Sous les radars

Terminer un Délire en chaîne sans se faire entarter, sans exploser, sans effectuer le grand plongeon et sans se faire voler des points.

Auteur connu

Plus de 100 joueurs ont participé aux quiz de ta conception.

Créateur renommé

Plus de 25 joueurs ont participé à un quiz de ta conception, et ce dernier a plus de 2,5 étoiles.

Week-ends de folie

Faire une partie de Buzz! trois week-ends consécutifs.

Hôte popularité

Avoir 10 invitations en lignes d'acceptées.

Invité d'honneur

Se faire invité à une partie en ligne par cinq amis différents.

Or

J'<3 Buzz!

Jouer à tous les types de parties disponibles dans Buzz!

Canapé des vainqueurs

Remporter 25 parties en ligne... toute la maison peut participer.

Créateur culte

Plus de 25 joueurs ont participé à au moins 10 quiz de ta conception, et chacun d'entre eux a plus de 2,5 étoiles.

Platine

Trophée de platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

+ D'INFOS FORUM

ARME BONUS

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

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CHAPITRES ET TOUS LES BONUS

Sur l'écran de sélection de chapitre, maintenez Select et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, , .

Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / Infinity Ward 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Menu de triche

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Ce menu apparaît dans les options accessibles en cours de partie.

MISSION D'ÉPILOGUE

Attendez la fin des crédits pour accéder à la toute dernière mission.

ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

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

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

Call of Duty : Modern Warfare 2

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS : LE MUSÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à un niveau bonus qui se trouve tout en bas de la liste des missions solo. Dans le musée, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur le comptoir pour que tous les ennemis présents derrière les vitrines vous attaquent !

SIXIÈME SLOT DE CUSTOMISATION DE CLASSE

Atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer un emplacement supplémentaire pour les classes personnalisées.

EMPLACEMENTS POUR LES CLASSES PERSONNALISÉES (MULTIJOUEUR)

Vous devez atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer le 6ème emplacement destiné aux classes personnalisées. Recommencez à nouveau le processus pour débloquer les emplacements supplémentaires.

Emplacement 06	Entrer en mode Prestige 1 fois
Emplacement 07	Entrer en mode Prestige 3 fois
Emplacement 08	Entrer en mode Prestige 4 fois
Emplacement 09	Entrer en mode Prestige 7 fois
Emplacement 10	Entrer en mode Prestige 10 fois

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Remise en selle

Formation de la milice locale.

Danger rapproché

Se faire sélectionner pour l'unité d'élite de Shepherd.

Sueurs froides

Infiltrer la base sur la montagne enneigée.

L'affaire est dans le sac

Trouver Rojas dans la favela.

Menu sur place

Défendre le Burgertown.

Soap sur la corde raide

Prendre d'assaut le goulag.

Situation désespérée

Mettre à exécution le plan pour aider les Américains.

Whiskey Hotel

Reprendre Whiskey Hotel.

Le pion

Prendre d'assaut la planque de Makarov.

De Charybde en Scylla

Accomplir la mission dans le cimetière d'avions.

Roi de la fosse

Parcourir la fosse dans la mission "S.S.D.D" et terminer avec un temps final inférieur à 30 s.

Fantôme

Placer le C4 dans "Périlleuse escalade" sans alerter ou blesser qui que ce soit dans le blizzard.

Colonel Sanderson

Tuer 7 poulets en moins de 10 secondes durant la mission "Un nid de frelons".

Étoile dorée

Gagner 1 étoile en mode Opérations spéciales.

Hotel Bravo

Gagner 4 étoiles en mode Opérations spéciales.

Charlie à six heures

Gagner 8 étoiles en mode Opérations spéciales.

Jusqu'à 11

Gagner au moins 1 étoile dans 11 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Atout opérationnel

Gagner les 3 étoiles dans au moins 5 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Black Jack

Gagner 21 étoiles en mode Opérations spéciales.

Avec les honneurs

Gagner au moins 1 étoile dans chaque mission du mode Opérations spéciales.

À terre mais en vie

Tuer 4 ennemis d'affilée en étant à terre en mode Opérations spéciales.

Je suis le Mastodonte...

Tuer un Mastodonte en mode Opérations spéciales.

Une dizaine de soldats

Tuer au moins 10 ennemis avec un missile Predator en mode Solo ou Opérations spéciales.

Brutalité gratuite

Utiliser un bouclier antiémeute pour vaincre un ennemi en mode Solo ou Opérations spéciales.

Toc ! Toc !

Tuer 4 ennemis avec 4 tirs durant une attaque au ralenti en mode Solo ou Opérations spéciales.

Certains l'aiment chaud

Tuer 6 ennemis d'affilée avec une arme à lunette thermique en mode Solo ou Opérations spéciales.

D'une pierre deux coups

Tuer 2 ennemis d'une seule balle en mode Solo ou Opérations spéciales.

Chemins détournés

Récupérer 22 éléments de renseignements ennemis.

Une fouille en règle

Récupérer 45 éléments de renseignements ennemis.

Fusillade

Tuer 20 ennemis d'affilée en pilotant un véhicule en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus dure sera la chute

Tuer 2 ennemis en train de faire du rappel d'affilée en mode Solo ou Opérations spéciales.

Desperado

Tuer 5 ennemis d'affilée avec 5 armes ou accessoires différents en Solo ou Opérations spéciales.

Avec les deux mains

Tuer 10 ennemis d'affilée en utilisant des armes Akimbo en mode Solo ou Opérations spéciales.

Pas de repos pour les braves

Poignarder un ennemi sans qu'il remarque votre présence en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus on est de fous...

Tuer au moins 3 ennemis avec un seul tir de lance-grenades en mode Solo ou Opérations spéciales.

Argent

Pour la forme

Terminer la campagne solo (n'importe quel niveau de difficulté).

Premier jour d'école

Terminer les missions "S.S.D.D" et "Travail d'équipe" au niveau de difficulté Vétéran.

Diamant noir

Terminer la mission "Périlleuse escalade" au niveau de difficulté Vétéran.

Dur à cuire

Terminer les missions "Confrontation" et "Un nid de frelons" au niveau de difficulté Vétéran.

Aube rouge

Terminer les missions "Wolverines !" et "Exode" au niveau de difficulté Vétéran.

Prisonnier 627

Finir les missions "La seule journée paisible, c'était hier..." et "Le goulag" en mode Vétéran.

La fin justifie les moyens

Terminer la mission "Imprévu" au niveau de difficulté Vétéran.

Retour à la maison

Finir les missions "Sans contrainte", "Deuxième soleil" et "Whiskey Hotel" en mode Vétéran.

La reine prend la tour

Finir les missions "Derniers détails" et "L'ennemi de mon ennemi..." en mode Vétéran.

Indépendance

Finir les missions "Comme au bon vieux temps" et "Échec et mat" en mode Vétéran.

Agent

Gagner les 3 étoiles dans au moins 10 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Spécialiste

Gagner 30 étoiles en mode Opérations spéciales.

Professionnel

Gagner les 3 étoiles dans au moins 15 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Or

Le prix de la guerre

Terminer la campagne solo (difficulté Commando ou Vétéran).

69

Gagner 69 étoiles en mode Opérations spéciales.

Platine

Trophée platine

Posséder tous les trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Mission 1 : S.S.D.D

Les évènements du jeu commencent cinq ans après le premier opus. Vous êtes en Afghanistan et vous allez effectuer une démonstration pour les nouvelles recrues locales. Avancez vers la table et prenez le fusil d'assaut. Tournez-vous et tirez sur les cibles en mode visée normale. Suivez ensuite le reste du didacticiel en appliquant les ordres du sergent Foley.

Vous devez ensuite rejoindre la fosse où se trouve le général Shepherd. Suivez l'indicateur d'objectif pour trouver votre chemin. Avant d'entrer dans la fosse, allez à gauche vers le mirador et repérez le premier **élément de renseignement** puis prenez-le. Revenez ensuite à la fosse et descendez. Prenez le pistolet qui se trouve sur la table. Apprenez aussi

que saisir un pistolet est plus rapide que de recharger l'arme dont vous disposez déjà en cas d'urgence.

Choisissez ensuite votre arme avant d'effectuer le parcours. Tirez sur les cibles en utilisant le viseur pour plus de précision et moins de gaspillage de munitions. Faites attention aux cibles civiles, si vous les toucher vous subirez des pénalités. Vérifiez que vous avez touché toutes les cibles hostiles du secteur avant d'avancer vers la zone suivante. Rechargez pendant l'intervalle qui se trouve après chaque secteur et sprintez pour atteindre ce dernier. Votre score vous permettra de jouer avec l'une des quatre difficultés du jeu. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez refaire le parcours autant de fois que vous le voulez pour atteindre le niveau que vous désirez.

Mission 2 : Travail d'équipe

Vous devez protéger l'engin poseur de ponts qui se trouve à gauche. Dans cette pagaille, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et mettez-vous à couvert près de vos amis. Accroupissez-vous et commencez à tirer sur les soldats ennemis qui se trouvent sur l'autre rive du fleuve.

Utilisez le lance-grenades pour éliminer les ennemis qui tirent sur l'engin poseur de ponts. Regardez ensuite à gauche sur le pont où un groupe d'ennemis essaye de ralentir le déploiement de ce dernier. Eliminez ceux équipés de lance-roquettes en premier puis neutralisez les autres.

Prenez ensuite l'escalier vers le pont et montez dans le véhicule pour prendre le contrôle de la tourelle. Soyez prudent et ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Evitez de toucher les civils et ne tirez que pour répondre au feu ennemi.

Après un laps de temps pendant lequel règne le calme, dès que vous pénétrez dans les ruelles, plusieurs ennemis passent à l'attaque. La plupart d'entre eux se trouve sur les balcons et les toits des immeubles qui vous entourent. Suivez les indications de vos amis pour les repérer. Eliminez aussi les ennemis qui contrôlent les tourelles des véhicules. Malgré votre vigilance, votre véhicule sera touché et vous serez contraint de continuer à pied.

Restez accroupi et entrez dans le bâtiment situé à droite. Approchez-vous de la fenêtre et tuez les deux ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez ensuite vers l'escalier et éliminez ceux qui en descendent. Lancez ensuite une grenade flash à l'étage et montez pour neutraliser les soldats. Avancez vers la porte et, avant de sortir, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Suivez ensuite vos amis et entrez dans l'école. Neutralisez les hommes qui se trouvent en face de vous et entrez dans la salle de classe située à droite pour neutraliser un soldat.

Montez ensuite à l'étage en éliminant les ennemis et attaquez par derrière ceux qui se trouvent près des fenêtres pour aider vos amis. Avancez encore, tirez sur les ennemis qui se mettent à couvert derrière les bureaux et rappelez-vous que certains objets en bois (ou les caisses en carton laissent passer les balles donc vous pouvez toucher vos ennemis quand même. Nettoyez la zone et entrez dans la dernière salle où se trouve le stock de roquettes puis repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table.

Sortez ensuite de l'école et repérez un autre **élément de renseignement** situé sur la caisse qui se trouve à gauche du taxi. Avancez ensuite en suivant vos amis et mettez-vous à l'abri à la vue de la voiture verte. Eliminez les ennemis qui arrivent par le coté du véhicule et méfiez-vous de leurs grenades. Repliez-vous pour les éviter et neutralisez vos ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez les soldats qui se trouvent dans le garage à gauche et avancez.

Mission 3 : Périlleuse escalade

Avancez sur le rebord en suivant le capitaine Mac Tavish, le héros du premier opus. Attendez ensuite qu'il escalade la montagne pour en faire de même.

Une fois en haut, sautez comme le capitaine et grimpez ensuite pour éviter de tomber. Montez les dénivellations et sortez votre capteur cardiaque. Le point bleu est le capitaine tandis que les ennemis qui apparaissent en des points blancs. Vos premiers ennemis patrouillent à droite. Tandis que le capitaine vise celui de droite, occupez-vous de celui à gauche et tirez après le décompte du capitaine.

Avancez encore et répétez la même action avec les deux autres soldats. Suivez encore votre ami jusqu'à la séparation et l'ordre d'entrer dans la base.

Avancez vers l'entrée et laissez votre ami s'occuper du premier garde. Avant d'entrer, allez à droite vers le mirador et éliminez le soldat qui se trouve à gauche avant de monter. Prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve en haut du mirador ensuite descendez et allez vers la porte de l'abri. Eliminez le premier soldat d'un tir à la tête ensuite neutralisez le deuxième avant qu'il ne donne l'alerte.

Sortez de cet abri et allez à gauche derrière les tentes et le matériel. Laissez le capitaine éliminer le premier soldat et, quand le deuxième rapplique pour voir ce qu'il se passe, neutralisez-le avant qu'il ne donne l'alerte. Evitez les groupent d'ennemis et le véhicule qui patrouille et avancez vers la station de service. Placez votre C4 et attendez les nouveaux ordres. Vous devez rejoindre le hangar où se retrouve le satellite et retrouver MacTavish.

Avancez entre les avions et évitez les patrouilles puis approchez-vous du dernier hangar situé à gauche. Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve entre les deux hangars et descendez la dénivellation. Allez à droite et brisez la vitre pour voir des techniciens travaillant sur des Mig et pour prendre l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le baril. Allez ensuite de l'autre coté pour retrouver le capitaine.

Restez derrière lui et entrez dans le hangar. Montez ensuite à l'étage, avancez dans la salle et prenez le module ACS qui se trouve sur le bureau. Quand MacTavish se fait prendre, restez à couvert et attendez le compte à rebours du colonel ennemi. Explosez ensuite la charge avant la fin du décompte et allez vers votre capitaine. Eliminez le reste des ennemis et suivez votre ami. Avancez vers le Mig qui explose et éliminez les hommes qui se trouvent sur votre chemin. Suivez ensuite MacTavish et couvrez-le. Ne vous attardez pas dans la zone sinon les ennemis rappliquent en surnombre. Eliminez ceux sur la motoneige ou évitez leur chemin. Avancez ensuite vers la pente et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous immédiatement et abattez les ennemis qui essayent de vous rejoindre. Eliminez ensuite les occupants de la motoneige avant que votre ami ne vous en livre une.

Prenez le contrôle de ce dernier et foncez dans la neige. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche pour éviter qu'ils ne vous tirent dessus. A 1800 m du point de rendez-vous et quand le chemin se divise en deux, allez au milieu, dans la zone où il y a les arbres, et regardez à gauche pour trouver et prendre sans vous arrêter l'**élément de renseignement**.

Continuez ensuite votre chemin en canardant les ennemis qui vous pourchassent. Dans la descente rapide, évitez de heurter les arbres ou les rochers pour ne pas finir en viande hachée. Maintenez la manette à fond et essayez de rester au centre de la piste pour faire un grand saut et atteindre la rive d'en face sans finir dans le gouffre. Continuez ensuite jusqu'à l'hélicoptère.

Mission 4 : Pas de russe

Vous êtes sous couverture et vous obéissez aux ordres de Makarov. Dès que vous sortez de l'ascenseur le massacre commence. Vous pouvez participer à ce massacre ou seulement assister et ne pas tirer sur les civils. Abattez néanmoins les membres de la sécurité de l'aéroport. Avancez en suivant vos amis jusqu'au tarmac.

Les unités spéciales F.S.B russes entrent en jeu et vous devez les neutraliser. Mettez-vous à l'abri derrière le train d'atterrissage de l'avion quand ils arrivent et utilisez votre lance-grenades pour décimer les ennemis équipés de boucliers. Soyez attentif aux indications de vos amis, ils vous indiquent des positions des ennemis.

Avancez ensuite à droite et repérez les F.S.B qui se trouvent derrière le chariot à bagages. Neutralisez-les et regardez ensuite en haut pour voir d'autres ennemis se trouvant dans les fenêtres. Utilisez votre lance-grenades pour les neutraliser tout en restant à l'abri.
Eliminez ensuite les hommes de la F.S.B qui descendent du van et ne suivez pas l'un de vos amis qui se fera tuer quand il avancera un peu trop. Assurez-vous que les ennemis sont morts avant d'y aller. Suivez ensuite Makarov vers le point de rendez-vous et allez avec votre unité vers l'ambulance où vous aurez une petite surprise.

Mission 5 : Confrontation

Quand la voiture s'arrête, baissez-vous avant que votre cible ne vous tire dessus. Sortez ensuite du véhicule et prenez-le en chasse. Entrez dans la ruelle, visez les jambes du fuyard et tirez.

Après sa capture, avancez avec vos deux amis dans les rues de la favela. Descendez dans la cour et abritez-vous derrière les carcasses des voitures. Les ennemis arriveront par vagues. Eliminez ceux qui arrivent par les ruelles et ceux qui débarquent sur les toits. Surveillez vos flancs pour ne pas être attaqué par surprise et éloignez-vous des grenades ennemies. Avancez ensuite dans la ruelle située à gauche. Avancez toujours d'un abri à un autre pour ne pas vous retrouver entre plusieurs feux ennemis. Attendez que les attaques diminuent pour avancer. Repérez ensuite la moto stationnée devant une baraque. Entrez dans la maison qui se trouve à sa gauche et prenez l'**élément de renseignement**.

Avancez ensuite à droite et évitez de passer dans la ruelle mais avancez plutôt d'une maison à l'autre. Surveillez les toits avant de progresser et si des ennemis se cachent derrière les portes en bois, tirez-leurs dessus.

Une fois que vous avez l'ordre de poursuivre Rojas, avancez et montez les marches puis éliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit de la maison d'en face. Tuez ensuite le chien et son maitre et avancez. Avancez ensuite à droite pour attaquer les hommes armés par derrière. Montez les marches suivantes et avancez dans le coeur de la favela. Si plusieurs ennemis vous bloquent la route, balancez des grenades flash pour les aveugler et ainsi les éliminer plus facilement. Avancez à droite et tirez sur les deux ennemis qui se trouvent sur le plus haut toit. L'un d'eux utilise un lance-roquettes. A droite encore il ya plusieurs autre ennemis. A 75m de votre cible repérez l'échelle qui se trouve à droite. Montez et éliminez ceux qui sortent par la porte. Entrez, nettoyez la maison et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur de la maison et utilisez vos grenades. Sortez ensuite de la maison et allez vers celle en briques rouges, située à gauche. Eliminez les milices qui sortent de cette maison et entrez. Faites le ménage et allez vers les lits pour trouver un autre **élément de renseignement** posé sur la table basse.

Sortez de la maison et avancez en passant derrière cette dernière. Ne foncez pas directement mais attendez que les ennemis révèlent leurs positions. Vérifiez les fenêtres et surtout les toits où se trouvent plusieurs hommes et pour ce prenez le fusil FAL équipé d'un viseur. Plusieurs ennemis sont équipés de ce fusil et vous trouverez facilement des munitions. En haut de l'immeuble blanc, se trouvent plusieurs ennemis dont un qui vous tire dessus avec un lance-roquettes. Eliminez-le en premier et passez aux autres. Avancez encore pour rencontrer une grande résistance. Ne vous précipitez pas et éliminez les ennemis un par un. Passez ensuite sur les toits en taule et montez les marches. Lorsque vous apercevrez la voiture en flammes, allez à droite et sautez dans le balcon de la maison. Entrez ensuite et regardez entre les deux lits pour voir un **élément de renseignement**. Prenez-le et montez pour sortir de la maison. Eliminez les ennemis qui sont planqués derrière les briques, à droite, ensuite avancez jusqu'aux marches qui se trouvent à gauche. Montez et assistez à la capture spectaculaire de Rojas.

Acte II

Mission 1 : Wolverines

Dès que vous quittez le véhicule, courez vous mettre à l'abri à droite. Passez ensuite derrière la maison et suivez le sergent Foley. Evitez d'attaquer le véhicule BTR ennemi pour qu'il ne vous repère pas. Restez derrière lui et quand il vous repère lancez-lui une grenade fumigène pour couvrir votre fuite. Traversez ensuite l'allée, éliminez les soldats ennemis qui s'y trouvent et avancez.

Avancez et suivez les directives de vos amis qui vous indiquent les emplacements des ennemis. Restez à couvert pendant l'arrivée du camion et attendez que les ennemis avancent vers vous. Utilisez vos grenades pour exploser la voiture noire derrière laquelle plusieurs soldats russes sont planqués.

Avancez vers la station service et neutralisez les soldats qui se trouvent entre les pompes. Eliminez ceux qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la station. Allez vers le comptoir et prenez l'**élément de renseignement** Sortez et avancez vers le restaurant situé à gauche, où se trouvent vos amis. Vous devez monter sur le toit en passant par la cuisine et en utilisant l'échelle.

Avancez vers le bord du toit où se trouve la tourelle et prenez le fusil équipé d'une lunette thermique. Utilisez cette lunette pour repérer les ennemis qui couvrent leur avancée avec des fumigènes. Soyez attentif aux indications par radio, ils vous informeront de la présence des ennemis sur le même toit que vous. Tournez-vous alors et éliminez les soldats russes.

Allez ensuite vers l'autre coté du toit. Et neutralisez les soldats en utilisant le fusil à lunette thermique. Vérifiez vos arrières pour éliminer les ennemis qui montent sur le toit. Continuez ensuite à canarder les hommes situés en bas jusqu'à leur retraite. Quand le bombardement commence, quittez rapidement les lieux.

Une fois en bas, vous devez obtenir le dispositif de contrôle du drone Predator. Avant de commencer cette quête sortez par la porte droite pour vous retrouver près de la carcasse de l'hélico. Avancez vers la banque et entrez. Allez à gauche devant le guichet " Online banking " et prenez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite de l'autre coté du restaurant vers le " Taco to go ". Entrez dans ce restaurant et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Allez ensuite vers le " Burger Town " et fouillez la benne à ordures qui se trouve à gauche de la porte centrale pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Entrez ensuite dans le " Burger Town " et prenez le RPG qui se trouve dans la cuisine. Tirez sur l'un des RTB qui bloquent le chemin vers votre objectif. Sortez du restaurant et nettoyez la route devant vous. Mettez-vous à l'abri pendant le passage du BTR ennemi. Planquez-vous derrière un obstacle solide (comme les blocs de béton) qui ne laisse pas passer les balles du BTR. Avancez vers le restaurant et balancez des grenades à l'intérieur. Entrez ensuite et prenez le dispositif. Défendez votre position et neutralisez les ennemis qui arrivent par le coté de la station service.

Vous avez l'ordre ensuite de détruire le BTR-80. Utilisez le dispositif pour contrôler le drone. Ciblez alors le BTR et lancez le missile. Regroupez-vous ensuite avec le reste des unités dans le restaurant " Nate ". Un avion ennemi bombarde ce restaurant et vos plans changent. Dirigez-vous alors vers le " Burger Town " pour le sécuriser. Balancez plein de grenades dans le restaurant avant d'y entrer. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la cuisine.

Sortez ensuite et mettez-vous à couvert en face du restaurant " Taco to go ". Protégez alors le transfert du VIP et éliminez les ennemis qui se trouvent devant le " Taco ". Après le transfert, sortez dans le parking du restaurant et suivez les directives de vos amis pour repousser les soldats ennemis. Mettez-vous ensuite à l'abri et utilisez le drone pour lancer les missiles contre les groupe d'ennemis qui arrivent. Lancez les missiles entre les ennemis pour toucher un max de soldats. Quand le drone est HS, montez sur le toit du resto et défendez votre position.

Lorsqu'un hélico ennemi arrive, descendez du toit et courez vers le fast-food où vous aviez trouvé le dispositif. Prenez le Stinger qui se trouve à gauche et sortez à l'approche de l'hélico. Visez et tirez rapidement ensuite mettez-vous à l'abri dans le fast-food. Courez ensuite avec votre unité vers le restaurant " Nate ". Montez sur le toit pour prendre un autre Stinger et attendez l'arrivée de l'hélicoptère. Explosez-le et repoussez les ennemis tout en restant sur le toit. Quand le convoi arrive, nettoyez la route qui mène à ce dernier et descendez du toit. Courez vers le convoi et montez dans le véhicule.

Mission 2 : Un nid de frelons

Avancez en suivant vos amis et, au premier contact avec les ennemis, mettez-vous à l'abri derrière la maison en briques. Restez calme et avancez lentement mais prudemment même si vos amis n'arrêtent pas de crier dans la radio. N'avancez que si les ennemis sont vaincus. Plusieurs membres de la milice se trouvent sur le coté droit de la maison. D'autres se trouvent sur les toits des maisons d'en face. Avancez alors et prenez le sniper puis liquidez vos ennemis sans trop vous exposer. Restez derrière la clôture et éliminez ceux qui utilisent les tourelles des véhicules. Tirez sur les bombonnes de gaz pour les exploser et neutraliser les ennemis par la même occasion.

Avancez ensuite en compagnie de vos amis et entrez dans la première maison située à droite. Passez le garage et entrez dans la chambre pour trouver l'**élément de renseignement** sur la table. Prenez-le et sortez. Allez vous planquer à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la route. Descendez cette route et mettez-vous à l'abri du tireur d'élite. Eliminez-le quand il recharge et attendez l'arrivée de vos amis. Un groupe d'ennemis arrivera par la porte

située à droite. Exterminez-les et avancez à gauche. Regardez dans le coin du bâtiment derrière le panier de basket pour trouver un **élément de renseignement** sur les barils. Prenez-le et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face avant d'avancer vers la rue située à droite. Nettoyez cette zone avant de continuer votre chemin et repérez la boutique de glace (en rose). Longez son mur et entrez dans la maison qui se trouve au dessus de la boutique. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table. Sortez et avancez vers vos amis. Débusquez les ennemis qui se cachent derrière les barils situés en face de vous. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent dans le balcon de la maison située à gauche.

Avancez vers le marché qui est infesté de miliciens. Restez groupé avec vos amis en avançant pour qu'ils vous couvrent. Une fois le marché nettoyé, suivez vos amis dans les maisons et sortez dans le terrain de foot. L'hélico ne peut pas se poser à cause d'une présence hostile. Nettoyez alors ce terrain et avancez vers la cage du but d'en face. Approchez-vous de la fenêtre qui se trouve derrière la cage et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez, allez vers le capitaine et montez sur le toit. Avancez et sautez d'un toit à l'autre jusqu'au dernier. Tout le monde passe sauf vous, vous devez alors vous échapper de la horde d'adversaires qui vous pourchassent. Courez dans la maison et montez vers le toit. Avancez en suivant les indications de vos amis et évitez les ennemis. Repérez enfin l'hélicoptère et sautez vers l'échelle déployée par ce dernier pour vous y accrocher et vous éloigner de cet enfer.

Mission 3 : Exode

Avancez en restant à droite du blindé " Honey Badger " équipé d'un Stryker. Eliminez les ennemis qui arrivent par la rue et allez vers la maison de droite. Nettoyez son jardin ensuite planquez-vous dans sa véranda. Désignez la maison jaune avec votre laser pour indiquer les cibles au Stryker. Une fois que la zone est nettoyée par le Stryker, avancez et prenez place à couvert puis désignez la maison grise avec votre laser. Utilisez le laser contre le reste de l'infanterie ennemie. Avancez ensuite et allez près de la pancarte " Garden Villas " et désignez, avec le laser, les ennemis qui se trouve devant l'ensemble des bâtiments. Désignez ensuite le bureau de l'immeuble qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans ce même bureau et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez ensuite et désignez les fenêtres du bâtiment situé à droit où se trouvent des ennemis équipés de lance-roquettes. Avancez ensuite vers les tourelles ennemies et utilisez le laser pour donner les cibles au Stryker. Visez notamment les tourelles et les postes de contrôle puis avancez vers le poste de péage qui se trouve à droite. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le bureau. Sortez et suivez votre blindé.

Traversez le pont et utilisez votre laser pour cibler les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche de la route. Avancez ensuite vers la deuxième maison à droite, nettoyez-la et entrez. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le banc. Avancez vers la troisième maison à droite et désignez-la avec le laser. Entrez ensuite et nettoyez-la. Sortez par l'arrière et désignez avec votre laser les canons antiaériens. Allez ensuite vers votre nouvel objectif qui se trouve dans une maison dévastée par le crash d'un avion. Entrez, montez vers la salle sécurisée et ramassez la mallette.

Mission 4 : La seule journée paisible était hier

Après le largage dans l'océan, nagez jusqu'à la surface de l'eau pour vous retrouver sous la plate-forme. Approchez-vous du garde et éliminez-le en silence. Montez ensuite les escaliers et après le feu vert de votre chef, éliminez le premier soldat ennemi. Approchez-vous ensuite de la porte et placez l'explosif. Entrez et éliminez les kidnappeurs sans toucher les otages.

Sortez ensuite et suivez votre groupe. Montez et, avant de sortir par la grande porte, regardez à gauche vers l'étagère pour trouver un **élément de renseignement**. Attendez que l'hélico passe et sortez. Entrez dans une autre salle et éliminez les ennemis en épargnant les civils. Placez ensuite du C4 sur le cadavre d'un ennemi. Sortez de la salle et planquez-vous. Attendez que la patrouille entre dans la salle pour inspecter les corps et explosez la charge. Neutralisez ensuite les autres ennemis qui arrivent.

Une fois les ennemis repoussés, avancez et entrez dans la salle située à droite pour trouver un autre **élément de renseignement**. Sortez et montez vers les ponts supérieurs. Eliminez les ennemis en chemin et entrez dans la salle située à droite pour éviter les tirs de l'hélico. Ramassez le Stinger qui se trouve à gauche et détruisez cet hélico. Avancez ensuite en suivant votre capitaine. Descendez les escaliers et attaquez les ennemis par derrière. Avant de sortir, allez sous l'escalier et prenez l'**élément de renseignement**.

Continuez de monter jusqu'à l'écran de fumée créé par les ennemis. Sortez votre lunette thermique et mettez-vous à l'abri car vos adversaires possèdent aussi cet objet et peuvent vous voir. Neutralisez-les et focalisez-vous sur ceux qui se trouvent dans les balcons. Quand on vous donne l'ordre, avancez vers la porte et placez l'explosif. Entrez et neutralisez tous les ennemis sans toucher les otages. Rendez-vous ensuite au point d'extraction.

Mission 5 : Le goulag

Pendant que vous êtes dans l'hélico et quand vous vous approchez des tours, visez les ennemis et retenez votre respiration quand vous tirez. Visez les snipers en premier et tirez aussi sur les bombonnes de gaz pour éliminer plusieurs soldats à la fois.

Après l'atterrissage, prenez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la corniche. Abattez toujours les snipers en premier, ils sont reconnaissables à leurs viseurs qui brillent. Avancez en suivant votre capitaine et neutralisez les ennemis en chemin. Quand vous serez devant la porte de la prison, allez en arrière et montez l'escalier pour atteindre une des salles où se planquaient des soldats ennemis. Avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez et allez vers la porte de la prison. Eliminez les gardes et avancez. Dirigez-vous vers la salle de contrôle et méfiez-vous des grenades. Allez derrière les écrans de contrôle pour trouver un autre **élément de renseignement**. Prenez-le et quittez la salle de contrôle.

Allez vers les cellules pour commencer la recherche du prisonnier. Ces dernières sont désertes et le prisonnier a été transféré. Passez ensuite par l'armurerie. Pendant l'assaut ennemi, prenez provisoirement le bouclier anti émeutes pour vous protéger et trouvez un coin pour vous mettre à l'abri. Après l'ouverture de la porte, avancez en suivant vos amis et éliminez les gardes. Vous pouvez ensuite reprendre votre arme et laisser le bouclier.

Avancez dans le couloir et entrez dans la première cellule ouverte située à droite. Prenez l'**élément de renseignement** et sortez. Avancez et descendez par la fenêtre en rappel.

Activez la vision nocturne et avancez dans le tunnel. Nettoyez le couloir avec des grenades avant d'avancer. Désactivez ensuite la vision nocturne et avancez dans le sous sol. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent derrière les tubes et avancez. Faites attentions aux flammes qui sortent des tubes suite aux tirs ennemis et abattez les gardes.

Avancez vers le mur et placez l'explosif. Eliminez ensuite et rapidement les ennemis qui sont presque alignés dans les vestiaires. Utilisez le lance-grenades contre ceux qui se trouvent au premier étage. Utilisez-le aussi contre le groupe d'ennemis équipés de boucliers. Courez ensuite vers le trou au sol situé près des douches.

Avancez dans le tunnel jusqu'au mur gauche qui vous sépare de votre objectif. Eliminez le garde sans toucher le prisonnier. Après la libération du capitaine Price, tournez-vous vers le trou dans le mur et repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve à sa droite. Prenez-le et décampez en vitesse avant que le bombardement ne vous tue. Accrochez-vous ensuite au câble de l'hélicoptère pour l'exfiltration.

Mission 6 : Sans contrainte

Avancez vers la sortie de l'abri et suivez le sergent Foley. Dehors c'est le chaos total. Avancez dans les tranchés et attendez l'ordre du sergent pour entrer dans le bâtiment. Utilisez votre lance-grenades pour éliminer les soldats qui se trouvent dans le hall et dans les balcons. Restez à l'abri sous les caisses qui se trouvent à droite.

Avancez ensuite dans le couloir où se trouvent les ascenseurs. Entrez dans celui bloqué par le cadavre et prenez l'**élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats russes et nettoyez le bâtiment suivant. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les ennemis postés dans les balcons.

Montez ensuite jusqu'au troisième étage où des soldats essayent de déployer des SAM. Eliminez ces ennemis et placez des C4 sur la batterie des missiles. Allez ensuite à gauche et entrez dans la salle située à gauche pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Explosez ensuite les missiles et continuez votre ascension.

Une fois dans le quatrième étage, avancez en éliminant les soldats qui se trouvent dans les salles jusqu'à atteindre le nid de pie ennemi où se concentrent plusieurs soldats lourdement équipés. Surprenez-les par derrière et utilisez votre lance-grenades pour les exterminer avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Prenez ensuite place derrière le fusil-sniper et descendez tous les soldats ennemis qui bombardent le site d'évacuation. Quand vos amis donnent l'alerte, abandonnez l'arme, tournez-vous et repoussez les ennemis qui essayent de reprendre la position.

Prenez ensuite le lance-roquettes Javelin et visez les hélicoptères et les blindés ennemis. Mettez-vous à l'abri quand l'un des hélicos ennemis vous tire dessus. Vous devez ensuite vous frayer un chemin vers le toit du Capitole. Vous disposez de deux minutes pour atteindre le toit, ne trainez donc pas.

Une fois dans l'hélico, utilisez son minigun pour canarder les ennemis qui se trouvent dans la zone du mémorial de la deuxième guerre. Toutes les unités en couleur sombre sont vos ennemis. Donc rasez tout sur votre passage. Repérez les roquettes tirées pour localiser les tireurs et neutralisez-les. Arrosez ensuite toutes les fenêtres du palais de justice et tirez sur les batteries SAM qui se trouvent sur les toits.

Après le crash, tirez sur les ennemis qui arrivent vers votre positions jusqu'à la dernière cartouche.

Acte III

Mission 1 : Imprévu

Avancez en suivant le capitaine Price et suivez ses ordres à la lettre pour ne pas vous faire repérer. Eliminez ensuite l'un des soldats pour que votre ami s'occupe du deuxième. Avancez ensuite et repérez le chien et son maitre. Commencez par éliminer l'animal et abattez son maitre rapidement avant qu'il ne donne l'alerte. Avancez ensuite et traversez le pont.

Une fois que vous êtes repéré par le blindé ennemi, courez dans les bois en suivant Price. Laissez passer la première patrouille et avancez. Neutralisez la deuxième patrouille et regardez à gauche pour voir l'**élément de renseignement** qui se trouve sur une caisse. Continuez à suivre votre capitaine jusqu'à la grosse patrouille. Occupez-vous d'éliminer les deux ennemis qui se trouvent à droite tandis que votre ami se charge de ceux à gauche. Avancez encore prudemment jusqu'à la colline et prenez le contrôle du drone.

L'ennemi dispose de missiles SAM et tire sur votre drone. Glissez alors jusqu'en bas et prenez le M 240. Eliminez les premiers ennemis et ne tirez pas sur les soldats qui arrivent par la droite, il s'agit de vos alliés. Avancez vous mettre à l'abri derrière le char et commencez à canarder les ennemis. Allez ensuite derrière la maison située à droite et repoussez les assauts. Restez groupé avec vos amis et avancez d'un abri à l'autre pour neutraliser les renforts ennemis.

Avancez ensuite et prenez le contrôle du drone pour exploser l'une des cibles indiquées en rouge. Avancez ensuite jusqu'à l'activation du drone. Reprenez le contrôle, évitez les cibles clignotantes qui sont vos amis et ciblez le blindé ennemi. Nettoyez la zone devant vous et mettez-vous à couvert. Contrôlez ensuite le drone pour lancer plusieurs attaques sur les cibles avant d'avancer. Allez vers le bâtiment 33, entrez et prenez l'**élément de renseignement**. Sortez ensuite et allez à gauche vers l'héliport. Montez les marches et allez au coin droit pour trouver un autre **élément de renseignement**. Descendez ensuite et continuez votre avancée.

Utilisez le drone Prédator chaque fois que des renforts ou des véhicules ennemis arrivent. Avancez ensuite vers le sous-marin et, pendant que le capitaine avance, allez vers le poste de garde. Montez sur le toit, mettez-vous à l'abri et utilisez le fusil-sniper et les missiles du drone Prédator. Explosez les camions qui arrivent en renfort.

Mission 2 : Deuxième soleil

Vous revenez au soldat Ramirez coincé dans l'hélico abattu. Tirez sur les ennemis jusqu'à la dernière cartouche. Quand vous incarnez l'astronaute, regardez à droite et à gauche du satellite pour voir le missile.

Après l'explosion nucléaire, avancez dans la rue en suivant le sergent Foley et courez vous mettre à l'abri dans le bâtiment. Continuez de suivre votre sergent et entrez dans le bâtiment suivant. Montez à l'étage et préparez-vous à affronter les soldats ennemis qui infestent les bureaux. Utilisez vos grenades dans cet endroit restreint. Passez au bureau suivant et nettoyez-le.

Descendez ensuite dans la rue et liquidez les trois ennemis qui se trouvent sur le blindé. Avancez dans la rue et éliminez le groupe suivant. Entrez dans le bâtiment et descendez l'escalier jusqu'au bunker dévasté puis entrez.

Mission 3 : Whiskey Hotel

Avancez jusqu'à sortir du bunker où la bataille fait rage. Avancez à gauche en passant d'un abri à un autre. Tirez sur les projecteurs qui illuminent la zone. Eliminez les ennemis en chemin et avancez avec prudence. Entrez dans la maison blanche et passez par la porte que votre ami vous ouvre.

Eliminez les ennemis qui occupent cette zone et avancez vers le canapé situé à gauche pour prendre l'**élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui contrôlent cette aile de la maison. Avancez lentement pour le moment et sortez pour tuer les hommes qui descendent en rappel du toit. Avancez encore et dépêchez-vous pour monter sur le toit et allumer des fusées vertes. Eliminez rapidement d'autres soldats et montez l'escalier qui se trouve à droite avant l'application du plan Hammer Town et le largage des bombes. En haut des escaliers, tournez à droite pour trouver un **élément de renseignement** posé sur une caisse. Prenez-le et continuez à monter jusqu'au toit. Allumez enfin la fusée verte pour annuler le largage des bombes.

Mission 4 : Derniers détails

Votre objectif est de traquer et de capturer Makarov. Avancez jusqu'à tomber dans une embuscade et plongez à plat ventre pour éviter la mine. Restez ensuite à l'abri ou dans la fumée que crée vos amis pour masquer votre position. Eliminez les soldats ennemis et avancez vers les panneaux solaires. Avancez ensuite vers les baraques et neutralisez ceux qui les gardent. Placez l'explosif sur l'une des trois entrées et éliminez les soldats qui se trouvent à l'intérieur. Sortez par la porte arrière de la maison et allez vers le lac où se trouve un hangar à bateaux, au Sud-ouest. Localisez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à l'extérieur, sur une caisse.

Revenez à la maison et entrez par la porte qui mène au sous-sol. Nettoyez-le et plastiquez la première porte. Entrez ensuite en l'explosant et neutralisez l'ennemi qui se trouve en face et celui situé à gauche. Un arsenal complet se trouve dans cette salle. Prenez votre arme de choix et faites le plein de munitions avant de sortir. Prenez aussi l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la caisse de droite.

Allez vers la pièce suivante et neutralisez les ennemis qui essayent de s'enfuir par derrière. Montez ensuite au premier étage et explosez la porte pour entrer dans la salle fermée. Tuez les soldats qui sont à l'intérieur et allez au fond de la pièce pour prendre un autre **élément de renseignement**.

Descendez et approchez-vous de l'ordinateur de Makarov pour le pirater. Vous devez ensuite protéger le MSD jusqu'à la fin du transfert. Placez des mines Claymor sur toutes les entrées et prenez ensuite le M240 avant de vous rendre à l'arrière de la maison pour rester près de la fenêtre et repousser les ennemis. Allez ensuite près de votre ami Ghost et de la porte. Vous pouvez aussi monter l'escalier et vous poster à l'étage pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Eliminez ceux qui essayent d'entrer et de s'approcher du MSD. Une fois que le transfert est terminé, prenez le MSD et quittez la maison. Ignorez les soldats qui l'entourent et courez vers le point d'exfiltration.

Des soldats ennemis vous barrent la route vers le point ZA. Restez sur le coté gauche et avancez en les neutralisant. Ne restez pas trop longtemps en planque sinon vous serez rejoint par les ennemis qui arrivent de la maison. Après l'explosion et quand Ghost vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à retrouver le Général Shepherd qui vous réserve une surprise.

Mission 5 : L'ennemi de mon ennemi

Après la trahison de Shepherd, vous combattez pour votre propre compte et pour vous venger de ce dernier qui a décimé votre unité. Votre priorité n'est plus Makarov mais Shepherd. Sortez de la carcasse de l'avion par la droite et avancez. Entrez dans la carlingue de l'avion situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**. Les deux factions, celle du Général Shepherd et celle de Makarov s'entretuent. Profitez de ce chaos pour avancer vers le point de ralliement. Attendez le passage des hélicos qui ratissent le terrain et avancez. Essayez de ne pas vous faire repérer, même si vous n'êtes pas la cible prioritaire pour les deux factions ennemies. Avancez entre les carcasses des voitures et éliminez surtout les hommes de Shepherd qui sont en surnombre. Avancez jusqu'à la carlingue qui vous donne une vue sur la bataille qui se déroule entre les deux factions et nettoyez le terrain avant de descendre.

Eliminez les snipers qui se placent à gauche, près de la carcasse de l'avant de l'avion. Avancez pour assister à une rude bataille dans la zone. Attendez que les ennemis s'entretuent et avancez vers l'avant de l'avion. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à droite.

Eliminez ensuite les ennemis et courez vers le véhicule de Price. Neutralisez les soldats qui l'encerclent et montez à bord. Eliminez les tireurs dans les voitures et quand le chauffeur meure, prenez les commandes et dirigez le véhicule vers la soute de l'avion.

Mission 6 : Comme au bon vieux temps

Avancez en suivant Price et arrêtez-vous à la vue de la patrouille. Attendez les ordres de Price pour tirer sur les ennemis situés à droite. Descendez ensuite vers leur position et allez à gauche. Choisissez l'un des ennemis et abattez-le pendant que votre ami élimine le deuxième. Accrochez-vous ensuite à la corniche et descendez lentement en rappel jusqu'aux deux gardes. Occupez-vous de celui qui se trouve sous vos pieds et descendez.

Avancez dans la grotte en suivant Price et cachez-vous à gauche pour laisser passer la patrouille. Eliminez ensuite le soldat qui fume une cigarette. Allez à sa droite pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Revenez vers Price et avancez prudemment jusqu'à l'ordre d'abattre le couple d'ennemis équipés de torches.
Occupez-vous de celui qui est à gauche et avancez.

Quand les renforts ennemis arrivent, allez dans la grotte de gauche et éliminez les ennemis qui avancent vers vous. Avancez ensuite vers le trou qui mène à l'extérieur et, avant de sortir, allez à gauche pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Suivez ensuite Price et prenez le bouclier. Passez devant votre ami pour le protéger. Avancez vers les ennemis avec votre bouclier pendant que votre allié les dégomme. Entrez dans la grotte suivante et pendant l'attaque ennemie, allez à gauche et surprenez-les par le flanc. Avancez vers la zone suivante où les ennemis balancent des grenades fumigènes. Prenez une arme équipée de lunette thermique et éliminez les soldats qui essayent de traverser le pont en bois. Traversez ensuite ce même pont et allez à droite vers une grotte où se trouve l'**élément de renseignement**.

Avancez vers la porte fermée et placez l'explosif pour la défoncer. Entrez et neutralisez les hommes qui placent l'explosif. Avancez à gauche vers la table pleine de canettes et récupérez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite derrière les commandes situées à droite pour pirater la porte.

Sortez et mettez-vous ensuite à l'abri pendant le bombardement. Avancez vers l'Ouest en éliminant les ennemis en chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à gauche.

Mission 7 : Echec et mat

Avancez sur la passerelle et, avant de monter dans le bateau, prenez le dernier **élément de renseignement** du jeu qui se trouve sur une caisse située à gauche. Montez ensuite dans l'embarcation à moteur et mettez les plein gaz. Vous pouvez tirer sur les ennemis ou bien vous concentrer sur la conduite. Zigzaguez pour éviter les tirs et en particulier les roquettes. Ne quittez pas le bateau ennemi des yeux pour anticiper sa trajectoire.

Traversez ensuite la grotte pour finir dans une zone ouverte. Passez derrière les rochers pour éviter les tirs de l'hélicoptère et zigzaguez quand il se positionne devant vous pour tirer. Passez ensuite à travers les rapides où vous devrez contrôler votre zodiac pour ne pas perdre votre ennemi. Stabilisez-vous quand Price vous en donne l'ordre pour qu'il cible l'hélico de Shepherd et le fasse exploser.

Après l'effondrement de l'engin dans les chutes d'eau. Avancez vers l'hélico à terre et éliminez l'ennemi qui essaye de vous tirer dessus. Allez ensuite vers Shepherd et essayez de le poignarder. Quand il vous met à terre, avancez vers le flingue en rampant, mais il vous devancera une nouvelle fois. Après vous être fait poignarder, suivez les consignes qui s'affichent à l'écran pour enlever le couteau et le lancer dans l'oeil de Shepherd. Vous avez enfin réussi à éliminer ce traitre. Regardez ensuite le générique durant lequel défilent des images du musée qui accueille tous les protagonistes du jeu.

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Mode Vétéran

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

Mode Zombie

Terminer le mode Campagne pour débloquer le mode Zombie jouable à 4 contre des ennemis en nombre illimité.

BONUS DU MULTIJOUEUR

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

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

TROPHÉES

Bronze

Mains sales

Terminez "Semper Fi" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Peleliu à sang

Terminez "Faible résistance" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Épée brisée

Terminez "Atterrissage forcé" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Architecture

Terminez "Vendetta" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Coup de marteau

Terminez "Leur pays, leur sang" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Terre brûlée

Terminez "Feu de guerre" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Intrépide

Terminez "Sans fin" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Cauchemar ambulant

Terminez "En sang et en fer" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Fatalité

Terminez "Anneau d'acier" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

"Pluie de malheur"

Terminez "Expulsion" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Chats échaudés

Terminez "Chats noirs" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Chalumeau et tire-bouchon

Terminez "Chalumeau et tire-bouchon" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Coucher de soleil

Terminez "Point de non-retour" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Pour la patrie

Terminez "Le cœur du Reich" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Un lourd fardeau

Terminez "Chute" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Le soldat Ryan est sauvé

Sauvez le soldat avant qu'il ne soit brûlé vif

Armes de destruction massive

Tuez au moins 4 soldats japonnais en demandant un bombardement naval par radio

Extinction des feux !

Détruisez toutes les lumières du convoi japonais du niveau "Chats noirs" (Solo uniquement)

Économies

Tuez 3 ennemis avec une seule balle

Ange gardien

Dans le dernier assaut d'Okinawa, sauvez le sergent Roebuck

Chaud aux fesses

Survivez à une attaque de kamikaze (Solo uniquement)

Ennemi en herbe

Éliminez un soldat japonais embusqué dans l'herbe

Aucun abri

Tuez un ennemi perché dans un arbre du niveau "Atterrissage forcé" avec le lance-flammes

Purple Heart

Face à l'adversité, faites preuve de courage et persévérez

Sans pitié

Tuez 15 ennemis tout en étant à bord d'un char dans "Anneau d'acier"

Mortier en main

Tuez 8 Japonais en leur lançant des obus de mortier

Comme dans un four

Tuez 10 ennemis avec les lumières éteintes dans le métro

Ruban bleu

Terminez une partie en coopération classée à 4 joueurs à la première place (Coop en ligne uniquement)

Début de la gloire

Terminez une partie en mode Campagne en coopération (Coop en ligne uniquement)

Première impression

Terminez une partie en mode Coopération classée Coop en ligne uniquement)

Argent

Les Raiders de Carlson

Terminez "Semper fi" dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Assaut de Peleliu

Établissez une tête de pont sur l'île de Peleliu (n'importe quelle difficulté) (Solo uniquement)

Dernier combat

Survivez au conflit d'Okinawa dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Coup au cœur

Terminez toutes les missions du front est dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Le professionnel

Tuez tous les hommes d'Amsel et le chien sans recharger (Solo uniquement)

Flingueur

Assassinez le général Amsel d'un tir de pistolet (Solo uniquement)

Pilleur de tombe

Récupérez toutes les cartes de la mort du jeu (Solo uniquement)

Même pas mal

Terminez un niveau sans mourir en mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement)

La manière forte

Terminez un niveau exclusivement au corps à corps, lance-flammes, grenades ou aux explosifs

Kamikaze

Terminez un niveau en difficulté 2nde classe ou supérieure exclusivement à la grenade ou au corps à corps (Solo uniquement)

Main de fer

Détruisez toutes les tours et les bunkers dans "En sang et en fer"

Zéro pointé

Abattez 45 Zeros japonais dans "Chats noirs" (Solo uniquement)

Or

Guerrier endurci

Terminez le jeu mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement)

Héros de guerre

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Platine

Platine

Débloquez tous les autres trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Semper fi

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

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

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

Objectif accompli

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

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

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

Mission accomplie

Mission 2 : Faible résistance

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

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

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

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

Mission accomplie

Mission 3 : Atterrissage forcé

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

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

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

Eliminez les mitrailleurs et ceux situés à leur droite. Sortez du bunker et avancez avec vos camarades. Passez par le

bâtiment détruit à votre droite pour pouvoir vous approcher de l'infanterie japonaise et descendez-la pour aider vos amis à avancer.

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

Objectif accompli

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 4 : Vendetta

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

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

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

facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

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

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

Mission accomplie

Mission 5 : Leur pays, leur sang

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

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

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 6 : Qu'ils brûlent !

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

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

Mission accomplie

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

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

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

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

Objectif accompli

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

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

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

Mission accomplie

Mission 7 : Sang et fer

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

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

Objectif terminé

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

Objectif accompli

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

Mission accomplie

Mission 8 : Anneau d'acier

Cette nouvelle mission commence lorsque le véhicule qui transporte votre escouade arrive à destination. Descendez et allez rejoindre vos amis, attendez le tir du Katiuska et une fois que le bâtiment d'en face sera détruit, courez. Progressez maintenant tout en vous mettant à couvert derrière le char allié. Quand il s'arrête, entrez dans le building à sa droite,

passez et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Suivez maintenant votre escouade, entrez dans l'immeuble en leur compagnie et suivez-les. Une fois dans l'impasse, attendez que le char débarque et détruise le mur pour vous laisser progresser.

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

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

Mission accomplie

Mission 9 : Expulsion

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 10 : Allumette et chalumeau

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

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

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

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

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

Mission accomplie

Mission 11 : Point de rupture

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

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

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

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

Mission accomplie

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

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

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

Mission accomplie

Mission 12 : Chute

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

camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

Mission accomplie

CLAN TAG (V 1.04)

Ces codes doivent être saisis dans les barraquements pour modifier l'apparence du Clan Tag.

`blue`	Clan Tag bleu
`Cyan`	Clan Tag cyan
`Grn`	Clan Tag vert
`Red`	Clan Tag rouge
`YELW`	Clan Tag jaune

OBTENIR LE PISTOLET LASER DANS LA MISSION FAIBLE RÉSISTANCE

Voici comment obtenir le pistolet laser dans la mission « Faible Résistance ». Il vous suffit d'être au début de la mission sur la plage, vous devez passer dans quatre trous d'obus. Pour le premier, vous devez allez tout à droite de la plage et marcher dans le trou d'obus (il est rempli d'eau). Pour le deuxième, dirigez-vous vers la gauche, vous trouverez le deuxième trou d'obus (lui aussi rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et repartez vers la droite pour trouver le troisième trou d'obus (celui-ci est vide). Marchez à l'intérieur et dirigez-vous vers la droite pour trouver le dernier trou d'obus qui est assez grand (il est rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et attendez un peu, la terre devrait se mettre à trembler et quatre statues sortiront de la terre, comportant chacune un pistolet laser.

EMPLACEMENT DES CARTES DE MORT

Call of Duty Classic

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Petit nouveau

Terminer l'entraînement.

Grands espoirs

Terminer Alpes bavaroises, Allemagne.

Camp Toccoa, Premier arrivé, dernier parti

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (pathfinder 1).

Zone d'atterrissage

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (pathfinder 2).

Le jour le plus long

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (jour).

Opération Overload

Terminer Normandie, route N13.

Héros hivernaux

Terminer Manoir de Brécourt, France (jour).

Exfiltration

Terminer Strasshof, Autriche.

Reconnaissance

Terminer Bénouville, France (nuit).

Pégase

Terminer Bénouville, France (jour).

Fuite au barrage

Terminer Barrage de l'Eder, Allemagne.

Évasion en camion

Terminer la virée en camion pour l'aérodrome.

Décollage immédiat

Terminer la fuite de l'aérodrome (jour).

Endiguons

Terminer le cuirassé Tirpitz (nuit).

Jour de grand frais en Russie

Terminer La Volga, Stalingrad (jour).

Boucherie

Terminer Place rouge, Stalingrad (jour).

Voies mortelles

Terminer la gare (jour).

Rats d'égouts

Terminer les égouts de Stalingrad (jour).

Antichar

Terminer Chez Pavlov (jour).

Guerre ouvrière

Terminer Usine de Varsovie (jour).

Combat pour le peuple

Terminer Voies ferrées de Varsovie (jour).

Nerfs d'acier

Terminer Campagne près de l'Oder (jour).

Libération glorieuse

Terminer Ville près de l'Oder (jour).

Ennemi des chars

Terminer Hurtgen.

Lumière sur Rocket

Terminer Rocket.

Le Reichstag est à nous !

Terminer Berlin.

Argent

Gloire d'antan

Terminer les missions américaines.

Union Jack

Terminer les missions britanniques.

Bannière de la victoire

Terminer les missions russes.

Commando

Terminer le jeu en difficulté 2nd Classe.

Question de survie

Terminer une mission sans mourir.

Lance-pierres

Termine une mission en utilisant uniquement un pistolet.

Or

Héros de guerre

Terminer le jeu à la difficulté la plus haute.

M. Muscles

Terminer une mission en ne combattant qu'au corps à corps.

Pare-balles

Terminer une mission sans prendre aucun dégât.

Coriace

Terminer le jeu en difficulté vétéran.

Cowboy

Éliminer vos ennemis avec un pistolet, un fusil, une mitrailleuse et une grenade sans mourir.

Platine

Soldat consciencieux

Débloquer tous les autres trophées.

Call of Juarez : Bound in Blood

© Ubisoft / Techland 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Depuis le menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et entrez le code **735S653J** pour empocher de l'argent. Vous pourrez l'utiliser pour obtenir de meilleures armes dès le début du jeu.

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en solo pour débloquer le mode Très Difficile.

TROPHÉES

Bronze

Coq frit de l'Arkansas

Faites exploser 10 poulets à la dynamite.

Plein midi

Tuez 4 ennemis entre 12 h 00 et 12 h 15 (heure locale, les parties avec classement comptent).

Bien investi

Achetez 20 mises à jour de niveau 2 et 10 de niveau 3 (avec classement uniquement).

Carnage

Tuez 5 ennemis en étant à cheval (les parties avec classement comptent).

Jamais pardonné

Tuez 10 ennemis en étant Wanted et invincible (avec classement uniquement).

Bienvenue à la frontière

Terminez une partie Légendes du Far West (avec classement uniquement).

Le crime paie

Remportez 5 manches en tant que Bandit (avec classement uniquement).

Étoile d'alu

Remportez 5 manches en tant que Shérif (avec classement uniquement).

99 scalps

Effectuez 99 tirs à la tête (les parties avec classement comptent).

Jack le polyvalent

Terminez une partie avec chaque classe (avec classement uniquement).

En pâture aux corbeaux

Terminez le jeu en Facile au minimum.

Entre l'herbe et le foin

Terminez le jeu en Normal au minimum.

Acte I

Terminez l'acte I.

Acte II

Terminez l'acte II.

Acte III

Terminez l'acte III.

Acte IV

Terminez l'acte IV.

Jour-J

Dans le chapitre I, détruisez tous les radeaux avant qu'ils n'accostent.

Chaos

Dans le chapitre III, tuez 20 ennemis armés tout en conduisant la diligence.

Une sacrée balade

Dans le chapitre IX, sur le monte-charge, détruisez tout ce qu'on vous jette dessus.

Robin des bois

Dans le chapitre XII, incarnez Thomas et n'utilisez que des flèches pendant tout le niveau.

Boy scout

Terminez une mission annexe.

Bouclier d'espoir

Terminez toutes les missions annexes.

Mains agiles

Tuez 7 personnes dans le laps du mode Concentration.

L'arnaque aux frags

Tuez tous les ennemis en Coop dans le laps du mode Concentration.

Feux d'artifice

Tirez dans 2 bâtons de dynamite ennemis en plein vol.

Nul n'y échappera

Tirez sur un ennemi à travers un mur.

Menuisier

Tuez 5 ennemi(s) avec une chaise.

Expert pistolet

Tuez 250 personnes au pistolet (les parties avec classement comptent).

Expert fusil

Tuez 250 personnes au fusil (les parties avec classement comptent).

Expert fusil de chasse

Tuez 250 personnes au fusil barillet x2 (les parties avec classement comptent).

Le tricheur à la rame

Dans le chapitre XI, tuez tous les indiens pendant la course-poursuite en canoë.

Tireur d'élite distrait

Dans le chapitre IV, incarnez Ray et tuez les tireurs d'élite sans l'aide de Thomas.

Tireur d'élite : destruction

Dans le chapitre IV, incarnez Thomas et tuez les tireurs d'élite en 10 secondes.

L'attrape-seigle

Dans le chapitre II, tuez les soldats ennemis à l'arme blanche sans vous faire repérer.

Vache yankee

Dans le chapitre II, ne tuez pas la vache.

Justificateur

Tuez 30 ennemis avec la Gatling.

Argent

Et tutti quanti

Terminez Légende du Far-West dans chaque niveau (partie et revanche comptent, class. uniquement).

Loup dément

Terminez le jeu en Difficile au minimum.

Sus à l'ennemi

Rassemblez tous les secrets.

Les treize mercenaires

Déverrouillez toutes les classes (avec classement uniquement).

En bonne voie

Obtenez 200 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'argent en multijoueur.

Histoire de Ray

Terminez chaque chapitre en incarnant Ray.

Histoire de Thomas

Terminez chaque chapitre en incarnant Thomas.

Intouchable

Finissez n'importe quel chapitre, à l'exception des VI et VIII, sans être gravement blessé.

Or

Seigneur, ayez pitié

Tuez 2000 ennemis (les parties avec classement comptent).

Ruée vers l'or !

Obtenez 1 000 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'or en multijoueur.

Légende de l'Ouest

Terminez le jeu en Très difficile au minimum.

Platine

As de Pique

Obtenir tous les autres trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : Une histoire de famille

Chapitre I : Les tranchées

Repoussez les attaques ennemies sur le flanc droit

Vous allez commencer votre aventure en incarnat Ray McCall pendant la guerre de sécession au coté des confédérés. Commencez par choisir vos armes, prenez les deux revolvers et avancez dans les tranchées. Suivez ensuite le soldat et mettez-vous derrière la barrière pour repousser les ennemis. Votre objectif sera toujours indiqué par une étoile sur l'écran. Suivez donc cette étoile si vous vous perdez. Tirez en premier sur les ennemis qui se rapprochent de votre position et chargez votre arme pendant qu'ils sont encore loin. Vous devez ensuite vous déplacer vers le flanc droit pour repousser les nordistes qui essayent de forcer vos défenses. Prenez les munitions qui se trouvent dans la caisse, placez-vous derrière la barrière et repoussez encore une fois les ennemis.

Trouvez et éliminez les soldats ennemis dans le camp

Vous devez ensuite éliminer les soldats qui ont réussi à traverser vos défenses. Avancez et défoncez la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez le **secret** et continuez votre route jusqu'aux tentes. Il y aura plusieurs autres secrets à trouver dans les recoins des prochains niveaux, éliminez les ennemis qui les entourent pour y accéder. Allez ensuite dans la grande tente et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Prenez son fusil et sortez. Allez vers le drapeau central puis à gauche pour trouver une caisse refermant un autre **secret**.

Trouvez et éliminez tout les tireurs d'élite

Revenez à la forêt et repérez le premier sniper. Courez en vous abritant derrière les arbres jusqu'à avoir une vue dégagée sur l'ennemi. Eliminez-le et cherchez le deuxième. Ce dernier se trouve à l'opposée du premier. Tournez-vous à gauche et avancez derrière les arbres pour le repérer et le neutraliser.

Allez à la Tente des Officiers

Revenez vers les tentes et suivez l'étoile pour atteindre la tente des officiers. Après le débriefing, sortez et suivez le caporal.

Secourez Thomas

Avancez et traversez le ruisseau. Avant de parler à l'officier, allez à droite et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre un autre **secret**. Parlez à l'officier puis suivez le soldat et avancez jusqu'à arriver derrière la colonne d'ennemis.

Semez la confusion dans les rangs ennemis

Vous allez apprendre à utiliser le mode concentration, très utiles contres plusieurs ennemis. Ce mode se recharge en tirant sur vos ennemis. Enclenchez alors ce mode et ciblez chaque ennemi avec deux tirs. Eliminez ensuite les soldats qui vous attaquent par le coté droit. Avancez et parlez à l'officier.

Suivez l'escouade jusqu'au tranchées

Avancez en suivant les soldats et commencez par éliminer les hommes postés près de la rivière avant d'entrer dans les tranchées.

Eliminez les soldats ennemis réfugiés dans les tranchées

Prenez le fusil qui se trouve dans la caisse située à gauche ensuite avancez vers le chemin bloqué. A gauche, il y a une caisse d'explosifs, prenez-en, reculez et lancez-les sur les débris qui bloquent le passage. Eliminez les ennemis en chemin et placez-vous sur la marque rouge pour apprendre à vous mettre à l'abri. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent en haut des tranchées. Avancez encore, tournez à gauche et tirez sur le baril rouge pour le faire exploser et tuer les ennemis. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour affronter les ennemis qui se trouvent à droite. Vous pouvez utiliser le mode " concentration " pour les éliminer plus aisément. Allez vers la caisse de munitions qui se trouve à gauche et faites le plein. Continuez ensuite votre chemin et arrêtez-vous avant d'atteindre la pancarte " explosive ". Après l'explosion, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche jusqu'au bout du tranchée pour trouver le coffre contenant un autre **secret**. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à rencontrer votre frère.

Défendez votre position et forcez l'ennemi à battre en retraite

Avancez, montez à l'échelle et prenez place derrière la Gatling. Tirez sur les soldats qui lancent l'assaut sur votre position. Occupez-vous en priorité des soldats qui sont proches de vous.

Repoussez les attaques de la tranchée droite et récupérez les canons

Avancez dans les tranchées et mettez-vous toujours à couvert derrière les caisses pour éliminer vos ennemis. Tournez à gauche et restez derrière les paniers pour ne pas subir des dégâts. Accroupissez-vous et avancez. Faites le plein de munitions avec la caisse et avancez vers l'échelle située à gauche. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez vers l'échelle suivante et tirez sur le baril explosif qui se trouve entre les deux ennemis situés en haut de la tranchée. Montez ensuite à l'échelle et ramassez les munitions. Escaladez l'échelle de droite avec prudence et repérez les ennemis. Tuez-les et si nécessaire, descendez pour vous mettre à l'abri pendant quelques secondes avant de remonter pour les finir. Avancez et éliminez les ennemis en chemin en restant à l'abri derrière les caisses. Nettoyez ensuite la zone des canons.

Empêchez les forces ennemies d'accoster

Prenez place derrière le canon et localisez les radeaux ennemis qui essayent de traverser la rivière. Visez un peu plus haut que les radeaux pour que la boule à canon touche sa cible. Surveillez les deux cotés pour exploser tous les

radeaux. Ignorez les quelques ennemis qui atteignent la rive et qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur les radeaux en chemin. Une fois l'ennemi repoussé, abandonnez le canon.

Placez des explosifs sur le pont

Avancez et cachez-vous derrière le rocher. Eliminez les ennemis qui gardent les bases du pont. Allez ensuite à gauche vers le haut du pont et utilisez le mode " concentration " pour éliminer les ennemis qui attaquent la position de votre frère. Descendez ensuite sous le pont et placez les explosifs sur les marques qui se trouvent sur les piliers. Éliminez les ennemis qui arrivent par l'autre rive et avancez vers le rocher (dans l'eau) pour trouver un autre **secret**. Rebroussez chemin et allez à gauche, vers le rocher. Utilisez le détonateur pour exploser le pont.

Chapitre II : La ferme familiale

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Vous allez, cette fois, incarner Thomas. Suivez votre frère et, après la démonstration, passez en mode " concentration " pour tirer sur les vautours. Avancez et utilisez encore une fois le ce mode pour éliminer les trois prochains soldats. Ramassez le fusil de l'un d'eux et avancez vers la maison en feu. Eliminez les hommes armés qui se trouvent devant la demeure et allez sauver Jackson.

Secourez Jackson

Allez vers la porte d'entrée et prenez le seau situé près du puits . Eteignez-le feu sur la porte et essayez de l'ouvrir. Ecartez-vous ensuite et laissez votre frère faire son boulot.

Inspectez l'étable

Après le sauvetage de Jackson, allez avec votre frère à l'étable. Placez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération ". Ne tirez pas sur le taureau qui se trouve dans l'étable mais laissez-le sortir. Entrez, allez à droite et fouillez la caisse pour prendre le **secret**. Allez ensuite à gauche et montez vers la marque rouge. Aidez ensuite votre frère à grimper et suivez-le pour sortir par derrière. Tuez le soldat qui essaye de buter Jackson, courez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les soldats nordistes. Allez ensuite derrière la maison de gauche et montez sur le toit. Avancez pour couvrir votre frère et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche des maisons. Descendez ensuite et entrez dans la deuxième maison pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Avancez encore et éliminez les soldats puis entrez dans l'avant dernière maison. Montez au grenier et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite et suivez votre frère jusqu'à retrouver Jackson inanimé. Enjambez la barrière (à gauche) et avancez dans le champ de maïs. Accroupissez-vous ensuite quand les ennemis vous encerclent.

Tuez tous les soldats présents dans le champ

Sortez vos couteaux et partez à la chasse. Vous devez vous lever un instant pour repérer les soldats ensuite vous accroupir pour vous approcher d'eux en silence. Tirez quand le réticule devient plus grand et rouge. Avancez ensuite vers les cadavres pour récupérer votre couteau. Revenez ensuite voir votre frère.

Montez sur l'arbre et éliminez l'opérateur de la mitrailleuse

Avancez vers l'arbre et ramassez le lasso. Suivez les indications pour lancer le lasso sur la branche d'arbre et grimper. Prenez ensuite votre arme et visez le soldat qui possède l'étoile jaune au dessus de la tête. Attendez qu'il avance un

peu et tirez-lui dessus. Descendez ensuite et suivez votre frère jusqu'à la Gatling. Utilisez-la pour éliminer les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Montez ensuite à cheval et suivez le chemin vers votre ferme. Arrêtez-vous près du mur et cachez-vous derrière l'arbre. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée puis entrez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre. Eliminez les soldats tout en avant d'un arbre à l'autre jusqu'à atteindre la demeure.

Pénétrez dans le bâtiment

Restez derrière la statue et attendez le signal de votre frère pour avancer. Planquez-vous derrière la fontaine puis derrière la statue de gauche. Commencez par éliminer le canonnier. Eliminez ensuite les ennemis qui entourent le canon et ceux qui sont postés sur le toit. N'oubliez pas ceux qui tirent depuis les fenêtres. N'avancez vers les portes que lorsque votre frère vous l'ordonne. Allez du coté gauche de la porte et préparez-vous pour une attaque en mode " concentration-coopération ". Après l'élimination des ennemis qui se trouvent sur les escaliers, montez à l'étage.

Trouvez un moyen d'atteindre le balcon

Entrez dans la chambre située à droite et allez à la fenêtre. Utilisez le lasso pour vous accrocher au balcon. Hissez-vous sur le balcon et placez-vous dans la marque rouge pour effectuer une attaque " concentration-coopération " avec votre frère.

Rendez-vous au bateau

Sortez de la chambre et allez vers la fenêtre située à droite. Sortez par cette dernière et allez à droite pour prendre le **secret**. Revenez à l'intérieur et regardez à gauche pour voir le coffre contenant un autre **secret**. Suivez ensuite vos frères jusqu'à la rive. Planquez-vous derrière le muret et éliminez en premier l'ennemi qui tire avec un canon. Neutralisez ses amis et allez en direction du canon.

Utilisez le canon et empêcher l'arrivée des renforts

Avancez vers le canon qui se trouve à gauche et bombardez le bateau pour le faire couler. Allez ensuite derrière les sacs de sable et éliminez les rescapés qui essayent d'atteindre la rive. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la Gatling qui se trouve à droite et canarder vos ennemis.

Chapitre III : Fort Smith

Sortez vainqueur du duel contre le shérif

Commencez par choisir votre personnage, ensuite vous devez effectuer un duel contre le shérif. Déplacez-vous pour laisser le shérif toujours au centre de l'écran. Laissez votre main proche de votre révolver et attendez le son de la cloche pour dégainer et tirer sur votre adversaire.

Réfugiez-vous dans le saloon

Courez ensuite vers le saloon où se trouve votre frère et entrez. Placez-vous derrière le piano situé à gauche et tirez sur les ennemis par les fenêtres. Quand le rez-de-chaussée est en feu, montez à l'étage.

Echappez-vous du saloon

Avancez dans le couloir et prenez le **secret** qui se trouve dans l'étagère. Entrez ensuite dans la chambre. Défoncez la porte si vous incarnez Ray sinon attendez qu'il le fasse pour vous. Sortez alors dans le balcon et descendez les escaliers. Avancez vers l'armurerie et longez la clôture de droite puis ouvrez le coffre qui contient un **secret**. Prenez-le et faites vos achats dans le magasin d'armes si vous le désirez. Rejoignez ensuite vos frères et montez sur le balcon. Entrez dans la chambre et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**. Sortez ensuite par la fenêtre et avancez dans le balcon.

Volez la diligence de l'hôtel

Descendez du balcon et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez vers la diligence et montez. Protégez vos frères quand ils montent et dégagez le chemin jusqu'au barrage ennemi. Descendez alors et éliminez les hommes armés. Essayez de pousser le chariot si vous incarnez Ray. Allez ensuite jusqu'à la clôture (à gauche) et cherchez le coffre qui contient un **secret**. Entrez ensuite dans la grange et fouillez sous la baignoire du coté gauche pour trouver un **secret**.

Quittez la ville

Revenez à la diligence pour passer par le centre de la ville. Eliminez les ennemis en chemin puis exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Quand vous êtes bloqué par le troupeau de vaches, tirez en l'air pour les disperser. Effectuez ensuite des attaques en mode " concentration ". Eliminez vos ennemis dans ce mode pour ne pas subir leurs tirs et ainsi mourir. Installez-vous ensuite dans la diligence et éliminez les hommes qui arrivent par la droite et la gauche. Assurez-vous d'avoir toujours le chargeur plein pour ne pas avoir à recharger pendant la fusillade.

Acte II : On aurait dis un ange

Chapitre IV : San Lorenzo

Depuis votre planque, tirez sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment. N'oubliez pas de tuer ceux qui se trouvent dans les balcons de l'étage. Une fois le bâtiment nettoyé, avancez vers la porte et passez en mode " concentration-coopération " et tuez un maximum de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les ennemis qui vous font face.

Secourez la fille des mains des bandits

Allez ensuite à gauche et avancez dans les ruelles en vous mettant à couvert derrière les différents objets. Eliminez les bandits qui essayent de vous couper la route. Vérifiez toujours les toits avant d'avancer. Avancez ensuite vers les escaliers et montez. Montez encore jusqu'à atteindre le toit en bois. Sautez ensuite vers les escaliers et descendez. Avancez vers d'autres escaliers et éliminez les bandits qui se trouvent dans cette zone. Avancez vers les sacs de sable et tournez à gauche avant de passer sous l'arcade pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite à droite jusqu'à atteindre votre frère.

Eliminez le tireur d'élite ou couvrez votre frère

Allez ensuite à gauche et mettez-vous à couvert derrière la caisse pour éliminer les snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Fouillez ensuite derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez encore à gauche et éliminez les ennemis que se trouvent sur votre chemin. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " et éliminez un maximum d'ennemis. Mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses et éliminez les derniers survivants.

Avancez jusqu'à déclencher un duel avec un bandit. Essayez de l'orienter vers le centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne, dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez vos adversaires tout en restant à couvert. Avancez ensuite vers la pompe à eau et ouvrez le coffre qui se trouve à proximité pour prendre un **secret**. Entrez ensuite dans le magasin d'armes et faites vos achats. Sortez et suivez votre frère en dégommant les bandits en chemin. Une fois devant les marches, montez et prenez le **secret** qui se trouve sur le banc situé à gauche.

Entrez dans l'église

Une fois au centre de la ville, éliminez les deux ennemis qui se trouvent près du chariot. Suivez ensuite la fille et montez les marches pour atteindre l'église. Entrez et allez à la salle de droite pour trouver un coffre contenant un **secret**. Revenez à la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis tuez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Mettez-vous ensuite à couvert derrière l'un des piliers et neutralisez les bandits qui arrivent en masse jusqu'à l'arrivée de votre nouvel allié.

Chapitre V : Delvin

Si vous avez choisi Thomas, et c'est le meilleur choix, utilisez son fusil pour éliminer les ennemis de loin avant de descendre la pente, sinon foncez en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Descendez jusqu'aux chariots et fouillez entre ces derniers pour trouver un coffre contenant un **secret** puis suivez votre frère. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone minière tout en vous cachant derrière les caisses et les abris. Avancez à droite pour trouver un coffre contenant un **secret**, entre les ruines. Une fois la zone nettoyée, allez en haut de la pente (à droite) pour trouver un vendeur d'armes. Faits vos achats et montez la pente, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et sur l'échafaudage. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouve Delvin.

Poursuivez Delvin

Après la rencontre avec Delvin, planquez-vous derrière le chariot situé à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment, sur le porche et sur les toits. Avancez ensuite vers la porte. Mettez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération " pour tuer tous les ennemis qui se trouvent dans le hall. Eliminez les survivants et montez aux escaliers. Entrez dans la chambre située à droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez sur le balcon et éliminez les deux ennemis qui se trouve sur le château d'eau et celui qui est en bas.

Utilisez votre lasso pour ouvrir le portail.

Utilisez ensuite le lasso pour vous accrocher à la poutre et sautez vers la rive d'en face. Descendez et restez loin du château d'eau pour qu'il ne s'effondre pas sur vous. Avancez vers les décombres pour vous apercevoir que le chemin est bloqué.

Trouvez Delvin dans le canyon

Avancez et planquez-vous derrière la cabane située à gauche. Sortez votre fusil et neutralisez les ennemis qui se

trouvent sur la rive gauche du canyon et sur l'échafaudage. Descendez ensuite les marches et utilisez votre lasso pour atteindre l'autre bout du pont. Avancez et mettez-vous à couvert derrière la planche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche. Utilisez encore une fois votre lasso pour franchir le pont en ruine qui est à gauche. Descendez la pente et éliminez les bandits qui se trouvent tout en bas. Descendez ensuite les escaliers jusqu'à retrouver votre frère.

Trouvez un moyen pour éliminer le tireur

Avancez avec votre frère et planquez-vous derrière le rocher pour éviter les tirs du sniper. Montez à la pente à droite et restez toujours à couvert derrière les rochers. Vous arrivez derrière le sniper qui se trouve dans la tour. Soyez rapide et descendez-le avant qu'il ne vous tue. Descendez ensuite les escaliers pour rejoindre votre frère qui est entrain de nettoyer la cour. Montez ensuite les marches et atteignez le dernier échafaudage, allez à gauche pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez et avancez tout en éliminant les ennemis qui se cachent derrière les rochers.

Avancez ensuite dans le tunnel et, à la sortie, occupez-vous en premier des ennemis qui se trouvent sur les ponts et les passerelles, ils vous lanceront des dynamites sur la tête. Nettoyez ensuite la zone et suivez votre frère. Montez les escaliers en éliminant les bandits en chemin. Traversez le pont suspendu et tournez à droite pour éliminer d'autres ennemis. Avancez et descendez les escaliers. Allez à gauche pour passer sous ces derniers et trouver un coffre contenant un **secret**. Montez ensuite l'escalier situé à droite et avancez jusqu'à déclencher un duel avec le garde du corps de Devlin.

Le garde du corps est plus rapide que vos précédents adversaires. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi avant qu'il ne vous touche.

Chapitre VI : Rendez-vous avec Mendoza

Commencez par aller vers la maison qui se trouve à droite. Cherchez derrière les barils pour trouver un coffre contenant un **secret**. Passez ensuite derrière l'armurerie et allez vers l'arbre près duquel dort un gringo. Prenez le **secret** qui se trouve à sa droite et revenez à l'armurerie pour effectuer vos achats.

Avant d'aller parler à votre frère, vous avez trois quêtes annexes à accomplir pour récupérer le reste des secrets. Allez à la première affiche qui se trouve à droite de la porte de l'armurerie et acceptez le job.

Retrouvez les biens volés

Avancez vers l'étoile de l'objectif et, à l'intersection, allez à la maison située au fond à droite. Passez derrière et montez à l'échelle pour trouver un coffre contenant un **secret**. Faites face ensuite à la montagne qui se trouve derrière la maison et allez à gauche jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Cherchez dans le chariot pour trouver un autre **secret**. Reprenez alors votre route vers votre objectif.

Commencez par éliminer par surprise le premier groupe de bandits qui se trouvent autour du feu. Avancez à droite et éliminez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent en haut du canyon. Avancez ensuite en vous mettant toujours à couvert derrière les rochers. Eliminez les bandits jusqu'à atteindre la zone avec un grand rocher entouré de trésors. Fouillez les coffres pour trouver un **secret**. Tirez sur le dernier ennemi ensuite approchez-vous de lui pour déclencher un duel. Gagnez ce duel pour terminer la mission. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.Sortez de l'abri des bandits et tuez les quatre hommes qui vous attendent à la sortie.

Montez à cheval et longez la montagne en la laissant à votre droite jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Avec Ray, montez et utilisez la dynamite puis avec Thomas utilisez le lasso pour monter et prendre le **secret**.

Continuez à longer la montagne, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à la maison. Allez dans la cour pour prendre le **secret**. Revenez ensuite à l'armurerie pour une autre mission.

Eliminez Ramos et son gang

Avancez vers le nouvel objectif et traversez la montagne pour trouver un chariot et des caisses situées en face de l'hacienda de Ramos. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le **secret**. Reprenez votre route et utilisez les dynamites pour détruire le portail si vous incarnez Ray. Avec Thomas, utilisez le lasso pour atteindre le château d'eau. Restez à l'abri et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et nettoyez l'arrière de la zone. Avec Ray, montez et défoncez la porte. Incarnez Thomas à nouveau et utilisez le lasso pour atteindre le balcon. Entrez et nettoyez l'étage puis pénétrez dans la chambre de Ramos et tuez ses gardes. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le **secret**.

Empêchez Ramos de s'échapper

Suivez Ramos à l'extérieur et tuez les ennemis qui se trouvent en bas. Prenez votre cheval et poursuivez votre ennemi en ignorant les bandits qui vous tirent dessus. Descendez de votre monture et allez près d'une fenêtre pour dégommer les ennemis qui s'y trouvent. Vous devez ensuite battre Ramos en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer Ramos.

Allez ensuite à gauche du bâtiment et avancez jusqu'au cimetière. Eliminez les ennemis et allez voir le cercueil qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Revenez au lieu du duel et repérez le château d'eau. Approchez-vous du château et allez sur la colline qui se trouve à sa gauche. Repérez la planche de pendaison et prenez le **secret** qui se trouve en dessous de cette dernière. Revenez ensuite à l'armurerie.

Récupérez le bétail volé

Avancez jusqu'au canyon et tournez à droite. Descendez du cheval à la vue des deux arbres situés à gauche, au bord de la falaise. Suivez le chemin et prenez le dernier **secret** de la zone. Avancez vers le campement des bandits et éliminez-les. Avancez ensuite à droite pour retrouver leur chef. Cachez-vous derrière le rocher central et ne sortez que lorsqu'il commence à parler. Tirez-lui dessus pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Revenez ensuite à l'armurerie pour reprendre vos missions principales. Parlez à votre frère pour rejoindre Mendoza.

Acte III : J'ai l'impression de ne plus vous connaître...

Chapitre VII : Tucson

Libérez le prisonnier

Montez à cheval et descendez la route jusqu'à la ville. Evitez de tirer sur les civils puis montez sur le toit et aidez votre frère. Descendez de l'autre coté et avancez un peu jusqu'à l'apparition des ennemis sur les toits. Reculez et planquez-vous derrière les barils. Une fois que tout le monde est mort, avancez vers la prison. Examinez les barreaux de la fenêtre ensuite allez à droite pour chercher un cheval. Approchez le cheval des barreaux et utilisez-le pour les

défoncer. Entrez par la fenêtre et exécutez le mode " concentration-coopération " pour éliminer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Ouvrez ensuite la porte de gauche et tuez les deux autres ennemis.

Montez à l'étage et tuez le premier homme se trouve en haut des escaliers. Entrez dans la salle et éliminez le prochain ennemi. Passez dans la chambre et tuez les deux gardes qui possèdent les clés. Prenez alors ces clés (elles sont sur la table) et descendez vers la cellule.

Trouvez le prisonnier

Le prisonnier ne se trouve pas dans la cellule. Prenez la route de la sortie et éliminez les ennemis en chemin. Suivez votre frère et sortez par la fenêtre. Allez à l'arrière de la prison et planquez-vous puis descendez les gardes qui arrivent dans la cour.

Escaladez le château d'eau et examinez les environs

Allez ensuite à gauche et montez sur le toit. Descendez de l'autre coté et suivez votre frère jusqu'au portail fermé.

Traversez la maison et ouvrez le portail depuis l'autre coté

Utilisez le lasso de Thomas pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent sur les toits, à gauche. Avancez vers la deuxième fenêtre et éliminez l'homme qui monte sur le toit. Sortez ensuite par cette fenêtre et tuez ceux qui se trouvent en bas. Descendez et ouvrez le portail pour votre frère. Suivez ce dernier jusqu'à l'abri bourré d'explosif. Faites sauter cet abri et avancez toujours en compagnie de votre frère. Mettez-vous à couvert derrière les caisses pour mieux voir et tuer les tireurs qui se trouvent en haut de la grange. Allez ensuite à sa gauche pour trouver le coffre qui contient un **secret**. Approchez-vous ensuite du portail et exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Nettoyez la zone et utilisez votre lasso pour monter en haut du château d'eau si vous incarnez Thomas sinon avec Ray occupez-vous de couvrir votre frère.

Allez au Saloon

Nettoyez la cour et entrez dans le bâtiment. Traversez-le et restez près des fenêtres pendant que vous éliminez l'utilisateur de la Gatling et les ennemis qui l'entourent.

Montez à bord du chariot et utilisez la mitrailleuse

Sortez de la fenêtre et prenez place derrière la Gatling. Canardez ensuite les ennemis qui arrivent du coté du saloon. Repérez et éliminez aussi ceux qui se trouvent sur les balcons d'en face. Avancez vers le saloon une fois la zone nettoyée. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route et ceux qui sont postés sur les toits tout en vous mettant à couvert derrière les caisses qui se trouvent en chemin. Une fois devant le saloon, vous tomberez dans une embuscade. Courez vous abriter derrière les caisses situées près du bâtiment qui se trouve en face du Saloon. Eliminez les ennemis qui apparaissent sur les toits des bâtiments. Après l'explosion du chariot, les ennemis sortiront par la porte du saloon et vous attaquent. Eliminez-les, entrez et allez derrière le bar pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez ensuite à l'étage et éliminez les gardes. Entrez dans la chambre et parlez au contrebandier.

Allez à la grange ou les armes ont été entreposées

Suivez ce dernier et sortez du saloon pour affronter le shérif de la ville. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Suivez votre frère et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite sur le balcon et tuez les hommes qui vous barrent la route. Avancez encore jusqu'à ce que votre frère et le contrebandier s'arrêtent. Tournez alors à droite et repérez le coffre marron qui contient un **secret**. Allez ensuite vers les escaliers mais avant de monter aller à gauche près des chevaux pour trouver un coffre et un **secret**. Montez l'escalier et entrez dans la chambre à gauche. Restez près des fenêtres et éliminez les ennemis qui trouvent dans les balcons d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre et d'aller vers la grange.

Chapitre VIII : rendez-vous avec Barnsby

Vous avez le temps de faire quelques missions secondaires pour récolter les secrets avant d'attaquer le reste de l'aventure. Commencez par prendre le premier **secret** qui se trouve près des caisses de fruits, à gauche de l'armurerie. Allez ensuite derrière le magasin et avancez puis descendez la colline et allez à droite vers la maison. Prenez le **secret** qui se trouve sur la caisse située contre la maison. Revenez au magasin d'armes et choisissez la mission de protection.

Protégez les ouvriers du chemin de fer

Suivez l'étoile de l'objectif et avancez jusqu'à atteindre le chemin de fer. Entrez dans la grange qui se trouve à droite et prenez le **secret** qui se trouve sur une caisse, à droite. Allez voir le chef des ouvriers et planquez-vous derrière les planches de bois. Eliminez les indiens qui arrivent en vagues et surveillez le coté de la grange pour ne pas être pris par surprise.

Protégez les ouvriers du chemin de fer de l'autre coté du pont

Traversez le pont tout en tirant sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez et attaquez les indiens qui arrivent par la droite. Planquez-vous ensuite derrière une caisse et repoussez les vagues d'ennemis.

Après la réussite de la mission, repérez l'abri qui se trouve à gauche du feu de camp et allez derrière les caisses pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Eliminez Jim Peters et les membres de son gang

Avancez vers l'objectif et vous serez attaqué, en chemin, par quatre bandits. Eliminez-les et montez vers leur position, des rochers. Prenez le **secret** et reprenez votre chemin. Une fois le QG des bandits en vue, allez à gauche vers la fumée. Regardez en bas pour trouver un mort et un **secret** à ses cotés. Prenez-le et allez vers le repère. Avant d'entrer, restez sur votre cheval et éliminez l'ennemi qui se trouve près de l'éolienne. Allez à la partie la plus basse de la clôture et repérez les ennemis ensuite éliminez-les. Entrez en utilisant le lasso ou les dynamites. Avancez vers la grange qui se trouve au fond, à droite, et éliminez les bandits sur votre chemin. Entrez, nettoyez-la et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre situé à droite. Sortez ensuite et affrontez Jim en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Allez à la ferme des Freeman

Choisissez la dernière mission dans le magasin d'armes et allez vers la ferme. Repérez la ferme qui se trouve à gauche et éliminez les bandits qui la gardent. Allez ensuite derrière la grange pour trouver un **secret** sur une caisse. Reprenez votre route et éliminez les deux ennemis qui vous tirent dessus depuis les rochers situés à gauche. Montez ensuite vers leur position et prenez le **secret** qui se trouve par terre. Continuez votre chemin jusqu'à votre destination et parlez à Freeman.

Allez sur le balcon de la maison des Freeman

Montez les escaliers, ramassez les munitions et sortez dans le balcon. Repoussez les ennemis qui arrivent des trois cotés en vous planquant derrière la corniche. Descendez ensuite et reparlez à Freeman.

Allez à la ferme des Snipes et sauvez la fille

Sortez de la maison et allez vers le coin gauche de la ferme. Cherchez derrière la baraque pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite la direction de la ferme de Snipes. Planquez-vous derrière le rocher et débarrassez-vous du comité d'accueil. Avancez ensuite et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Approchez-vous des fenêtres et éliminez les bandits qui se trouvent de l'autre coté. Entrez dans le bâtiment suivant et nettoyez-le. Montez à l'étage pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Après le duel, allez à la maison qui se trouve à droite de l'entrée et montez à l'étage. Ouvrez le coffre situé près du lit et prenez le **secret**. Quittez ensuite la ferme et allez vers la montagne. Contournez-la par la droite jusqu'à la maison et la tente des bandits. Eliminez-les et prenez le **secret** situé sur la caisse. Suivez ensuite l'icône de vos frères pour les rejoindre. Suivez-les ensuite jusqu'à la planque de Mendoza.

Chapitre IX : Fuyards

Attaquez l'ennemi avec une chaise

Lorsque votre petit frère vous libère, prenez la chaise et attendez que le soldat entre pour le frapper avec. Prenez ensuite vos armes et sortez.

Descendez et trouvez un moyen de vous échapper

Descendez les escaliers et traversez le pont. Allez ensuite à gauche et ouvrez la caisse pour prendre le **secret**. Continuez votre chemin en éliminant les soldats qui vous tombent dessus. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " pour liquider les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez ensuite et éliminez les reste des soldats. Avancez dans le tunnel en repoussant les hommes armés jusqu'à la sortie. Descendez encore d'autres escaliers et combattez les soldats.

Rendez-vous en haut et abaissez le pont à bascule

Allez, avant tout, à gauche et regardez entre les deux barils pour trouver un **secret**. Remontez ensuite les marches et traversez les planches, à gauche. Utilisez votre lasso pour atteindre l'autre rive. Descendez les marches et tirez le levier pour abaisser le pont. Continuez à descendre jusqu'à la porte de la mine. Allez à droite et fouillez le chariot de la mine pour trouver un **secret**. Approchez-vous ensuite de la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis dégommez tous les soldats qui se trouvent dans la mine. Entrez et allez à gauche pour monter la dénivellation. Avancez en éliminant les soldats et sortez de la mine. Cherchez derrière les caisses situées à droite pour trouver un **secret**. Descendez ensuite les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face.

Rendez-vous en haut et activez le mécanisme

Si vous incarnez Ray, contentez-vous de couvrir votre frère en tuant les ennemis qui rappliquent. Avec Thomas, traversez les planches vers la rive d'en face, sortez votre lasso et utilisez-le pour monter jusqu'au monte charge. Montez dans ce dernier et tirez le levier pour le faire descendre.

Faites exploser la dynamite

Choisissez le revolver rapide et regardez vers le haut. Tirez ensuite sur les barils explosifs jetés par les ennemis avant qu'ils n'atteignent le monte-charge. Il suffit que deux barils vous touchent pour que vous perdiez. Tirez donc sur les barils jusqu'à déclencher un éboulement. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les échafaudages.

Quittez la mine à cheval

Une fois en bas, allez à droite vers le coffre devant lequel votre frère se cache. Prenez le **secret** et continuez votre route. Eliminez le soldat équipé d'une mitrailleuse Gatling tout en restant à couvert. Neutralisez le reste des hommes et descendez jusqu'à la porte. Passez en mode " concentration-coopération " pour neutraliser les soldats qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vers les chevaux situés à droite et sauvez-vous.

Acte IV : toujours plus loin dans l'inexploré

Chapitre X : En territoire indien

Accompagnez votre frère au sommet

Avancez dans la montagne et montez la dénivellation. Continuez jusqu'au bout du chemin pour repérer votre prochaine destination. Rebroussez chemin et allez voir Juarez.

Escortez le convoi

Avancez avec le convoi jusqu'à ce qu'un homme de Juarez aperçoive un indien.

Explorez la forêt

Descendez du cheval et allez dans la forêt. Ce qu'a vu le gringo était un aigle. Revenez alors au convoi et continuez votre chemin. Dès que vous aurez vu l'indien qui se tient en haut de l'arche, avancez sous cette dernière et restez du coté gauche. Repérez le chariot détruit, à gauche, et fouillez le coffre pour prendre un **secret**. Suivez ensuite le convoi jusqu'à ce que le chariot se bloque dans l'eau.

Poussez le chariot hors du fleuve

Descendez du cheval et allez pousser le chariot. Vous serez alors attaqué par les indiens. Eliminez celui que se trouve à gauche puis mettez-vous à couvert derrière les rochers pour accueillir vos ennemis.

Escaladez la corniche et tuez les snipers

Allez à gauche de la colline et montez vers la position des snipers. Attaquez-les par derrière puis allez à gauche pour trouver un **secret** au dessus d'un panier. Revenez ensuite voir Juarez. Avant de reprendre le chemin, allez à gauche de

la cascade pour trouver une tente et un coffre contenant un **secret**.

Rattraper le chariot de William et Marisa

Remontez à cheval et chevauchez jusqu'à rejoindre le chariot qui est a été détourné par les indiens. William se sauve par le coté gauche et Marisa par la droite.

Trouvez Marisa et William et protégez-les

La procédure est la même pour les deux cas. Avancez en suivant l'étoile de l'objectif. Eliminez les indiens qui vous barrent la route. Utilisez les rochers pour vous cacher et nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas vous faire surprendre par derrière. Continuez à éliminer les Comanches jusqu'à atteindre votre objectif.

Retrouvez Ray et Thomas au chariot. Protégez Marisa et William

Revenez ensuite voir votre frère tout en escortant votre compagnon. Après les retrouvailles, revenez voir Juarez (éliminez les indiens en chemin).

Retrouvez le chariot contenant les cent fusils restants

Avancez jusqu'au fleuve. Eliminez les indiens qui se trouvent à gauche et repérez ceux qui se cachent derrière les herbes et dans l'eau. Avancez dans le fleuve (à gauche) tout en éliminant les Comanches. Approchez-vous du canoë et prenez le **secret** qui se trouve au dessus. Sortez du fleuve par le coté droit, là où se trouvent les chevaux. Avancez jusqu'au tunnel sombre. Repérez les rayons du soleil qui traversent le plafond et cherchez à droite pour trouver un cadavre avec un **secret** près de lui.

Escaladez le rocher et couvrez votre frère ou attaquez les Comanches

Avec Ray, avancez en suivant les indications de Juarez. Eliminez les indiens et restez toujours à couvert. Approchez-vous du chariot et prenez place derrière la Gatling. Avec Thomas, allez à gauche et utilisez votre lasso pour franchir le gouffre. Traversez le petit pont et éliminez les ennemis qui vous interceptent. Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et commencez à neutraliser les Comanches qui se trouvent autour du chariot. Utilisez ensuite le lasso avec l'arbre pour descendre et aller voir votre frère. Prenez place ensuite derrière la Gatling du chariot qui arrive et tirez sur les Comanches qui arrivent avec les chevaux. Si vous n'arrivez pas à tuer les cavaliers, tirez sur les chevaux même si cela n'est pas très juste.

Chapitre XI : Le lac Navajo

Trouvez le médaillon caché et protégez Œil clairvoyant

Vous serez à bord d'un canoë accompagné du jeune Œil clairvoyant qui vous indiquera la route vers le médaillon.

Tuez tous les guetteurs avant qu'ils n'alertent le village

Suivez les conseils du jeune indien et surveillez le coté gauche de la rivière. Lorsque vous apercevrez les ennemis, éliminez-les en vous assurant de ne pas laisser aucun survivant (sinon ils alerteront le village). Une fois à terre, suivez votre frère jusqu'au sommet de la colline.

Traversez le village sans vous faire repérer

Avancez à gauche et montez sur la dénivellation. Descendez de l'autre côté et allez à droite de la tente. Prenez le **secret** qui se trouve sur le panier et continuez votre chemin.

Quittez le village et courez le long du sentier

Lorsque vous vous ferez repérer, tuez les ennemis qui vous font face et avancez dans le sentier. Eliminez les indiens qui vous poursuivent ensuite couvrez votre frère pendant qu'il dynamite le rocher pour bloquer le passage derrière vous. Restez loin de la dynamite pour ne pas subir de dégâts.

Suivez les totems jusqu'au cimetière

Avancez dans le chemin montant et éliminez les ennemis qui apparaissent sur les collines qui vous entourent. Reculez, mettez-vous à couvert et neutralisez-les avant d'avancer. Approchez-vous de la zone du pont et montez via l'échelle sur la plateforme en bois qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**.

Trouvez un autre moyen de traverser le canyon

Suivez votre frère et poussez l'arbre pour créer un pont. Avancez jusqu'à la rivière puis allez à gauche, sur l'herbe, pour trouver un canoë, un cadavre et un **secret**. Prenez ce dernier et suivez la rivière en allant du coté droit. Cachez-vous derrière les rochers et éliminez les indiens qui vous barrent la route. Avancez ensuite et montez la dénivellation.

Eliminez les renforts provenant des tribus Navajo proches

Descendez les ennemis qui arrivent en masse. Tous ces indiens sont équipés d'armes à feu, donc avancez en restant à l'abri derrière les arbres.

Suivez la rive jusqu'à atteindre le barrage

Avancez en suivant votre frère et continuez à éliminer les ennemis qui vous bloquent la route. Placez-vous derrière la pile de bois et neutralisez les indiens. Avancez ensuite vers l'abri où se trouve un coffre. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Allez ensuite vers l'abri suivant, fouillez un autre coffre et prenez un autre **secret**. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Eliminez les indiens qui arrivent par la gauche.

Couvrez votre frère

Prenez place derrière un rocher et éliminez les ennemis qui arrivent pendant que votre frère place les explosifs. Eliminez surtout les ennemis qui se trouvent en haut des falaises. Quand votre frère place les charge, frayez-vous un chemin en suivant les totems et en éliminant les indiens.

Allez au tertre funéraire

Une fois que le niveau de l'eau baisse, avancez vers le tertre et déclenchez le mode " concentration ". Abattez les indiens et avancez vers la dénivellation.

Trouvez le médaillon caché

Laissez votre ami indien chercher le médaillon et allez vous mettre à couvert derrière un totem. Repoussez les ennemis qui arrivent en masse.

Quittez le territoire indien

Courez entre les totems et éliminez les ennemis qui ralentissent votre fuite. Courez ensuite vers le canoë et embarquez. Eliminez les indiens qui vous poursuivent à bord des canoës. Les premiers arrivent par la gauche et la deuxième paire se pointe par l'arrière. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les roches de la rive gauche.

Chapitre XII : Le retour de Barnsby

Repoussez l'attaque des hommes de Barnsby

Courez et planquez-vous derrière une tente ou un totem. Eliminez les ennemis qui arrivent par l'avant du village indien. Allez à droite vers la tente entourée de quatre paniers circulaires. Dans l'un d'eux se trouve un **secret**. Allez ensuite à gauche vers la tente entourée de deux paniers circulaires et d'un rectangulaire. Le **secret** se trouve dans le rectangulaire. Allez ensuite vers la tente qui se trouve près du totem situé sur la pente. Fouillez le panier pour trouver un autre **secret**. Allez ensuite à gauche et mettez-vous derrière les rochers. Commencez par éliminer les soldats qui sont postés sur la colline. Eliminez aussi les ennemis qui arrivent par le chemin d'en bas. Il y a d'autres soldats qui arrivent par la droite. Éliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Les soldats sont nombreux, donc soyez patient et restez à l'abri le temps de récupérer suite aux tirs ennemis.

Détruisez la mitrailleuse Gatling ennemie

Quand la mitrailleuse entre en jeu, allez derrière le dernier rocher à gauche. Tuez les soldats qui escortent la mitrailleuse puis tirez une balle dans la tête du tireur sans trop vous exposer.

Servez-vous de la mitrailleuse Gatling pour éliminer l'infanterie

Courez vers la mitrailleuse et prenez les commandes. Canardez les soldats qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sortent derrière les rochers les plus proches. Abattez tous les ennemis avant de recevoir un tir de canon.

Retirez-vous dans les hauteurs de la colline avec votre frère

Après l'explosion, suivez votre frère et restez derrière lui pour ne pas être la cible d'un tir de canon. Arrêtez-vous à chaque fois qu'il s'arrête et avancez jusqu'à la dénivellation. Montez et mettez-vous à couvert derrière les rochers situés à droite. Repoussez les ennemis qui essayent d'atteindre votre position.

Retirez-vous dans les hauteurs

Les ennemis sont trop nombreux et vous devez encore une fois battre en retraite. Suivez votre frère et escaladez la dénivellation puis repoussez les ennemis. Parlez ensuite à votre frère.

Rapprochez-vous des canons en remontant le flanc de montagne

Avancez en suivant votre frère et repérez le panier qui se trouve à droite de la tente. Avancez vers lui et prenez le **secret**. Avancez vers le totem et allez à sa gauche. Cherchez sous l'abri qui se trouve le plus à gauche pour trouver un panier contenant un **secret**. Prenez-le et reprenez votre route.

Placez les dynamites ou couvrez votre frère

Restez près de votre frère et éliminez les ennemis qui vous canardent. Baissez-vous pour ne pas subir les tirs des soldats. Quand il ne vous reste plus que dix secondes, courez loin de la zone de l'explosion à toute vitesse.

Chapitre XIII : la ville fantôme

Trouvez le colonel Barnsby et Œil clairvoyant

Descendez la colline à cheval et faites vos achats chez le vendeur qui se trouve à gauche de l'entrée de la ville. Avancez et descendez de votre monture pour vous déplacer à pied.

Fouillez la maison d'où provenait la voix d'O'Donnell

Allez vers la gauche et tirez sur le soldat qui se trouve en haut du balcon. Allez ensuite à droite de la banque et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre ouvert. Enfoncez tout simplement la porte si vous incarnez Ray et nettoyez la maison. Utilisez le lasso si vous êtes dans la peau de Thomas pour atteindre le balcon et entrez dans la maison. Tuez les deux soldats qui se trouvent à l'étage. Descendez les marches et préparez-vous à éliminer rapidement les ennemis qui vous attendent. Sortez ensuite de la maison et rejoignez votre frère.

Fouillez une autre maison

Suivez votre frère et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les soldats qui arrivent et ceux qui se trouvent sur les balcons des maisons d'en face. Avant d'entrer dans la maison, allez à sa gauche et regardez contre le mur pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez dans la maison indiquée et nettoyez-la. Montez à l'étage et neutralisez les soldats. Avant de descendre et de sortir, allez au balcon pour tirer sur les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et finissez ceux qui sont encore en vie.

Trouvez Barnsby

Après la cinématique, éliminez les soldats qui se trouvent sur le toit d'en face avant de passer à ceux qui se trouvent sur celui de droite. Planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui sortent dans les balcons de droite et de gauche. Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus depuis les fenêtres.

Montez à l'étage et éliminez les lanceurs de dynamite

Quand les ennemis situés sur le toit commencent à balancer des explosifs, allez à droite de la maison qui est derrière vous. Utilisez votre lasso pour monter à l'étage puis planquez-vous près des fenêtres et neutralisez les lanceurs de dynamite. Descendez ensuite et planquez-vous derrière les caisses (là où se trouve votre frère). Pendant qu'il avance, visez le manieur de la Gatling et éliminez-le. Avancez ensuite près de la porte pour déclencher l'attaque " concentration-coopération ". Tuez un maximum d'ennemis ensuite entrez et nettoyez le saloon. Allez au fond, à droite, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez ensuite vers l'escalier pour déclencher un duel.

Sortez vainqueur du duel contre O'Donnell

O'Donnell n'est pas trop rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Trouvez Œil clairvoyant

Revenez au saloon et montez les escaliers pour trouver Œil clairvoyant mort. Laissez son père À ses cotés et allez à la recherche de Barnsby.

Trouvez Barnsby

Avancez vers votre objectif et éliminez vos ennemis en chemin. Abattez les soldats qui se trouvent dans la grange et entrez dans cette dernière. Allez vers la porte de derrière et ouvrez le coffre pour prendre le **secret** avant de reprenez votre route.
Une fois dans le cimetière, mettez-vous à l'abri derrière le chariot et snipez le manieur de la Gatling. Avancez ensuite en éliminant les soldats qui la gardent puis allez à sa droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le contrôle de Gatling et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'église. Tirez sur la cloche pour la faire tomber et démolir la structure dans laquelle se cache Barnsby.

Acte V : Ma foi est mon bouclier

Chapitre XIV : Fort de Juarez

Allez au fort

Vous débutez dans tous les cas de figure avec Thomas. Avancez et commencez par éliminer les gardes qui se trouvent sur la muraille du fort. Utilisez votre lasso pour monter et abritez-vous derrière les caisses.

Trouvez un endroit sûr près de l'entrée du fort

Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur du fort tout en vous déplaçant à droite sur la muraille. Ouvrez le coffre et prenez le **secret** puis descendez dans la cour en passant par le toit. Longez le mur de gauche jusqu'à la porte. Vous pouvez sortir et acheter des munitions chez le marchand. Avancez ensuite vers la cachette.

Amenez trois chevaux à la cachette

Continuez à longer le mur gauche et passez les tentes avant d'entrer dans la dernière maison. Allez au fond, à gauche, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Continuez à gauche en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le premier cheval. Ramenez-le ensuite à la cachette avant que vos ennemis ne le tuent. Regardez à droite de la grange pour trouver un **secret**. Allez ensuite du coté droit du mur et fouillez les maisons pour trouver un coffre contenant un **secret** entre deux maisons. Continuez d'avancer à droite jusqu'au deuxième cheval. Avant de le conduire à la cachette, ouvrez le coffre qui se trouve à sa droite pour prendre **secret**. Allez vers le troisième cheval et ramenez-le à la grange.

Eteignez l'incendie et abattez tous les ennemis

Quand les ennemis mettent le feu à la grange, courez vers les seaux et utilisez-les pour éteindre les flammes. Ouvrez ensuite la porte et éliminez les ennemis qui vous attendent à l'extérieur. N'hésitez pas à rentrer dans la grange pour vous abriter des balles. Quand tous les ennemis seront morts, sortez, allez à gauche pour déclencher un duel. Mettez

votre adversaire toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Ray prend la relève et entre en jeu.

Rendez-vous à l'entrée principale du fort

Allez à la porte et enfoncez-la. Tuez l'ennemi et poursuivez Juarez. Sortez par la porte et éliminez trois bandits. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Allez à la pièce suivante et éliminez d'autres bandits. Suivez le couloir, neutralisez les ennemis situés en face puis tournez à droite pour affronter les autres. Avancez et allez à gauche pour trouver un coffre devant la porte. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de monter les escaliers. Tuez le bandit qui se trouve en haut des escaliers puis enfoncez la porte et nettoyez la salle suivante. Allez ensuite sous les arcades (à droite) pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez par la porte et allez à droite de l'escalier pour trouver un autre coffre contenant un **secret**. Ouvrez la porte de sortie pour trouver tout un bataillon de bandit vous attendant dehors.

Trouvez le conduit dans les donjons du fort

Suivez le conseil de votre frère et laissez-le vous conduire jusqu'au conduit. Eliminez les ennemis en chemin et assurez-vous que votre frère va bien.

Faites sauter la grille et pénétrez dans le conduit

Une fois dans la cellule, placez un bâton de dynamite sur la grille et éloignez-vous. Descendez ensuite par le conduit.

Trouvez la sortie

Tournez à gauche et allez vers le coffre pour prendre le dernier **secret** du jeu. Avancez dans la cave et éliminez les hommes armés jusqu'à atteindre le tunnel. Avancez avec prudence et abattez tous les ennemis en chemin. Une fois dans la grande grotte, vous devez éliminer Juarez.

Venez à bout de Juarez

Mettez-vous à couvert derrière le rocher situé à gauche. Commencez par éliminer les hommes de Juarez qui vous lancent des explosifs. Eliminez-en un à la fois pour ne pas encaisser de dégâts et restez loin des impacts de dynamite. Quand Juarez sort de sa cachette, tirez-lui dessus en restant à l'abri derrière le rocher. Canardez-le jusqu'à ce qu'il se sauve et déclenche un duel.

Votre ennemi est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la musique s'arrête préparez-vous et, au son de la cloche, dégainez. Attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Montez ensuite la dénivellation et suivez l'étoile jaune jusqu'à la sortie.

Chapitre XV : L'or maudit

Tuez Barnsby et ses hommes

Incarnez Ray parce que ses dynamites seront très utiles. Eliminez les ennemis et planquez-vous derrière les statues. Quand le niveau du sable monte, éliminez les soldats et suivez votre frère qui monte les escaliers. Une fois en haut, restez derrière le pilier central pour éviter les tirs des hommes qui gardent Marisa. Si vous incarnez Ray, lancez des

dynamites sur vos ennemis. Tirez ensuite sur Barnsby et cachez-vous rapidement pour ne pas subir la riposte de ce dernier. Le colonel demandera un duel à la loyale. Ray se présente volontiers.

Le colonel Barnsby est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Surveillez aussi ses mains. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.Bravo ! Vous venez de venger la mort de votre ami et de débarrasser la ville de ces vermines !

Calling all Cars!

© SCE Santa Monica Studio / Incognito Studios 2007

+ D'INFOS FORUM

VÉHICULES CACHÉS

Blue Bomber

Gagner sur Trainyards en utilisant uniquement l'hélicoptère (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Cherry Picker

Gagner sur The Burbs avec au moins 20 points (difficulté Chief, single level, 5 minutes)

Dumper

Remporter le mode Tournament (difficulté Sergeant)

Fleabag

Remporter le mode Tournament (difficulté Chief)

Highroller

Gagner sur The Burbs en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Litter Box

Remporter le mode Tournament (difficulté Captain)

Shamrock

Gagner sur n'importe quel niveau en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Sergeant, single level, 5 minutes)

Sweet Cheeks

Gagner sur n'importe quel niveau en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Captain, single level, 2 minutes)

Yellow Rose

Remporter le mode Tournament (difficulté Rookie)

Yellow Jacket

Gagner sur Alpine en utilisant uniquement la rampe à 3 points (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

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

Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

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

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

Castle Crashers

© The Behemoth

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Alien

Terminer le "Alien Ship"

Barbarian

Terminer la "King's Arena"

Bear

Terminer le jeu avec Skeleton

Brute

Terminer le jeu avec Icekimo

Civilian

Terminer le jeu avec Peasant

Conehead

Terminer la "Volcano Arena"

Fencer

Terminer le jeu avec Industrialist

Fire Demon

Terminer le jeu avec Orange Knight

Forest Knight

Terminer le jeu avec Thief

Gray Knight

Terminer le "Barbarian Boss"

Iceskimo

Terminer la "Icy Arena"

Industrialist

Terminer le jeu avec Blue Knight

Killer Beekeeper

Terminer le jeu avec Barbarian

King

Terminer "Pipistrello's Cave" en mode Insane

Ninja

Terminer le jeu avec Fire Demon

Peasant

Terminer la "Peasant Arena"

Royal Guard

Terminer le jeu avec Green Knight

Saracen

Terminer le jeu avec Royal Guard

Skeleton

Terminer le jeu avec Red Knight

Stove Face

Terminer le jeu avec Gray Knight

Thief

Terminer la "Thieve's Arena"

Unmasked Gray Knight

Terminer "Catfish" en mode Insane

Cérébral Challenge

© Gameloft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Premier toucher

Finissez un Test quotidien !

Combo

Faites 30 combos dans n'importe quel mode !

60 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 60 % !

80 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 80 % !

Jeu de cartes !

Terminez un match du jeu de cartes en ligne !

Défi chrono !

Terminez un match du défi chrono en ligne !

Jeu de rapidité !

Terminez un match du jeu de rapidité en ligne !

Argent

100 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 100 % !

L'élu du jeu de cartes !

Atteignez le niveau 100 au jeu de cartes !

L'élu du défi chrono !

Atteignez le niveau 100 au défi chrono !

L'élu du jeu de rapidité !

Atteignez le niveau 100 au jeu de rapidité !

Or

Roi du cerveau !

Obtenez un A+ dans les modes Entraînement !

Colin McRae : DiRT

© Codemasters 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COLIN MCRAE R4 ET VIDÉOS BONUS

Obtenez 100% en mode Carrière en arrivant premier sur chacun des 66 événements du mode Dirt.

Colin McRae : DiRT 2

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Colin McRae R4 (X-Games)

Remporter les X-Games d'Europe

Dallenbach Special

Remporter le Trailblazer World Tour

Ford Escort MKII

Remporter tous les défis X-Games

Ford RS200 Evolution

Remporter le Rally Cross World Tour

MG Metro 6R4

Remporter tous les défis X-Games

Mitsubishi Lancer Evolution X (X-Games)

Remporter les X-Games d'Asie

Mitsubishi Pajero Dakar

Remporter le Raid World Tour

Subaru Impreza WRX STi

Remporter le challenge Colin McRae

Subaru Impreza WRX STi (X-Games)

Remporter les X-Games d'Amérique

Toyota Stadium Truck

Remporter le Landrush World Tour

Command & Conquer : Alerte Rouge 3 : Ultimate Edition

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Mère Russie

Terminez la mission 1 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Le cirque de la traîtrise

Terminez la mission 2 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La reconquête de la baie glacée

Terminez la mission 3 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La marche de l'Armée Rouge

Terminez la mission 4 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La science de la guerre

Terminez la mission 5 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Mort aux traîtres

Terminez la mission 6 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Du domptage d'un Dieu vivant

Terminez la mission 7 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Les témoins impassibles

Terminez la mission 8 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Désolation sur la Grosse Pomme

Terminez la mission 9 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La Menace Rouge

Terminez la mission 1 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Piège en Méditerranée

Terminez la mission 2 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La libération

Terminez la mission 3 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

L'ennemi de notre ennemi

Terminez la mission 4 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La forteresse insondable

Terminez la mission 5 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un monument à la folie

Terminez la mission 6 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un soleil éteint pour toujours

Terminez la mission 7 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Le grand piège

Terminez la mission 8 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Une lune à jamais perdue

Terminez la mission 9 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La mort de Père Frost

Terminez la mission 1 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La conquête des esprits perdus

Terminez la mission 2 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le pouvoir du Bourreau Shogun

Terminez la mission 3 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le tombeau d'une flotte impie

Terminez la mission 4 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

L'assaut de la Tortue Noire

Terminez la mission 5 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La rage de la Tortue Noire

Terminez la mission 6 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La baie des barbares

Terminez la mission 7 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Sus au Kremlin

Terminez la mission 8 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le dernier soubresaut des Rouges

Terminez la mission 9 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Conscrit

Terminez le didacticiel

Duo d'experts

Terminez 9 missions de campagne en coopération en ligne

Au voleur !

Prenez 7 armes ennemies différentes avec le char Hammer en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Vite fait, bien fait

Battez votre adversaire d'escarmouche en moins de 5 minutes (en moyen ou plus)

Attaque ultime

Détruisez 30 unités avec une arme ultime en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Commando fatal

Abattez 25 cibles en 1 min. avec un commando en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Viande hachée

Écrasez 20 unités ennemies en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

Épée sacrée

Découpez 15 unités ennemies avec l'épée en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Évolution armée

Armez 10 VCI avec des armes différentes en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Restructuration

Capturez 6 structures en escarmouches ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

L'espion qui m'a acheté

Soudoyez 5 ennemis avec une seule corruption en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Le règne de la terreur

Démantelez 4 véhicules avec le même drone terreur en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Argent

Tempus Fugit

Terminez toutes les campagnes au niveau de difficulté moyen ou difficile

Rouleau compresseur

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Soviétiques

Joker

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Alliés

Conquête impériale

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne de l'Empire du Soleil levant

Duo de choc

Terminez 18 missions de campagne en coopération en ligne

Échec et mat

Battez un adversaire en escarmouche brutale sur une carte à 2 joueurs

Escarmouché

Remportez des batailles sur toutes les cartes originales d'escarmouche (en moyen ou plus)

Survivance

Battez vos 9 adversaires d'escarmouche sur les cartes à 2 joueurs (en moyen ou plus)

La grosse cote

Battez une équipe de 3 adversaire sur une carte à 4 joueurs (en moyen ou plus)

Or

Maître absolu

Terminez toutes campagnes du niveau difficile (déverrouille aussi les trophée du niveau moyen)

Duo d'enfer

Terminez 27 missions de campagne en coopération en ligne

Platine

Trophée de platine

Débloquer tous les trophées

Conan

© THQ / Nihilistic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maîtriser tous les mouvements

Terminer le jeu en mode Normal.

Chant de la mort

Terminer le jeu en mode Normal.

Pouvoir d'armure

Terminer le jeu en mode Hard.

Invincibilité

Terminer le jeu en mode King.

DIFFICULTÉ KING

Terminez le jeu une fois en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté King.

Condemned 2 : Bloodshot

© Sega / Monolith Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE FPS

Ce mode devient accessible pour n'importe quelle mission dès que vous avez terminé le jeu et vous permet de disposer de munitions illimitées pour toutes vos armes.

GALERIE COMPLÈTE

Créez un nouveau profil ayant pour nom **ShovelFighter** et vous aurez directement accès à tous les bonus.

RÉCOMPENSES

Poing américain en argent

Terminer la mission 1.

Gilet par balles en argent

Terminer la mission 2.

Taser doré (5 tirs)

Terminer la mission 3.

Holster

Terminer la mission 4.

Semelles spéciales

Terminer la mission 5.

Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010

© Electronic Arts / EA Sports 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Phase de poules 1 étoile

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Phase de poules 2 étoiles

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Phase de poules 3 étoiles

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Entente collective

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Un rêve se réalise

Passer la phase de poules de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 3 étoiles max.

Hospitalité et victoires

En tant que profil maître, qualifier l'Afrique du Sud en 8e de finale de la CM de la FIFA 2010.

On en marquera plus, c'est tout

En tant que profil maître, prendre + de 14 buts en phase finale et gagner la CM (Semi-pro ou +).

Cage inviolée

En tant que profil maître, accéder aux 8e de finale sans prendre de but (Semi-pro ou +).

Défendre, défendre, défendre

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en marquant 11 buts ou moins (profil maître).

Deuxième voyage, premier but

Qualif. et marque en CM avec 1 équ. non néophyte mais qui n'a jamais marqué en CM (profil maitre).

Eliminatoires Europe

En tant que profil maître, qualifier une équipe européenne à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Asie

En tant que profil maître, qualifier une équipe asiatique à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Océanie

En tant que profil maître, qualifier une équipe d'Océanie à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires CONCACAF

En tant que profil maître, qualifier une équipe CONCACAF à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Amérique du Sud

En tant que profil maître, qualifier une éq. sud-américaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Afrique

En tant que profil maître, qualifier une équipe africaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Sélection en équipe 1

Être promu dans l'équipe première et jouer un match en mode Deviens capitaine.

Coopération fructueuse

Les 4 joueurs en coopération doivent obtenir une note d'au moins 7 dans un match Deviens capitaine.

Entraînement aux pénaltys

Transformer au moins 5 pénaltys en entraînement de séance de tirs au but

Le capitaine

Devenir capitaine de l'équipe première et jouer un match dans une campagne Deviens capitaine.

Performance solide

Obtenir une note moyenne de 8 à la fin d'une campagne Deviens capitaine.

Solide à l'arrière

Obtenir une note de match d'au moins 8 en tant que défenseur en mode Deviens capitaine.

Chapeau bas

En mode Deviens capitaine, réaliser au moins 2 coups du chapeau en phase finale (record).

Finale de la CM de la FIFA 2006

Battre la France avec l'Italie en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 2002

Battre l'Allemagne avec le Brésil en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 1998

Battre le Brésil avec la France en difficulté Semi-pro au moins.

Argent

Challenger de choix

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Phase de poules invaincu

Gagner les 3 matchs du groupe et aller en 8e de finale de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne.

Premier choix du sélectionneur

Jouer un match avec un Pro virtuel en étant le numéro 1 de l'équipe en mode Deviens capitaine.

Le maître

Finir une campagne Deviens capitaine en ayant l'un des joueurs récompensé en fin de compétition.

Fair Play

Disputer l'intégralité d'une campagne Deviens capitaine sans être expulsé.

Roi de la CM de la FIFA 2010

Battre les 32 équipes qualifiées pour la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Buteur éclair

Marquer en moins de 90 secondes pour battre le record du but le plus rapide en phase finale de CM.

Or

Contre toute attente

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Victoire !

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA dans une campagne Deviens capitaine.

Vainqueur de la Coupe du Monde

En tant que profil maître, remporter la CM de la FIFA 2010 lors de la CM de la FIFA 2010.

Platine

Champion du Monde

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

BONUS COCA-COLA

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

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

CHAUSSURES DE FOOT

HHDO-PWPM-IXZQ-OJOZ	Adidas adiPure III TRX (Black/Sun)
OCEG-ZCUH-XOBS-BNFU	Adidas Predator_X (Black/Sun)
SGFS-TZPP-XCHH-MJMH	Adidas F50 adizero (Black/Sun/Sun)
VOKM-NEZT-JOQP-ULUT	Adidas F50 adizero (Chameleon)
YOZC-CVIF-JGKQ-JWTW	Adidas F50 adizero (Sun/Black/Gold)

CÉLÉBRATIONS COCA-COLA

Après avoir saisi les codes Coca-Cola (voir astuce correspondante), effectuez les manipulations suivantes.

Baby Cradle	L2 + Croix
Danse africaine	L2 + Cercle
Flying Dive	L2 + Triangle
Patinage	R1 + Croix
Prancing Bird	R1 + Cercle
River Dance	R1 + Carré
Side Slide	R1 + Triangle

Crash Commando

© Sony / EPOS Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Première mission

Jouez la première mission en ligne en mode Objectifs carte

Commando à l'essai

Atteignez le niveau d'expérience 5

Responsable de mission

Hébergez des parties pour une durée totale d'une heure

Expert en démolition

Détruisez 20 panneaux de contrôle

Hacker

Chargez 20 blocs de données

Maître d'armes

Tuez 20 ennemis avec chacune des six armes principales

Globe-trotter

Faites une partie complète sur chaque carte en ligne

Argent

Commando d'élite

Atteignez le niveau d'expérience 15

Entraîneur

Obtenez le score médaille commando dans toutes les missions Grunts et Jarheads du camp d'entrainement

Conquérant

Remportez 20 parties ligne

Survivant

Dans une partie en ligne, activez 10 fois les trois bonus de survie en même temps

Or

Crash commando

Atteignez le niveau d'expérience 25

Cuboid

© Creat Studios / TikGames 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Anneau

Terminez le niveau bonus 1 (Anneau)

Coupe

Terminez le niveau bonus 2 (Coupe)

Pique

Terminez le niveau bonus 3 (Pique)

Epée

Terminez le niveau bonus 4 (Épée)

Bouclier

Terminez le niveau bonus 5 (Bouclier)

Couronne

Terminez le niveau bonus 6 (Couronne)

Maître de bronze

Obtenez 20 médailles de bronze en mode Expert ou 30 en mode Débutant

Maître d'argent

Obtenez 15 médailles d'argent en mode Expert ou 20 en mode Débutant

Maître d'or

Obtenez 10 médailles d'or en mode Expert ou 15 en mode Débutant

Maître de la vitesse

Terminez 20 niveaux à toute vitesse

Les Trophées Bronze cachés

Recordman

A commencé à jouer à Cuboid

Abîme

50 chutes

Défini(e)

A passé 8 heures à jouer à Cuboid

Argent

Equilibriste

Terminez 15 niveaux de suite sans faire de chute

Maître débutant

Terminez tous les niveaux Débutant

Maître Expert

Terminez tous les niveaux Expert

Damnation

© Codemasters / Blue Omega Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARME SURPUISSANTE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **BlowOffSomeSteam** pour débloquer l'arme la plus puissante du jeu.

TOUTES LES ARMES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LockNLoad** pour débloquer toutes les armes.

MODE GROSSES TÊTES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LincolnsTopHat** pour activer le mode "Grosses têtes".

PERSONNAGE CUSTOMISÉ

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **PeoplePerson** pour customiser votre personnage.

TROPHÉES

Bronze

Arrowtree - Amateur

Terminer Arrowtree en Amateur.

Boomtown - Amateur

Terminer Boomtown en Amateur.

Mesa Dorado - Amateur

Terminer Mesa Dorado en Amateur.

Terra Verte - Amateur

Terminer Terra Verte en Amateur.

Veinard

Tuez cinq ennemis en une seule fois avec une explosion.

Pyromanie

Tuez vingt ennemis avec des explosions.

Sauteur

Réussissez cent en appui.

Ball-trap

Tirez vingt-cinq mines en l'air.

Dangers de la route

Tuez vingt ennemis avec un véhicule.

Ils Viennent D'où ?

Tuez vingt ennemis sans les alerter.

Véloce

Terminez n'importe quel chapitre après Arrowtree, en coopération et en n'importe quelle difficulté.

Sniper

Réussissez vingt tirs dans la tête.

Acrobate

Enchaînez trois capacités physiques en moins de cinq secondes.

Trouvé !

Obtenez (vous ou votre partenaire) un emblème.

Argent

Arrowtree - Professionnel

Terminer Arrowtree en Professionnel.

Boomtown - Professionnel

Terminer Boomtown en Professionnel.

Mesa Dorado - Professionnel

Terminer Mesa Dorado en Professionnel.

Terra Verte - Professionnel

Terminer Terra Verte en Professionnel.

Prospecteur

Obtenez (vous ou votre partenaire) dix emblèmes.

Détermination

Terminez le jeu en coopération en n'importe quelle difficulté.

Brigand

Terminez le jeu en Amateur.

Or

Emblématique

Obtenez (vous ou votre partenaire) vingt emblèmes.

Arrowtree - Expert

Terminer Arrowtree en Expert.

Boomtown - Expert

Terminer Boomtown en Expert.

Mesa Dorado - Expert

Terminer Mesa Dorado en Expert.

Terra Verte - Expert

Terminer Terra Verte en Expert.

Pacificateur

Terminez le jeu en Professionnel.

Revenant

Terminez le jeu en Expert.

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

DIFFICULTÉ INSANE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **Revenant** pour débloquer le mode de difficulté Insane.

Dante's Inferno

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Débloquer le mode de difficulté Condamné

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Débloquer le mode Arène des Portes de l'Enfer

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un mode où l'on doit vaincre des vagues successives d'ennemis. Il y en a en tout 50 vagues successives.

Débloquer le mode Résurrection

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un new game + où l'on peut choisir le mode de difficulté.

Débloquer la vidéo bonus l'Enfantement

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Costume Infernal

Disponible dès le début.

Costume Croisé

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Costume Dead Space (d'Isaac Clarke)

Obtenu via le code donné dans l'édition collector.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Carnage d'Acre

Battez-vous contre le prisonnier à Acre.

Abandonnez tout espoir

Passez les portes de l'Enfer.

Juger le juge

Vainquez le roi Minos.

Les amants déchirés

Vainquez Marc Antoine.

Le grand ver

Vainquez le cerbère.

Tel père tel fils

Vainquez Alighiero.

Portes de Dité

Entrez dans les plus profonds cercles de l'Enfer.

Le Déchirant

Fuyez les hérétiques.

Précieuse

Trouvez une pierre de Béatrice.

Sur les pas du traître

Trouvez 10 pièces d'argent.

Trahi avec un baiser

Trouvez 20 pièces d'argent.

Chasseur de reliques

Trouvez une relique.

Vieil ami

Trouvez et absolvez Brunetto Latini.

Yeux de braise

Renvoyez Charon dans l'abîme.

Echauffement

Enchaînez 50 coups.

Guerrier sacré

Tuez 30 serviteurs.

Tueur de démons

Tuez 30 démons.

Mauvaise nourrice

Tuez 20 enfants sans baptême.

Indigestion

Tuez 5 gourmands.

Confessionnal

Tuez 5 hérétiques.

Contre-expertise

Tuez 20 ennemis en utilisant un mouvement de contre.

Superstition

Tuez 20 ennemis en utilisant la magie.

Donne-moi la force

Ouvrez 20 fontaines de Santé.

Apprenti de sorcier

Ouvrez 20 fontaines de Pouvoir.

Une lueur dans les ténèbres

Atteignez le niveau sacré 7.

Apprenti de la Mort

Atteignez le niveau impie 7.

Argent

Fraternité

Vainquez Francesco.

Douce amère

Sauvez Béatrice.

Le pouvoir de la croix

Trouvez les trois pierres de Béatrice.

Bon travail, Judas

Trouvez les 30 pièces d'argent.

Reliques divines

Trouvez toutes les reliques sacrées.

Reliques obscures

Trouvez toutes les reliques impies.

Amour interdit

Trouvez et absolvez Francesca da Rimini et Paolo Malatesta.

Les damnés

Punissez ou absolvez les 27 ombres de l'Enfer.

Le guide

Trouvez tous les laïus de Virgile.

Moissonneur d'âmes

Collectez 60 000 âmes.

Petit chef-d'oeuvre

Enchaînez 200 coups.

Homme de Dieu

Suivez la voie sacrée au maximum.

Diabolique

Suivez la voie impie au maximum.

Or

L'adversaire de Lucifer

Vainquez l'Empereur du royaume des morts.

Printemps des poêtes

Enchainez 666 coups.

Portes de l'Enfer

Repoussez toutes les vagues de l'Arène des Portes de l'Enfer.

Platine

Maitre de l'Enfer

Débloquez tous les trophées.

OEUVRE ORIGINALE (EN ANGLAIS)

Pour consulter l'intégralité de l'oeuvre originale, allez sur le site *http://www.dantesinferno.com/deathedition/* et saisissez le mot de passe : **gotohell**.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique vous commencez sur le champ de bataille de la cité d'Acre où plusieurs prisonniers se libèrent et vous attaquent. Vous apprenez aussi les rudiments du combat et comment utiliser l'attaque puissante et l'attaque rapide. Contre ces prisonniers démunis de toute armure, contentez-vous d'enchainer les attaques rapides, vous ne serez même pas touché. Evitez les boules de feux lancées par les catapultes en vous déplaçant rapidement avec la commande " fuite ". Une fois que le flux de prisonniers s'arrête, un navire en feu vient heurter le port. Sautez dans ce navire, évitez le feu et allez à gauche pour monter la dénivellation.

Boss : la mort
Avancez pour vous faire attaquer par derrière et poignarder. La mort en personne vient vous parler et décide de vous emmener en enfer. Dante refuse de la suivre et un duel se déclenche. Même si vous affrontez la mort, vous pouvez espérer la battre. Vous devez bloquer ses attaques et riposter tout de suite après, pendant le court laps de temps ou elle ne frappe pas.

Combinez les attaques rapides et les attaques puissante pour acculer la mort et retarder sa riposte. Ne rallongez pas trop vos combos et si un coup ne touche pas votre ennemi, revenez en position de blocage parce qu'il passera à l'attaque. Quand la mort vous attrape appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous libérer. Maintenez cette tactique jusqu'à ce que la barre de vie de la mort se vide des 2/3. Appuyez alors sur la touche qui s'affiche pour donner un coup spécial et piquer son arme.

Utilisez-la contre votre ennemi et appuyez sur les boutons qui s'affichent pour exécuter des attaques spéciales. Attaquez normalement entre les attaques spéciales et finissez-le pour garder son arme (une faux).

A la poursuite de Béatrice

Après la cinématique et quand Dante rentre chez lui, il découvre que sa maison est saccagée et que sa bien aimée et assassinée. Combattez alors les zombies et lancez des attaques rapides pour toucher les ennemis qui essayent de vous encercler. Enchainez les frappes sans vous soucier de vous mettre en position de garde. La faux possède un long champ d'action et touchera les zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Eliminez-les tous pour récupérer leurs âmes et procéder à votre première amélioration.

Passez ensuite par le chemin d'en face et avancez jusqu'à la statue de Béatrice où vous pouvez sauvegarder votre partie. Allez ensuite à gauche pour trouver une fontaine verte. Cette dernière restaure une partie de votre santé. Détruisez-la pour récupérer des points de santé. Entrez ensuite par la porte qui se trouve au centre pour voir Béatrice sur l'autel. Après la cinématique, vous obtenez le pouvoir de la croix sacrée et des ennemis volants passent à l'attaque.

Attaquez alors ces créatures avec le nouveau pouvoir de la Croix sacrée. Restez ensuite à gauche pour ne pas sombrer dans les abimes quand le sol s'effondre, à droite. Éliminez ensuite les zombies qui arrivent par le sol. Utilisez la nouvelle attaque " Punir et Absoudre " contre vos ennemis. Lancez l'attaque Croix sacrée contre les ennemis volants tout en restant à gauche pour éviter l'effondrement du sol. Passez ensuite sur la croix qui tombe à droite et sautez pour monter la dénivellation où se trouve la fontaine verte. Tournez ensuite à gauche et descendez.

Les portes de l'enfer

Glissez le long du mur jusqu'en bas. Avancez et tuez les serviteurs de l'enfer qui se dressent sur votre chemin. Eliminez-les rapidement et ouvrez la grille avant que la grande roue qui avance derrière vous ne vous écrase. Sautez en bas et avancez à droite. Quand le chemin se bloque, utilisez les attaques de la Croix sacrée contre les ennemis de feu pour les immobiliser ensuite éliminez-les avec votre arme. Abattez tous ces ennemis pour que le chemin se dégage. Avancez à droite et éliminez les ennemis en évitant le feu qui jaillit des piliers. Nettoyez la zone pour que la grille s'ouvre. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Utilisez la statue de Béatrice et descendez dans la grande arène.

Approchez-vous de la grande porte et parlez à Virgile qui vous donnera le pouvoir magique " Droit chemin ". Pour restaurer vos pouvoirs magiques, détruisez la fontaine pourpre. Combattez ensuite les ennemis qui débarquent avant l'arrivée du colosse. Attaquez les pieds de ce monstre et quand il s'apprête à vous écraser, utilisez la commande fuite pour vous éloigner de lui.

Utilisez encore cette commande pour vous approcher de lui et lancez des attaques sur ses pieds à nouveaux. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour exécuter une attaque spéciale. Appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour enchainer les coups et prendre le contrôle du colosse. Utilisez ce monstre pour écraser les ennemis qui essayent de s'approcher de lui. Vous pouvez aussi cracher du feu sur eux. Utilisez ensuite ce monstre pour qu'il vous ouvre la porte de l'enfer.

Vers le monde aveugle

Une fois dans la nouvelle zone, sauvegardez votre partie à la statue et avancez vers le mur gauche. Escaladez le mur des damnés. Déplacez-vous à gauche ensuite descendez et allez encore une fois à gauche. Montez pour détruire la fontaine des âmes et revenez au mur. Continuez à gauche et sautez vers le mur suivant. Descendez ensuite et sautez vers Virgile. Parlez-lui, prenez la relique Lame de la mort et avancez à gauche.

Les rives de l'Achérons

Actionnez le levier pour déployer le pont, ignorez les ennemis et courez sur le pont avant qu'il ne se replie. Détruisez la fontaine, descendez le mur et sautez dans la petite arène. Combattez le premier démon et bloquez ses coups. Quand sa lame s'illumine en rouge, éloignez-vous de lui pour éviter son attaque. Revenez à l'assaut et placez l'attaque spéciale

quand le bouton s'affiche.

Eliminez ce premier démon pour qu'un autre accompagné par des serviteurs de l'enfer arrive. Commencez par éliminer les sous-fifres avant de vous attaquer au démon. Frappez sans relâche pour l'empêcher de riposter ensuite finissez-le en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Tournez ensuite le tourniquet pour monter jusqu'en haut. Laissez ce tourniquet et courez à gauche pour atteindre la fontaine. Revenez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour revenir en haut au dessus de la porte en surbrillance. Avancez vers la porte qui se trouve en face. Détruisez la première porte ensuite sautez pour atteindre la deuxième.

Ouvrez la porte, parlez à Virgile et allez à gauche. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Détruisez la fontaine qui se trouve dans le coin gauche et avancez dans le chemin en détruisant les caisses alignées à gauche. Eliminez ensuite les créatures volantes, les serviteurs de l'enfer et le démon pour débloquer le chemin. Continuez à gauche, utilisez la fontaine des pouvoirs, détruisez les objets et allez vers l'âme qui se trouve à gauche. A vous de choisir de la unir ou de l'absoudre. Si vous choisissez cette dernière option, vous devez attraper ses péchés en jouant à un mini-jeu. Ouvrez ensuite la porte suivante et entrez.

Combattez les ennemis et les trois démons et utilisez votre attaque de la Croix sacrée quand les ennemis vous entourent pour les éloigner. Passez par la porte suivante et détruisez la fontaine qui se trouve derrière la statue. Utilisez la statue de Béatrice ensuite utilisez la tyrolienne pour atteindre la zone suivante. Avant d'atteindre l'autre rive, la corde sera coupée et Dante s'accrochera au mur inférieur.

Evitez les flammes, allez à droite et montez vers l'entrée. Détruisez les caisses, les vases et toutes les fontaines ensuite attrapez la caisse et déplacez-la à droite. Poussez-la sur la dénivellation de droite et placez-la dans l'alcôve qui se trouve à droite aussi. Montez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour la faire reculer. Placez ensuite la caisse à l'avant de la plate-forme et déplacez cette plate-forme jusqu'à la grille. Montez sur cette caisse, utilisez la fontaine pourpre et punissez ou absolvez Orphée.

Grimpez au mur, allez à gauche et remontez pour atteindre la surface. Repoussez les ennemis et les démons jusqu'à l'arrivée d'un centaure.

Comme pour votre première confrontation, attaquez ses pieds et éloignez-vous avant qu'il ne vous écrase. Appliquez ensuite la technique spéciale pour prendre le contrôle de la bête et écrasez vos ennemis. Détruisez ensuite toutes les caisses et fontaines et approchez- vous la tête de Charon qui se trouve sur la proue du navire. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'arracher. Vous devez grimper au mur avec le centaure. Sautez d'un bloc à l'autre pour éviter l'effondrement du mur. Sautez ensuite à gauche, montez et revenez à droite. Appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le vide. Courez vers le pont et appuyez sur la touche indiquée pour sauter vers la statue de Béatrice.

Dans les limbes

Sauvegardez votre partie et parlez à Virgile. Allez ensuite à droite et descendez le mur jusqu'à la corniche, en bas. Vous rencontrez un démon brulant. Attrapez-le et balancez-le sur la porte pour l'exploser et entrer. Avancez, ignorez la porte qui se trouve à droite et poussez la tête de tout à l'heure dans les limbes. Continuez d'avancer et détruisez la fontaine et la créature qui se trouve à sa gauche pour récupérer la pierre de Béatrice et la relique Yeux de Sainte Lucie. Revenez ensuite à la porte qui se trouve avant la tête et allez vers la corniche qui se trouve en face de la porte. Eliminez le démon et détruisez la fontaine. Revenez à la porte et entrez.
Eliminez les bébés démons et optez pour les coups circulaires pour toucher tous les ennemis qui essayent de vous encercler. Ils ne sont pas coriaces mais leur nombre fait leur force.

Avancez ensuite dans le couloir et parlez encore une fois à Virgile pour recevoir la relique Bénédiction de dieu. Passez ensuite par la porte qui se trouve derrière lui. Evitez les scies et montez pour détruire les deux fontaines. Franchissez la porte et avancez vers l'âme et décidez de la punir ou de l'absoudre. Revenez ensuite au couloir où se trouvait Virgile. Eliminez les démons brulants en utilisant la croix sacrée ou en les attrapant et en les lançant loin de vous. Passez par la porte suivante et avancez à droite. Attrapez le démon brulant et lancez-le sur les autres ennemis pour qu'il explose et les détruise. Continuez votre chemin et abattez les ennemis qui bloquent la route. Entrez ensuite par la porte qui se

trouve à droite. Détruisez les statues qui se trouvent à droite et à gauche du chemin central. Explosez la fontaine aussi et parlez à Virgile. Avancez dans le chemin central et détruisez les statues et les fontaines. Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue de Béatrice.

Païens vertueux

Utilisez le levier et accrochez-vous au point lumineux. Balancez-vous d'avant en arrière ensuite sautez vers la rive d'en face. Avancez pour rencontrer le grand juge.

Boss : Roi Minos
Ce boss possède plusieurs attaques dans son arsenal. Il commence avec des frappes avec ses tentacules qui surgissent du sol. Esquivez-les avec la commande fuite en suivant le rythme des attaques. Quand il s'apprête à souffler son haleine morbide, appuyez sur le bouton indiqué et accrochez-vous au point lumineux qui se trouve à droite ou à gauche.

Descendez ensuite et allez vers sa tête. Placez quelques combos ensuite allez vers la direction opposée à son regard pour éviter ses attaques avec la langue. Revenez ensuite à la charge et évitez encore une fois sa langue.

Répétez cette action jusqu'à se qu'il se tienne la tête de douleur et qu'il dévoile son point faible qui se trouve sur son ventre. Attaquez alors de toutes vos forces avant que le boss ne revienne à son état normal. Furieux, il vous envoie des démons à combattre pendant qu'il récupère. Utilisez la Croix sacrée pour empêcher les démons de s'approcher de vous ensuite éliminez le reste avec votre faux.

Le boss ajoutera à ses attaques de tentacules, les balayages et les écrasements de bras. Suivez le tempo et n'esquivez pas trop tôt ou trop tard pour ne pas recevoir le coup. Evitez son haleine et revenez à la charge sur sa tête. Tailladez son point faible et quand il pose la main sur le sol, lancez l'attaque spéciale. Suivez les commandes pour parfaire l'attaque. Revenez ensuite aux attaques normales et répétez les même actions. Placez enfin l'attaque spéciale ultime et suivez les commandes pour trancher la tête du colosse en deux et en finir avec lui. Après le combat vous obtenez la relique Queue de Minos.

Descente vers le luxurieux

Avancez ensuite et utilisez la faux pour vous accrocher et vous balancer vers la rive d'en face. Avancez vers la fontaine et détruisez-la. Utilisez la statue de Béatrice et descendez en rappel avec la corde. Balancez-vous et exécutez un double saut à droite pour atteindre la corde suivante. Montez au sommet et détruisez la fontaine.

Revenez à la corde et balancez-vous à droite. Descendez et sautez vers la corde inférieure. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à droite. Sautez vers une autre corde et éliminez les pestes qui essayent de vous attaquer. Sautez une dernière fois à droite et glissez jusqu'en bas. Jugez l'âme de Francesca et continuez.

Luxure

Avancez à droite et marchez sur le pont en évitant les rayons électriques. Vous verrez une tour apparaitre au fond du chemin. Elle est inaccessible pour l'instant. Avant de chercher à quitter cet endroit, allez vers les coté droite et gauche où se trouvent les corniches pour vous accrocher au mur d'en bas et allez détruire les deux fontaines et prendre la relique. Remontez ensuite, avancez et parlez à Virgile. Vous devez ensuite ouvrir un chemin vers la tour protégée par les vents fiévreux.

Rebroussez chemin vers le levier qui se trouve près de la statue située à gauche. Repérez les plates-formes circulaires qui se trouvent au sol et la direction des flèches inscrites dessus. Quand la foudre frappe la plate-forme qui se trouve à l'avant du pont, utilisez le levier pour tourner celle qui se trouve près de vous. Le rayon électrique changera alors de direction et foncera sur la tour entourée de rafales de vent et créera un passage. Courez alors vers ce passage et exécutez un double saut pour atteindre la tour.

Tour charnelle

Combattez les Tentatrices qui sont très rapides. Contrez leurs attaques et ripostez tout de suite. Détruisez ensuite la fontaine et allez à gauche vers la manivelle. Tournez-la pour ouvrir la bouche du serpent et allez vite briser ses dents.

Revenez à la manivelle et tournez-la cette fois au maximum. Montez sur la langue du serpent et escaladez la dénivellation. Parlez à Virgile et prenez la relique Désir de Tristan. Sautez ensuite sur les balcons situés à droite et à gauche pour détruire les fontaines. Avancez sur la plate-forme circulaire et sautez en bas à droite pour trouver une fontaine verte. Remontez et placez la statue au centre de la plate-forme circulaire. Sautez en bas à gauche pour trouver une statue de Béatrice et un levier. Utilisez le levier pour surélever la plate-forme circulaire.

Revenez sur cette plate-forme et allez à droite sur le balcon pour détruire la fontaine. Sautez ensuite vers le balcon situé à gauche, détruisez la fontaine et utilisez le levier pour surélever encore une fois la statue. Sautez vite sur la plate-forme circulaire qui fera office d'ascenseur.

Combattez les Tentatrices et le démon jusqu'à l'intervention de Cléopâtre qui renverse la plate-forme pour essayer de vous faire tomber. Appuyez alors rapidement sur le bouton indiqué pour vous accrocher à la paroi. Revenez à la plate-forme et quand Cléopâtre pose sa main dessus, attaquez-la en plus des autres démons. Une plate-forme menant à une fontaine verte apparaitra à droite. Nettoyez la plate-forme et attaquez encore une fois la main de votre ennemi pour qu'une autre plate-forme apparaisse à gauche menant vers la fontaine pourpre.

Continuez d'éliminer les ennemis et attaquez encore une fois sa main. Courez ensuite à gauche et sautez vers la dénivellation où se trouve le levier et actionnez-le pour tourner la tête des serpents. Revenez en bas, repoussez les Tentatrices et les bébés et attaquez la main de Cléopâtre pour qu'elle la retire. Courez à droite, sautez vers le levier et actionnez-le pour que les têtes des serpents crachent du feu sur Cléopâtre qui prendra la fuite. Repoussez les dernières Tentatrices et les pestes pour atteindre le sommet.

Au-dessus de l'ouragan

Allez à droite, détruisez la fontaine et descendez jusqu'à Paolo puis jugez-le. Remontez et allez cette fois à gauche. Détruisez les deux fontaines et accrochez-vous au mur des damnés, en bas. Descendez en évitant les rayons électriques et sautez d'un mur à l'autre puis remontez près de la statue de Béatrice.

Sauvegardez votre partie, allez à droite et jugez Sémiramis. Descendez ensuite et détruisez la créature pour prendre la relique Flèche de Paris. Remontez et cette fois allez à gauche. Sautez pour éviter le gouffre et détruisez la fontaine qui se trouve dans l'alcôve. Revenez à la statue de Béatrice et grimpez au mur qui se trouve à droite.

Boss : Marc Antoine
Ce boss sera épaulé par Cléopâtre qui viendra à son aide de temps à autre. Commencez par attaquer Marc Antoine, le célèbre général romain. Bloquez ses coups normaux et esquivez ses attaques de lame quand elle est en feu.

Évitez la tornade lancée par Cléopâtre et éloignez-vous de son poing quand elle frappe le sol. Lorsque Marc Antoine place son bouclier, passez derrière-lui et attaquez-le. Utilisez fréquemment les contres pour toucher votre ennemi. Quand Cléopâtre pose sa main et commence à soigner Marc Antoine, lancez vos Croix sacrées sur sa main pour qu'elle la retire.

Revenez à Marc Antoine et continuez vos attaques en esquivant son attaque spéciale (les lames qui surgissent du sol). Attaquez la main de Cléopâtre dès qu'elle la pose et revenez à l'assaut du général. Maintenez cette tactique jusqu'à l'éliminer. Récupérez sa relique Etendard d'Antoine. Après sa mort, Cléopâtre passe à l'attaque et essaye de vous envouter. Suivez les commandes indiquées pour ne pas succomber à la tentation et finissez-la. Récupérez alors le nouveau pouvoir magique.

Descente vers les gourmands

Après le combat la plate-forme tombe en chute libre. Eliminez les démons en évitant les débris qui tombent sur cette dernière. Evitez ensuite les gros débris et localisez leurs points d'impact en suivant leurs ombres. Restez sur la partie avant de la plate-forme jusqu'à la destruction des autres parties. Vous devez appuyer sur le bouton indiqué rapidement

pour utiliser la faux comme grappin. Sautez d'une statue à l'autre en évitant les rayons électriques et atteignez Virgile.

Avancez à gauche et détruisez les deux fontaines pour récupérer des points de santé et de la magie et descendez avec la corde. Evitez le feu craché par les orifices et sautez en bas vers la corde. Balancez-vous et sautez rapidement vers la corde qui se trouve à gauche avant qu'elle ne prenne feu. Sautez vers la suivante ensuite glissez vers celle d'en bas toujours en évitant le feu. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à gauche. Sautez et utilisez votre faux comme grappin pour aller à gauche. Glissez encore une fois en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Allez à droite, détruisez la créature et prenez la relique Pluie des Gourmands.

Revenez à la tyrolienne et déplacez-vous à gauche en évitant le feu. Descendez sur la plate-forme, faites le plein de santé et de magie, parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Descendez ensuite avec la corde pour rencontrer le boss suivant.

Boss : Cerbère
Il s'agit d'un monstre à trois têtes. Evitez les projectiles lancés par les gueules du monstre. Esquivez aussi les tentatives de morsure des têtes. Approchez-vous ensuite des poches jaunâtre qui se trouvent sur le sol et explosez celle à gauche pour que le liquide qui en sort étourdisse la tête gauche du boss.

Ruez-vous alors sur cette tête et si elle est bien touchée, elle s'effondra sur le sol. Appuyez alors sur les boutons qui s'affichent pour lancer une attaque spéciale et la trancher. Appliquez la même tactique avec la tête située à droite et tranchez-la. La tête centrale commence à balancer des projectiles avec un rythme très soutenu et enchaine les attaques de charge. Evitez ces attaques et profitez du court laps de temps entre les assauts pour exploser une poche jaunâtre. Attaquez la tête et exécutez la technique spéciale.

Mais cette tête attrape votre personnage entre ses mâchoires. A l'intérieur, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour taillader la dernière tête en morceaux. Récupérer ensuite la relique Leçon d'Azraël.

Dans la boule glaciale

Avancez et sautez sur la plate-forme. Evitez les attaques des vers et détruisez les deux fontaines. Descendez en rappel pour atterrir dans la gueule d'un ver. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Vous devez maintenant éliminer les vers et les démons qui rodent dans la zone pour pouvoir avancer.

Jugez ensuite Giacco et détruisez la fontaine. Allez à droite et sauvegardez votre partie. Avancez et sautez sur la plate-forme située à gauche. Entrez dans la gueule ouverte et jugez Clodia. Accrochez-vous ensuite à la tyrolienne et avancez. Entrez dans la gueule suivante et avancez jusqu'à rencontrer Virgile. Parlez-lui et prenez la relique Bile de Giacco.

Continuez votre chemin et élimiez le ver et les démons qui l'accompagnent. Détruisez les fontaines et passez par la porte. Eliminez le nouvel ennemi appelé Gourmand. Vous devez maintenant activer les leviers en passant par les différentes portes.

Utilisez le levier et passez par la porte qui se trouve à droite. Escaladez le mur droit et détruisez la fontaine. Revenez en bas et actionnez le levier. Franchissez la porte et sautez sur la plate-forme qui apparait. Bondissez ensuite sur la rive qui se trouve en bas de votre écran. Détruisez la fontaine et surveillez la plate-forme flottante qui se trouve à gauche. Quand elle est sous la porte, passez par la porte qui se trouve à droite pour atterrir sur la plate-forme.

Cette dernière vous portera vers la zone suivante. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et détruisez la fontaine. Descendez ensuite avec la corde.

Descente vers les cupides

Glissez vers la corde suivante, balancez-vous et sautez à gauche. Montez à gauche pour récupérer la relique Or d'Auguste et détruisez la fontaine. Revenez ensuite en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Déplacez-vous à gauche et descendez sur la corde suivante. Glissez jusqu'à la plate-forme où des flammes jaillissent du sol. Attrapez le rocher

qui bouche le premier orifice et poussez-le à gauche pour qu'il attenue les flammes. Remontez sur la corde, balancez-vous et sautez à gauche. Détruisez l'obstacle et continuez votre chemin en descendant à la corde. Accrochez-vous à la tyrolienne et avancez à gauche en évitant les orifices qui crachent du feu.

Laissez-vous tomber puis utilisez le grappin pour vous balancer et sautez à gauche. Evitez encore une fois le feu et sautez à gauche.

Avancez maintenant dans le nouveau chemin et montez les dénivellations. Restez accroché à la dernière dénivellation, allez à droite et hissez-vous en haut pour prendre la relique Couronne de Carthage. Revenez à gauche, montez et avancez. Détruisez les fontaines qui se trouvent à gauche et avancez. Parlez à Virgile

Splendeurs de ce monde

Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à monter sur la grille où se trouve le levier.

Vous devez ensuite éliminer rapidement les démons avant que la cuve ne se remplisse de lave et vous submerge. Une fois les ennemis morts, utilisez encore une fois le levier et sautez sur le pont qui se trouve à gauche. Détruisez la fontaine et sauvegardez votre partie. Sautez sur les engrenages qui se trouvent à droite pour atteindre l'âme de Tarpéia et la juger. Exécuter le double saut suivi d'un coup de faux pour atteindre l'engrenage supérieur. Continuez ensuite votre chemin vers la gauche et détruisez les fontaines.

Entrez par la porte et éliminez le nouvel ennemi. Bloquez ses attaques en toupie et quand il s'arrête passez à l'attaque. Eliminez les autres démons et actionnez le levier une première fois pour voir le fonctionnement de la lame. Actionnez ensuite le levier une deuxième fois. Courez rapidement en face et montez la dénivellation. Montez sur la corniche et allez à droite. Entrez dans l'alcôve et prenez la relique. Revenez en bas et montez la dénivellation, détruisez la fontaine et actionnez le deuxième levier pour ouvrir la porte qui se trouve au-dessus. Descendez rapidement et actionnez le premier levier. Remontez la dénivellation jusqu'en haut de la lame. Entrez par la porte avant qu'elle ne se referme. Utilisez le levier suivant pour abaisser la plate-forme.

Avancez et sautez en bas pour éliminer les ennemis qui gardent les deux fontaines. Allez ensuite à gauche et grimpez en haut. Vous devez maintenant sautez par-dessus les bras des hélices pour atteindre la porte. Ignorez pour l'instant la porte et allez dans l'alcôve située à droite. Jugez l'âme et revenez à la porte. Ouvrez-la et entrez. Utilisez le levier pour arrêter les hélices et sautez au centre des hélices pour prendre la relique Or gaspillé. Revenez à la porte et ouvrez une autre porte.

Avare et prodige

Avancez, détruisez les deux fontaines et sauvegardez votre partie. Entrez dans la zone suivante et tournez le tourniquet. Quand les démons arrivent, ne quittez le tourniquet que lorsqu'ils vous attaquent. Poussez-les ensuite sur les lames pour qu'ils soient broyés.

Revenez à votre tourniquet et tournez-le pour ouvrir le passage, à droite. Attaquez la bête ensuite prenez son contrôle et écrasez vos ennemis. Détruisez les fontaines ensuite forcez la porte. Ouvrez ensuite celle qui se trouve en face avant que le mur ne vous écrase. Avancez et parlez à Virgile. Escaladez le mur et allez à droite pour trouver une fontaine dans la première cellule et la relique Pièce de Plutus dans la deuxième. Revenez au mur, allez à gauche et hissez-vous au sommet.

Avancez et utilisez votre grappin. Sautez ensuite et accrochez-vous à la tyrolienne. Descendez et affrontez le garde qui, depuis tout à l'heure essaye de vous éliminer. Avancez ensuite vers le levier et détruisez les fontaines en chemin. Actionnez le levier et revenez à la plate-forme circulaire. Pendant le trajet, éliminez les ennemis qui s'attaquent à vous.

Quand la plate-forme se penche, sautez sur la suivante et continuez de massacrer les ennemis. Sautez ensuite en bas vers les fontaines et détruisez-les. Sautez vers la petite plate-forme circulaire qui se trouve au centre et utilisez le levier pour tirer. Cette action dévoilera un tourniquet et fera apparaitre des démons. Eliminez-les et utilisez le nouveau tourniquet. Tournez-le à gauche et tirez avec le levier central pour abaisser le pilier gauche.

Faites-en de même avec le pilier droit. Montez sur ce dernier pour trouver deux fontaines à détruire. Montez ensuite sur celui de gauche et escaladez la dénivellation. Sauvegardez votre partie avant de continuer votre chemin.

Mal donnant et mal prenant

Détruisez les fontaines qui se trouvent sur votre chemin et actionnez le levier pour faire descendre la plate-forme. Avancez et parlez à Virgile puis sautez vers l'arène. Eliminez les ennemis et utilisez le levier pour tourner la plate-forme. La lumière qui sort de la statue fera pousser des plates-formes du sol. Placez la plus haute près de la main gauche de la statue et sautez dessus pour atteindre cette dernière. Montez derrière elle et sauvegardez votre partie avant d'entrer par la porte.

Chambre de Plutus

Détruisez la fontaine et utilisez la tyrolienne. Parlez à Virgil et détruisez la fontaine. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre le mur et escaladez-le. Une fois dans la nouvelle arène, éliminez les ennemis qui débarquent ensuite détruisez la fontaine qui se trouve à gauche.

Entrez par le chemin qui se trouve à droite. Utilisez le grappin et sautez sur l'engrenage. Montez et sautez à gauche vers la porte. Entrez et grimpez au mur d'en face. Allez à gauche et descendez près de la statue pour sauvegarder votre partie. Allez à gauche et jugez l'âme de Fulvie. Détruisez les fontaines et entrez par la porte suivante.

Dame fortune

Utilisez le levier qui se trouve à droite pour descendre avec la plate-forme. Ensuite utilisez celui de gauche pour surélever l'arène. Attaquez le colosse pour prendre son contrôle. Quand un autre dompteur arrive et essaye de prendre votre place, contrez-le sinon vous allez devoir attaquer la bête pour la mater à nouveau. Ecrasez ensuite les ennemis qui rappliquent et utilisez la bête pour qu'elle pousse le gros bloc qui bloque le chemin. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez près de la grande statue de tout à l'heure.

Eliminez les ennemis ensuite allez vers le bloc qui apparait à gauche. Tirez-le et placez-le sur le socle qui se trouve à droite. La grande statue s'enfonce au sol. Revenez alors au mur, grimpez et sautez à gauche avant que la statue ne se redresse. Sautez d'un mur à l'autre et descendez dans la salle avec la grande roue. Ecrasez vos ennemis jusqu'à l'apparition du boss. Poussez la roue pour atteindre votre ennemi.

Boss : Alighiero
Dante va combattre son père damné. Commencez par attaquer au corps à corps et esquivez ses coups avec la croix. Parez ensuite ses lancers de croix et ripostez tout de suite après. Utilisez vos pouvoirs magiques pour infliger davantage de dégâts à votre ennemi. Utilisez l'armure divine pour vous coller au boss et l'attaquer sans vous soucier de ses assauts dévastateurs. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus pour l'affaiblir davantage.

Evitez de rester au bord de la plate-forme pour ne pas tomber dans la lave quand une partie de celle-ci disparaisse. Votre ennemi ajoute une autre attaque à son arsenal ; il plantera au sol des croix qui émettent des ondes de choc. Lancez vos attaques de Croix sacrée tout en restant loin de lui. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à ce qu'il se mette à genoux.

Martelez-le jusqu'à ce qu'il se redresse. Dans la dernière partie du combat, il utilisera une attaque de croix dévastatrice. Dès qu'il soulève sa grande croix éloignez-vous de lui pour ne pas subir le rayon de l'attaque. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à sa mort. Vous récupérez, après le combat, un nouveau pouvoir magique ; les Péchés du père et la relique Œil d'Alighiero.

Les péchés du père

Avancez ensuite vers la porte, détruisez la fontaine et sauvegardez votre partie. Avancez et utilisez le levier pour déplacer la plate-forme. Pendant le trajet, éliminez les pestes volantes jusqu'à atteindre la rive d'en face.

Abattez les ennemis, détruisez les fontaines et utilisez le levier qui se trouve au centre pour faire descendre la plate-forme. Avancez et descendez avec la corde. Sautez à gauche et utilisez le grappin pour atteindre la corde suivante. Glissez ensuite en bas jusqu'à la terre ferme. Détruisez la fontaine et parlez à Virgile.

Descente vers les coléreux

Avancez et utilisez la tyrolienne pour atteindre la statue de sauvegarde. Avancez dans le chemin situé à droite et éliminez les ennemis et les deux vers. Avancez en évitant de tomber dans le trou. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous rapidement avec votre grappin avant que celle-ci ne sombre dans le liquide. Sautez vers la dénivellation et avancez vers le bloc de pierre. Tirez-le et placez-le à droite pour monter jusqu'à la fontaine. Détruisez-la et descendez. Poussez le bloc sur la première plate-forme pour la faire descendre. Entrez alors par le nouveau passage.

Parlez à Virgile pour recevoir la relique Cri de Méduse. Allez ensuite à gauche pour grimper au mur et déplacez-vous à droite jusqu'à la zone suivante. Tuez les ennemis et allez à droite pour détruire les barreaux qui emprisonnent l'âme de Boadicée. Jugez-la et reprenez votre chemin. Détruisez la fontaine et utilisez la corde pour avancer jusqu'au bout et atteindre les deux fontaines. Détruisez-les et revenez sur la plate-forme centrale. Eliminez les démons qui rappliquent et montez la dénivellation. Détruisez la fontaine et avancez jusqu'au mur. Grimpez pour atteindre la statue et les deux fontaines. Sauvegardez et allez à gauche.

La tour de garde

Jugez l'âme d'Hécube et allez vers le tourniquet. Tournez-le pour faire descendre les flammes et sautez sur le four. Poussez le levier qui est sur les rails pour que la plate-forme remonte avant la montée du feu. Éliminez les ennemis qui essayent de vous empêcher de faire votre travail. Détruisez aussi les obstacles qui se trouvent sur les rails. Une fois au sommet, grimpez au mur qui se trouve à gauche et hissez-vous au sommet pour atteindre le levier. Utilisez-le et descendez à droite pour parler à Virgile. Montez ensuite à droite pour trouver une fontaine et une relique Feu sacré. Utilisez les lianes pour descendre, jugez l'âme de Filippo et sauvegardez votre partie.

Marais Styx

Sautez sur la plate-forme et, pendant le trajet, éliminez les pestes qui vous attaquent. Quand le grand monstre apparait, appuyez sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le marais. Eliminez ensuite les ennemis et allez à droite. Détruisez les fontaines et utilisez le grappin pour atteindre la plate-forme suivante. Avancez encore à droite utilisez le levier pour déployer le pont et nettoyer la plate-forme pour que la grille s'ouvre. Traversez le pont et éliminez d'autres démons avant de monter dans l'ascenseur.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Phlégyas. Défoncez la porte de la cité et entrez. Détruisez tout sur votre chemin et quand plusieurs ennemis arrivent vers vous, commencez à les écraser. La plate-forme qui est sous vos pieds s'effondre et Dante saute vers une corde. Sautez à gauche et détruisez la structure pour pouvoir vous hisser vers le haut. Sauvegardez votre partie et allez à gauche.

Descente vers les Hérétiques

Allez à gauche et tournez le tourniquet pour retirer les piques. Allez vers la corde et éliminez les ennemis en chemin. Revenez au tourniquet et retirez les piques encore une fois. Accrochez-vous vite à la corde, descendez et balancez-vous. Sautez à gauche avant que les piques ne reprennent leur position. Continuez votre chemin en passant d'une corde à l'autre en évitant les flammes. Atterrissez ensuite près de Virgile et parlez-lui pour obtenir la relique Rage de Farinata. Détruisez les fontaines et ouvrez la porte.

Eliminez le démon et utilisez le levier qui se trouve à gauche. Eliminez les autres ennemis qui débarquent, avancez et tournez à gauche. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez dans une nouvelle zone. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Utilisez le levier pour éteindre le feu et brisez les deux fontaines. Avancez ensuite au fond, ouvrez la porte et parlez à Virgile. Sautez à droite pour attraper la liane et montez sur la dénivellation qui mène en haut. Détruisez les fontaines et récupérez la relique Lame de Cavalcanti.

Revenez en bas et utilisez une autre liane pour descendre. Utilisez la corde et descendez près de l'âme de Frédéric II. Jugez-le et détruisez les fontaines. Allez ensuite à gauche pour affronter de nouveaux ennemis appelés Hérétiques. Eliminez-les et passez par le chemin qui mène au Mur des damnés. Déplacez-vous à droite en évitant le feu et descendez près de la statue de Béatrice.

Tombées enflammées

Sauvegardez votre partie, détruisez les fontaines. Allez à droite et tailladez les Hérétiques et leurs acolytes. Actionnez le levier pour soulever la statue et faire apparaitre une porte, derrière elle. Passez par cette porte, avancez et escaladez le mur gauche. Sautez d'un mur à l'autre et montez vers Virgile. Parlez-lui, allez à gauche et détruisez les fontaines puis franchissez la porte.

Tirez le bloc qui se trouve à gauche vers le socle qui est au centre. Poussez-le ensuite rapidement vers l'encastrement qui se trouve en face. Quand la plate-forme remonte et que le feu cesse de jaillir, sautez sur le bloc pour atteindre la dénivellation. Une fois en haut, éliminez les Hérétiques et actionnez le levier. Avancez ensuite à gauche et jugez Cavalcanti. Grimpez au mur et allez à gauche pour atteindre une autre zone. Détruisez les fontaines et allez au fond. Tirez le bloc de pierre et placez-le près du levier. Actionnez ensuite ce levier et placez le bloc derrière la cuve de lave.

Rebroussez maintenant chemin jusqu'à revenir au pied de la statue. Elimiez les Hérétiques et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à droite, détruisez les fontaines et passez par le nouveau chemin.

Dans la nouvelle zone, sautez sur la plate-forme mouvante ensuite sur la deuxième. Avant de continuer votre chemin vers le haut, sautez dans les fentes qui se trouvent à droite et à gauche pour trouver l'âme de Farinata, une fontaine et la relique Sceau d'Epicure.

Continuez à monter et entrez par la fente au mur qui se trouve à gauche. Utilisez le levier pour arrêter le feu et avancez. Utilisez la corde pour atteindre la rive qui se trouve à gauche. Avancez et utilisez le levier pour faire couler la lave qui soulèvera encore une fois la statue.

Disciple d'Epicure

Après la destruction de la fontaine, montez sur sa base ensuite vers la dénivellation. Sauvegardez votre partie et passez par la porte. Utilisez le mur gauche pour atteindre la rive d'en face et descendez avec la liane. Prenez la relique anneau de Frédéric, détruisez la fontaine et montez.

Détruisez deux autres fontaines et avancez. Sautez en évitant les points d'impact des piques qui tombent. Eviter aussi de rester longtemps sur une plate-forme pour ne pas tomber quand elle s'effondre. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre Virgile. Parlez-lui ensuite sauvegardez votre partie.

Descente vers les violents

Utilisez la liane pour descendre. Sautez ensuite sur la première corde, allez à droite et sautez sur la deuxième. Avancez jusqu'au bout pour trouver la relique Sabot de Nessos, une fontaine et l'âme d'Attila à juger.

Revenez à la corde et sautez sur la troisième. Utilisez votre grappin pour atteindre une autre corde. Avancez et sautez vers la corde suspendue. Glissez jusqu'en bas et détruisez le bloc de pierre qui bloque le tourniquet de la grande statue. Tournez-le et lâchez-le plusieurs fois pour que la statue perde sa hache en frappant le mur. Revenez ensuite à la corde, balancez-vous et utilisez votre grappin à droite. Sautez enfin sur la liane et descendez.

Le Phlégéton

Parlez à Virgile, détruisez les fontaines et montez la dénivellation. Eliminez l'Ange déchu en commençant par lui couper les ailes. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous à la liane qui se trouve à gauche. Montez, évitez le feu et hissez-vous au sommet. Avancez et utilisez le grappin pour atteindre une autre plate-forme. Deux Anges déchus vous attaquent, ripostez et jonglez entre les deux plates-formes pour éviter le feu qui jaillit.

Une fois morts, détruisez la fontaine puis utilisez la liane qui se trouve à gauche de la deuxième plate-forme et descendez. Sautez en arrière pour trouver une fontaine. Grimpez ensuite au Mur des damnés et passez sous la plate-forme pour trouver la relique Armure d'Attila. Revenez à la plate-forme et sautez sur les balances qui s'enfoncent dans le sang bouillonnant. Sautez d'une balance à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme.

Bois des Sucides

Détruisez la fontaine qui se trouve en haut de la dénivellation (à gauche), parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Avancez dans les bois et attaquez les arbres qui font tomber leurs fruits mortels.

Continuez votre chemin et éliminez l'Hérétique et les démons qui rappliquent. Poursuivez votre route et jugez Pierre de Vignes. Avancez vers la nouvelle zone, détruisez les fontaines et poussez le bloc de pierre jusqu'à la pente. Poussez-le ensuite sur la pente et avant qu'il ne revienne en bas, sautez dessus puis vers la statue de sauvegarde.

Violence

Sauvegardez votre partie et neutralisez l'arbre maudit. Avancez et suivez ensuite le chemin de gauche. Dans la nouvelle zone, évitez les fruites mortels et attaquez le tronc d'arbre pour qu'il remonte.

Ensuite éliminez les ennemis qui arrivent. Après la cinématique, repoussez l'attaque suivante et continuez votre chemin. Montez la dénivellation et avancez jusqu'à Virgile. Détruisez ensuite la fontaine et sauvegardez votre partie.

Les sables démoniaques

Avancez en éliminant les ennemis et montez les dénivellations qui se trouvent à gauche pour atteindre la fontaine et juger l'âme de Brunetto Latini. Revenez en bas, avancez et éliminez les Hérétiques et les démons.

Continuez ensuite d'avancer et jugez l'âme de Guido Guerra. Eliminez ensuite les Croisés damnés pour pouvoir continuer votre chemin. Sautez sur les plates-formes et montez sur la plus haute pour récupérer la relique Souvenir d'Acre. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme. Avancez et détruisez les fontaines. Poussez la plate-forme tout en éliminant les ennemis qui vous empêchent d'avancer.

Montez rapidement sur les dénivellations qui se trouvent à gauche, sautez sur la plate-forme puis vers la fontaine verte. Détruisez-la et continuez votre chemin. Utilisez le mur pour descendre, avancez et sauvegardez votre partie.

Au nom du meurtrier

Parlez à Virgile et descendez à l'aide de la liane jusqu'à l'arène où vous combattrez votre ancien frère d'arme Francesco.

Boss : Francesco
Evitez les attaques de ce boss et essayez de passer dans son dos pour le toucher. Tant qu'il possède son bouclier, vos coups ne seront d'aucune efficacité.

Esquivez les épées lancées par Francesco puis renvoyez-les sur lui pour le toucher. Utilisez la Croix sacrée quand vous êtes loin du boss pour détruire son bouclier. Utilisez l'armure divine et attaquez Francesco au corps à corps avant qu'il ne retrouve son bouclier. Eliminez les Croisés damnés avec votre croix sacrée tout en restant vigilants aux attaques du boss. Maintenez cette tactique et appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour éliminer votre ennemi. Vous récupérez alors la relique Pardon de Francesco. Eliminez ensuite les ennemis pendant que la plate-forme descende.

Malebolge

Malebolge 1

Détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Avancez et, après la cinématique, affrontez le Malacoda. Ce gardien est le plus coriace des gardiens. Attaquez-le avec votre Croix sacrée et quand il n'est plus en feu, attaquez-le au corps à corps. Avancez après sa mort, montez la dénivellation qui se trouve à droite et jugez Thaïs la Putain. Passez ensuite la porte et actionnez le levier pour descendre via l'ascenseur. Détruisez les deux fontaines et passez la porte suivante.

Montez sur la plate-forme mouvante pour atteindre la rive d'en face. Votre défi dans cette arène consiste à battre vos ennemis à l'aide du pouvoir magique infini. Utilisez alors vos pouvoirs magiques comme le Péché du père ou le Droit chemin sans arrêt pour neutraliser tous vos ennemis. Traversez ensuite le pont et utilisez le mur pour descendre.

Malebolge 2

Avancez, détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Passez la porte et utilisez le grappin pour atteindre l'arène suivante. Votre défi cette fois consiste à placer 100 coups successifs pour éliminer vos ennemis. Utilisez alors le Péché du père pour lancer les croix sur vos ennemis et enchainez avec des attaques rapides en essayant de ne pas prendre de coups.

Avancez sur le pont et actionnez le levier. Quand l'ascenseur s'effondre, sautez vers l'étage du dessous et avancez vers les fontaines. Détruisez-les et sauvegardez votre partie.

Malebolge 3

Passez la porte et sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant éliminer cinq ennemis dans les airs. Utilisez alors la technique Ascension diabolique pour lancer vos ennemis dans les airs et attaquez-les pendant leur chute.

Eliminez cinq ennemis et traversez le pont. Utilisez les cordes pour descendre et jugez l'âme de Tirésias. Avancez ensuite vers les fontaines et le point de sauvegarde.

Malebolge 4

Passez la porte, sautez sur les plates-formes jusqu'à l'arène pour commencer le nouveau défi. Vous devez rester dans les airs pendant 8 secondes. Projetez alors votre ennemi dans les airs, attaquez-le et attrapez-le avant qu'il n'atterrisse pour effectuer les huit secondes en l'air. Traversez ensuite le pont, détruisez l'engrenage de l'ascenseur et sautez au bon moment vers l'étage suivant. Détruisez les fontaines, sauvegardez votre partie et passez la porte.

Malebolge 5

Montez sur la plate-forme, tournez-la et sautez vers l'arène. Vous devez maintenant tuer tous les ennemis en protégeant l'humain. Restez au centre de l'arène et utilisez l'attaque de la Croix sacrée contre les ennemis qui essayent de s'approcher des deux humains. Il vous suffit de sauver un seul des deux pour gagner ce défi. Avancez ensuite et utilisez les cordes pour atteindre la statue de sauvegarde et les fontaines.

Malebolge 6

Utilisez le grappin pour atteindre la rive d'en face et affrontez vos ennemis sans l'usage de la magie pour réussir ce défi. Commencez à les éliminer jusqu'à l'arrivée de la bête. Le défi est alors annulé. Attaquez les pattes de la bête ensuite prenez son contrôle en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Repoussez le pilier et sautez en utilisant votre grappin. Descendez dans la zone qui se trouve près de la statue de sauvegarde et des fontaines.

Malebolge 7

Avancez jusqu'à l'arène pour un autre défi. Vous devez éliminer les ennemis avant que votre barre de santé ne se vide. Eliminez alors les assaillants rapidement et utilisez vos pouvoirs magiques. Jugez vos ennemis pour gagner des points de santé et remplir un peu votre jauge. Avancez ensuite vers l'ascenseur et passez en dessous. Descendez rapidement

avant qu'il ne s'effondre sur vous. Sauvegardez votre partie et passez au défi suivant.

Malebolge 8

Montez sur la plate-forme et sautez par-dessus la corde en feu. Montez ensuite dans l'arène. Vous devez battre vos ennemis sans utiliser les blocages et les parades. Oubliez alors les parades et contentez-vous d'esquiver les attaques et riposter à coups de Croix sacrées. Avancez ensuite et descendez avec la liane. Sautez sur la corde puis utilisez le Mur des damnés pour atteindre la zone suivante.

Malebolge 9

Avancez, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant battre vos ennemis sans que le compteur d'enchainement ne s'arrête. Utilisez alors la Croix sacrée et les attaques de longue portée pour ne pas subir de coups et arrêter le compteur. Avancez ensuite vers l'ascenseur et descendez. Jugez l'âme de Myrrha et sauvegardez votre partie.

Malebolge 10

Avancez vers l'arène suivante. Vous devez neutraliser les hordes d'ennemis qui arrivent par vagues. Vous allez combattre tous les genres d'ennemis que vous avez déjà rencontré depuis le début de l'aventure. Utilisez pour chaque ennemi la tactique appropriée pour l'éliminer rapidement. Traversez ensuite le pont et, après la cinématique, parlez à Virgile. Avancez, détruisez les fontaines et sauvegarder votre partie. Jugez l'âme de Frère Albéric et descendez avec la liane.

Descente vers les traitres

Attrapez la corde et avancez à droite en évitant le souffle de la statue. Eliminez ensuite les démons et utilisez votre grappin à droite, en évitant encore une fois le souffle de la statue. Sautez vers la corde et détruisez l'obstacle. Sautez vers la liane et montez pour juger l'âme de Mordred puis détruisez les deux fontaines. Descendez avec la liane et utilisez votre grappin pour en atteindre une deuxième. Descendez sur la surface glacée et parlez à Virgile. Traversez le pont de glace en évitant de marcher sur les parties du sol qui tremblent. Détruisez ensuite les fontaines, jugez le Compte Ugolin et sauvegardez votre partie.

Lac Cocyte

Allez à droite, détruisez la structure métallique pour tomber jusqu'à Lucifer.

Boss : Lucifer
Ce combat final se déroule sur trois parties. Pour la première partie, restez au centre de la plate-forme et lancez vos Croix sacrées sur le boss.

Sautez ensuite avant que Lucifer ne frappe le sol pour éviter les ondes de choc. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour vous retrouver en face du monstre et frappez sa tête. Lancez ensuite des Croix sacrées sur son abdomen. Evitez les tornades lorsque le boss vous souffle dessus. Sautez encore pour éviter les ondes de choc suite aux frappes du boss. Répétez ces actions en essayant de prendre un minimum de coups jusqu'à l'arrivée de Lucifer sous sa vraie apparence.

Attaquez Lucifer avec votre faux et, quand ce dernier attaque, esquivez ses frappes et oubliez les parades qui ne fonctionnent presque pas. Evitez les projectiles du boss en esquivant au bon moment. Sautez pour éviter les ondes de choc provoquées par le boss et reprenez vos attaques.

Utilisez l'Armure divine pour attaquer Lucifer sans crainte et aussi pour régénérer votre santé. Tournez autour de votre ennemi pour l'attaquer sans être touché et esquivez chacun de ses assauts. Maintenez cette tactique jusqu'à la troisième phase.

Dans cette phase, le boss reste dans les airs. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous agripper au boss et l'attaquer dans les airs.

Evitez ses attaques quand vous êtes au sol et répétez l'opération jusqu'à ce que les plates-formes circulaires se mettent à planer. Utilisez alors votre faux comme grappin et accrochez vous sous la première plate-forme. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre puis agrippez-vous à Lucifer. Exécutez les commandes qui s'affichent pour l'attaquer et le mettre à terre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez empêché la fuite de Lucifer et vous avez terminé le jeu mais l'histoire de Dante n'est pas encore finie.

Dante's Inferno : Forêt Sombre

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Clear Path Not Lost (bronze)

Terminer le DLC sans vous perdre une seule fois.

Dark Forest (bronze)

Terminer le DLC dans n'importe quel niveau de difficulté.

Dark Awake

© Recom / Eolith

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES SKINS DE PERSONNAGES

Pour jouer avec la version arcade de Ramda et Sandra, maintenez la touche Select lorsque vous choisissez votre personnage.

Dark Sector

© D3 Publisher / Digital Extremes 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BRUTAL

Terminez les 10 chapitres du jeu pour débloquer ce mode bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans ce jeu d'action assez similaire à un certain Gears of War, vous incarnez Hayzen Tenno, un agent envoyé en mission secrète dans une ville en ruine d'Europe de l'Est. Vos directives seront d'y enquêter au sujet d'un lourd secret datant de la Guerre Froide. Toutefois, la tournure des événements va s'accélérer lorsque vous vous retrouverez infecté par un virus vous conférant des capacités surhumaines. En effet, votre bras droit a pris une forme métallique et se retrouve lié sans cesse à une sorte de boomerang à trois lames appelé " glaive ". C'est grâce à cette arme dévastatrice que vous allez devoir progresser dans le jeu, accompagné bien sûr de tout un arsenal de guerre. Ainsi, nombreuses seront les munitions à récupérer sur le terrain pour ne jamais laisser votre arme à feu à sec, afin qu'elle s'accouple à merveille avec ce fameux glaive que vous apprendrez à maîtriser au fur et à mesure. Pensez également à récupérer un maximum d'argent et à trouver des mallettes d'amélioration tout au long de votre progression, car vous pourrez acheter, vendre ou même " tuner " votre armement au niveau des nombreux Marchés Noirs dispatchés à différents endroits. Un conseil : ne soyez pas trop dépensier en préférant plutôt économiser pour obtenir des armes plus puissantes plus tard, lorsque le besoin s'en fera réellement sentir...

Chapitre 1 - Prologue

Descendez les escaliers jusqu'à atteindre un muret. Franchissez-le à l'aide de la touche d'action, puis avancez jusqu'à la fenêtre ouverte, pour ensuite sauter à travers celle-ci et rejoindre le bureau. Détruisez la boîte en bois que vous apercevez sur le bureau situé sur votre droite en utilisant la touche d'action, puis vous obtenez quelques munitions. Tirez alors sur le cadenas de la porte pour continuer dans la salle suivante. Marchez le long de la passerelle, descendez les escaliers pour rejoindre l'étage du dessous, puis posez une charge explosive de C4 sur le pilier. Quittez ensuite le secteur en poussant les doubles portes du prochain couloir.

Traversez le couloir, descendez les escaliers, puis entrez dans les douches. Tournez à gauche au niveau de la boîte d'alimentation d'où proviennent des étincelles, pour voir un soldat éliminer un innocent. Tuez ce soldat, puis posez une autre charge explosive contre le mur de droite, pour ensuite continuer tout droit à travers le secteur. Occupez-vous des ennemis, en restant à couvert pour éviter leurs tirs. Récupérez les armes automatiques sur leur corps après les avoir tués, de manière à utiliser autre chose que votre pistolet. Au bout de ce secteur rempli d'ennemis, vous trouverez une porte verrouillée. Tirez sur le cadenas et continuez en avant dans cet endroit après avoir ramassé des munitions supplémentaires sur les corps.

Suite à la séquence, montez les escaliers pour pénétrer dans la prochaine salle, où vous allez rencontrer des ennemis supplémentaires. Cette fois, ils commenceront par vous envoyer des grenades que vous pourrez soit éviter, soit shooter

en plein vol. Une fois les soldats tués, récoltez les munitions, puis montez les escaliers de gauche jusqu'à la passerelle. Courez le long de celle-ci en direction de la petite pièce pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Cassez la caisse située sur la table pour récupérer quelques munitions de plus, puis courez dehors pour affronter l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère

Pour vaincre cet hélicoptère, vous devrez utiliser un lance-roquettes que vous pourrez trouver à deux endroits dans ce secteur. L'un sera situé derrière les caisses grises et l'autre dans le coin au fond à gauche par rapport à la porte franchie pour entrer dans cette cour (n'oubliez pas d'ouvrir le coffre d'à côté pour récupérer des roquettes). Premièrement, commencez par tuer les soldats qui se cachent derrière les caisses. Une fois ceci effectué, concentrez vos attaques sur l'hélicoptère en utilisant les roquettes, une fois que celui-ci est stabilisé. Après avoir reçu trois roquettes, l'hélicoptère explose, clôturant ainsi le premier chapitre.

Chapitre 2 - Contact

Vous prenez le contrôle de Hayden sur un petit quai et dans un sale état. Entrez alors dans le bâtiment situé un peu plus loin pour déclencher une séquence. Maintenant que vous avez obtenu le glaive, vous pourrez vous entraîner sur les soldats ennemis une fois de retour à l'extérieur. Tenez-vous à couvert sur la gauche, puis lorsque vous remarquerez que le glaive n'est pas très efficace à longue portée, vous tenterez de récupérer des armes ennemies. Toutefois, vous ne pourrez les conserver en mains qu'une vingtaine de secondes avant que celles-ci n'explosent. Rejoignez maintenant le bâtiment sur votre gauche et vous aurez encore à affronter quelques ennemis. Vous pouvez choisir l'option du combat rapproché pour vous en débarrasser, plutôt que d'envoyer le glaive. Tandis que vous trouverez un peu d'argent sur une des tables, sortez en empruntant les escaliers de derrière. Une fois en haut de ces derniers, vous trouverez une caisse de munitions et encore un peu d'argent. Dans la salle suivante, vous trouverez une autre caisse sur le balcon. Sortez alors par la porte située à côté des escaliers que vous aviez empruntés.

Vous aurez encore une flopée d'ennemis à affronter dans le prochain passage, et vous aurez un petit tutorial sur le système de vol d'objets. Sur l'échafaudage qui se trouve à votre droite, vous trouverez du C4 à récupérer avec cette nouvelle habilité pour faire bientôt exploser la porte de sortie bleue. De l'autre côté, vous trouverez encore 2000 roubles sur la table. Bien que vous apercevrez une boîte au bout de la pièce, vous ne pourrez l'atteindre car un trou dans le sol vous en empêche. Utilisez alors votre glaive pour l'ouvrir et récupérer ainsi une amélioration de cadence de tir. Dans la salle suivante, vous tomberez du plafond/le sol va s'écrouler. Éliminez alors l'ennemi qui va rentrer dans la pièce pour récupérer éventuellement son fusil à pompe et vous charger de l'ennemi situé au bout du couloir. Vous trouverez d'ailleurs au même endroit une table sur laquelle sera posé un peu d'argent, tandis que la prochaine pièce vous mènera à un grand entrepôt. Ici, quelques ennemis vous tireront dessus, donc descendez les escaliers et tenez-vous à couvert au mieux. Ne vous souciez pas de trouver un moyen pour les éliminer, car dans quelques secondes un monstre va apparaître et le fera pour vous.

Boss : Colosse

Tandis que ce monstre attaque les soldats environnants, vous pourrez l'attaquer à distance avec votre glaive ou les armes récupérées sur les cadavres. Une fois que tous les soldats ont été tués, Colosse vous attaquera de deux manières : il vous foncera dessus et vous pourrez l'éviter par une roulade ou en plongeant sur le côté, ou bien il vous enverra des objets à esquiver de la même manière. Après avoir évité ses attaques, continuez de toucher le monstre avec votre glaive ou des armes à feu, jusqu'à ce qu'il se retire à côté d'un bâtiment à proximité. Dirigez-vous maintenant vers le pont-levis. Envoyez votre glaive en face de vous pour toucher l'interrupteur rouge et abaisser le pont. Les prochaines portes vous mènent alors à un bâtiment, où vous devrez tirer sur le cadenas au sol pour emprunter ce passage et clôturer ainsi le chapitre.

Chapitre 3 - Réclamation

Brisez la caisse sur votre droite pour récupérer des munitions, tandis que vous trouverez un peu d'argent à côté de celle-ci. Continuez en avant jusqu'à vous retrouver dehors, puis dirigez-vous vers le camp ennemi sur votre gauche. Utilisez les caisses de métal pour vous protéger, puis ratissez le secteur avant de continuer. Vous allez bientôt acquérir une nouvelle capacité consistant à infliger quatre fois plus de dommages, après avoir relâché le bouton lorsque le viseur sera devenu jaune. Il s'agit du " lancer de puissance ". Utilisez ceci sur la porte verrouillée afin de pouvoir la franchir. Sachez que dorénavant, vous pourrez tout au long du jeu utiliser cette capacité pour détruire chaque cadenas de ce type et ouvrir des caisses verrouillées. De l'autre côté de cette porte, avancez jusqu'à la tente la plus proche pour récupérer une amélioration de visée sur la table. Continuez d'avancer le long de ce chemin pavé, détruisez un autre cadenas sur la prochaine porte et vous devrez affronter quelques soldats.

Progressez tout droit dans ce secteur tout en vous tenant à couvert, puis éliminez l'homme qui se tient derrière la mitrailleuse vous faisant face avec votre glaive lorsque vous vous trouverez à portée. À gauche de l'emplacement de l'arme, vous trouverez une trappe cadenassée au sol. Ouvrez-la pour continuer dans le prochain secteur. Continuez le long du tunnel jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une petite pièce, face à une porte électrifiée. Vous allez alors obtenir la capacité nommée " piège d'énergie ", vous permettant d'imprégner votre glaive un court instant d'éléments comme le feu, l'électricité ou la glace. Envoyez votre glaive vers la boîte d'alimentation laissant émaner de l'électricité pour en imbiber votre arme. Revenez maintenant vers la porte verrouillée pour envoyer le glaive électrisé sur le cadenas de cette porte.

Continuez le long de la passerelle, entrez dans la pièce au bout du couloir et récupérez l'argent sur la table. Vous allez alors faire face à des zombies sur lesquels il sera préférable d'utiliser le glaive plutôt que des armes à feu, envers lesquelles ils se montrent plus résistants. Vous pouvez également charger votre glaive d'électricité grâce à la boîte située dans cette pièce, et vous tuerez en un seul coup. Continuez le long du couloir et détruisez un autre cadenas électrique en utilisant votre glaive électrifié, puis une fois derrière la porte, vous pourrez descendre une échelle pour vous retrouver face à d'autres zombies. Vous devrez combattre jusqu'à ce qu'ils détruisent les doubles portes sur la gauche, ce qui vous ouvrira le passage vers l'ascenseur. Utilisez ensuite votre lancer de puissance sur la porte verrouillée de l'ascenseur pour entrer dans ce dernier et rejoindre les hauteurs. Vous allez bientôt recevoir une nouvelle habilité intéressante : " after-touch ". Ceci vous permet de contrôler le glaive après qu'il ait été lancé, et cela vous sera très utile dans ce qui va suivre.

La meilleure chose à faire sera de rester en hauteur après avoir quitté l'ascenseur. Utilisez votre nouvelle capacité pour contrôler votre glaive durant son envol et découper les soldats qui se tiennent à couvert au-dessous de vous. Vous pouvez également utiliser votre glaive pour attraper l'une des mitrailleuses des ennemis, vous permettant d'attaquer plus efficacement à distance. Un ennemi équipé d'un bouclier va bientôt vous rejoindre en haut des escaliers, par la droite. Les armes à feu seront inefficaces contre lui. Évitez ses attaques en roulant sur les côtés s'il se rapproche trop de vous. Gardez un peu de distance, puis utilisez le glaive pour lui ôter son bouclier un moment, vous laissant l'opportunité de lui tirer dessus. Vous aurez également la possibilité de le toucher dans le dos tandis qu'il tient son bouclier, en utilisant la capacité de l'after-touch il vous faut le toucher deux fois pour qu'il meure. Débarrassez-vous des ennemis restants, puis descendez les escaliers pour finir de nettoyer le secteur. Une fois ceci fait, vous trouverez au bas de la petite entrée de gauche une amélioration d'armes : " agrandisseur de chargeur " (dans le coin de la salle). Remontez, rejoignez le coin droit du fond, et vous verrez une porte derrière une clôture. Envoyez le glaive de l'autre côté de la clôture (par-dessus) et dirigez-le pour qu'il touche la lumière rouge. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte grillagée, puis une séquence se déclenchera une fois dans la prochaine pièce. Descendez ensuite à l'échelle et franchissez la porte...

Chapitre 4 - Des insectes vers une flamme

Utilisez votre lancer de puissance sur la porte verrouillée qui vous fait face et avancez jusqu'à la cour. Récupérez l'argent sur la table située sur votre gauche, puis dans la valise posée au bas des escaliers. Progressez dans la ruelle et utilisez l'écoutille au sol pour entrer au Marché Noir. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez le long du couloir, puis jetez-vous dans la cour pour engager un combat avec des soldats ennemis. Utilisez le lancer de puissance sur le véhicule de gauche pour le faire exploser et imprégnez votre glaive de feu. En utilisant ensuite ce dernier avec l'afer-touch, vous nettoierez le secteur en un rien de temps. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la porte située sur

la gauche, au symbole rouge et aux deux cônes placés devant elle. Vous trouverez à proximité de celle-ci l'amélioration Perforation. Continuez ensuite en franchissant les doubles portes en bois pour rejoindre la prochaine section.

Récupérez l'argent sur la table qui vous fait face, entrez dans le couloir et envoyez votre glaive avec le lancer de puissance pour déverrouiller la porte et pénétrer dans une autre cour. Éliminez les zombies pour nettoyer totalement le secteur. Vous pourrez trouver une amélioration sur la droite de la porte couverte d'une substance noire : " temps de rechargement ". Allez maintenant tourner la valve au centre de la cour. Rendez-vous ensuite dans la pièce contenant la boîte électrique, non loin d'ici, afin de charger votre glaive en électricité. Envoyez votre glaive au sommet du monument pour l'imprégner de feu, puis lancez-le enfin sur la porte recouverte de cette substance noire afin de la dissoudre. Ouvrez la porte, montez les escaliers. Récupérez l'argent sur les bureaux de la salle de classe, puis avancez le long de ce deuxième étage jusqu'à ce que vous franchissiez les doubles portes après les avoir déverrouillées. Vous allez alors vous retrouver face à une autre porte recouverte de cette substance noire. Envoyez votre glaive au sommet du monument de la cour pour l'enflammer, puis lancez-le vers cette porte, de manière à pouvoir rejoindre l'ascenseur vous menant à l'étage supérieur. Répétez cette manoeuvre une fois encore sur la prochaine substance noire en prenant garde aux quelques infectés, puis vous vous retrouverez face à une porte à franchir, déclenchant ainsi une séquence.

Tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers, jusqu'à ce que le Colosse se montre et tue tous les soldats. Lorsqu'il se retire, récupérez l'amélioration de cadence de tir derrière la tente verte où les soldats ont été tués, tandis que vous trouverez un peu d'argent dans celle-ci. Vous trouverez dans cette ruelle une nouvelle écoutille vous menant au Marché Noir si nécessaire, puis devrez continuer en avant, jusqu'à rejoindre une nouvelle cour remplie d'ennemis. Ne laissez aucun survivant. À droite de là où vous êtes entré, derrière un tas de caisses, se trouve l'amélioration " pouvoir vulnérant ". Continuez en montant les escaliers de cette cour, éliminez les soldats supplémentaires, puis poursuivez votre avancée vers le prochain secteur, où vous devrez combattre un Jackal après une nouvelle série d'escaliers. Pour l'affronter, mieux vaut aller récupérer le lance-roquettes posé sur la pile de caisses, en haut des escaliers. Reste maintenant à trouver des roquettes... Celles-ci seront réparties tout autour du secteur, sur les caisses ou sur les bancs (d'ailleurs des roquettes se trouvent également au niveau du lance-roquettes). Vous aurez besoin de toucher cinq fois le Jackal en pleine face pour le détruire. Le meilleur moyen de réussir vos tirs sera de courir de caisse en caisse pour que le Jackal ait du mal à vous localiser. Du moment qu'il ne vous fait pas face, ses attaques ne vous toucheront pas. C'est durant le temps qu'il prendra pour vous repérer que vous aurez l'opportunité de lui envoyer une roquette en pleine figure, en allant illico vous tenir à couvert pour recharger.

Une fois le monstre éliminé, utilisez les flammes qui émanent de sa carcasse pour en imprégner votre glaive et faire fondre la substance noire sur la porte. Franchissez alors celle-ci pour rejoindre le manoir. Montez les escaliers, ouvrez la porte de gauche et positionnez-vous de l'autre côté de la boîte électrique, juste assez loin pour pouvoir envoyer votre glaive sur celle-ci, afin d'envoyer finalement une charge d'électricité sur le gaz qui s'échappe plus bas dans l'autre pièce. Vous pourrez alors utiliser le feu apparu pour faire fondre la substance noire cachant un escalier. Une fois en haut de celui-ci, vous trouverez une autre pièce avec cette même substance noire au bout. Allez récupérer du feu pour la dissoudre également.
Vous atteindrez le grenier, où se déclenchera une séquence...

Lorsque vous vous réveillerez, vous vous retrouverez dans une cour. Marchez le long de la ruelle, combattez quelques ennemis, puis entrez dans le Marché Noir si vous le souhaitez. En sortant, continuez vers les murs de sacs de sable derrière lesquels se trouvent quelques soldats à éliminer (après avoir éliminé quelques zombies). Continuez sur le pont, combattez les infectés qui accourent à tour de rôle jusqu'à ce que leurs assauts cessent et rejoignez le tunnel à la base du pont. Utilisez le lancer de puissance sur le verrou de la porte et franchissez-la pour rejoindre le cimetière (juste avant d'ouvrir la porte, vous trouverez l'amélioration " munitions enferon " dans le bâtiment en ruine au centre). Avancez jusqu'à la soupape et tournez-la pour activer les émanations de feu au niveau du monument de pierre. Servez-vous-en pour dissoudre la masse noire qui bloque la porte, puis continuez à travers celle-ci pour combattre quelques zombies de plus.

Vous trouverez un peu d'argent et des munitions dans la deuxième partie du cimetière. Descendez alors les escaliers sur votre gauche, puis avancez dans cet étroit tournant jusqu'à mi-parcours. Remontez les escaliers pour entrer dans une pièce circulaire éclairée. Récupérez les 3000 roubles au centre, puis préparez-vous à affronter une horde d'infectés arrivant des deux côtés. Avancez ensuite face à la valve, puis tournez-la pour déclencher les émanations de flammes de la statue, en récupérant également l'amélioration " temps de rechargement " à gauche de la valve. Enflammez votre

glaive, puis il vous faudra alors revenir en sens inverse pour allumer la torche en sortant de cette pièce éclairée. Utilisez la flamme de celle-ci pour revenir rapidement au cimetière et allumer une autre torche sur la gauche (attention aux zombies). Utilisez ensuite ces flammes pour dissoudre la masse noire cachant un passage sur la gauche. Descendez le long des escaliers à travers un autre tournant étroit pour finalement trouver la prochaine torche à enflammer (sur la droite en hauteur, à mi-parcours). Servez-vous de ce feu pour finalement dissoudre la masse noire qui recouvre la porte au bout du tournant. Montez les escaliers jusqu'à la cour de droite et observez la séquence. Avancez ensuite dans cette cour pour entrer dans le Marché Noir du coin si vous le souhaitez, puis pénétrez enfin dans l'église (après avoir dissous la masse noire). Vous allez y combattre le Colosse pour la dernière fois.

Boss : Colosse

La plupart du temps, ce monstre restera au plafond. Il vous enverra des pierres que vous pourrez éviter facilement ou même détruire en plein vol en les touchant avec votre glaive. Vous trouverez dans la pièce un appareil électrique, au-dessus de l'autel, qui vous permettra d'imprégner votre glaive d'électricité, afin d'infliger davantage de dommages à ce boss. Toutefois, l'attaque la plus efficace résidera dans le fait d'utiliser le feu, en enflammant le glaive grâce aux flammes du coin. En touchant ensuite le monstre, il tombera au sol, puis vous pourrez lui foncer dessus avant d'appuyer sur le bouton indiqué à l'écran (lorsqu'il deviendra rougeâtre), ceci dans le but de lui infliger de gros dégâts. De temps en temps, plutôt que de remonter au plafond, le Colosse chargera droit sur vous. Esquivez sur la droite et la gauche, tout comme lorsqu'il vous enverra d'autres rochers. Restez à proximité des flammes, continuez à l'enflammer, puis utilisez le lancer de puissance lorsque cela est possible. Après l'avoir éliminé, vous gagnez l'habilité du BouclierImpulsion.

Récupérez l'argent situé derrière le podium de l'église, ouvrez la trappe sur le sol, et entrez dans le prochain secteur. Utilisez votre bouclier pour éviter les missiles provenant de la tourelle, ceci afin de récupérer l'argent sur la table. Continuez d'avancer en utilisant votre bouclier, puis entrez dans le couloir situé après la tourelle. Franchissez la porte et avancez pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous aurez 55 secondes pour quitter les lieux. Quelques zombies tenteront de vous arrêter, tandis qu'il vous faudra sortir de cette pièce et rejoindre la salle voisine de droite, où vous pourrez récupérer l'amélioration " emplacements d'amélioration ". Sortez de cette pièce, prenez la porte sur votre droite par laquelle arrivent les zombies, filez au bout à gauche de la salle, puis pénétrez dans la petite bouche d'aération maintenant ouverte sur votre droite. Hâtez-vous de rejoindre le bout de celle-ci pour clôturer le chapitre.

Chapitre 5 - Le cargo

Avancez vers la caisse de métal et récupérez l'amélioration " agrandisseur de chargeur " avant de rejoindre le Marché Noir situé sous l'écoutille. Imprégnez votre glaive d'électricité au niveau du générateur, puis envoyez-le sur la porte verrouillée électriquement, afin de continuer dans la prochaine section pour observer une petite séquence... Vous devrez combattre une fois de plus un Jackal. Rejoignez la cour, puis tenez-vous à couvert derrière les caisses. Utilisez la capacité du lancer de puissance sur le véhicule à proximité afin de l'enflammer, ceci dans le but d'imprégner votre glaive de flammes et de l'envoyer sur la substance noire située de l'autre côté du secteur. Ceci va révéler une boîte électrique, vous permettant de charger votre glaive d'électricité en l'envoyant dans le conduit. Lancez ensuite votre glaive électrifié sur le Jackal. Cela va alors l'assommer quelques secondes, vous laissant assez de temps pour vous retrouver derrière lui et tuer le pilote. Pénétrez ensuite dans le Jackal en appuyant sur le bouton indiqué à l'écran, ce qui sera bien plus pratique pour progresser à travers le niveau...

Maintenant que vous pilotez le Jackal, une large porte va s'ouvrir, derrière laquelle se trouve une horde d'ennemis. Occupez-vous-en avec les armes dévastatrices de votre machine, en sachant que seules les roquettes peuvent vous blesser réellement. Occupez-vous donc d'abord en priorité de ceux qui vous les envoient. Après avoir atteint le bout du parcours, vous serez dans l'obligation de quitter votre machine pour ensuite monter les escaliers de métal et entrer dans l'entrepôt. Récupérez alors les 3000 roubles qui se trouvent sur l'étagère située en face de vous en entrant, puis franchissez les doubles portes pour rejoindre la prochaine section. Courez alors le long des rails jusqu'à ce que vous atteigniez une cour pleine d'ennemis. Heureusement pour vous, vous avez gagné une nouvelle habilité pour votre glaive : " Impulsion d'énergie ". Enflammez alors votre glaive grâce au véhicule qui se trouve au milieu de la cour, puis envoyez-le sur les soldats, pour ensuite utiliser l'impulsion d'énergie, ce qui créera une puissante explosion éliminant

toute personne se trouvant à proximité du glaive. Rejoignez maintenant le bâtiment situé au fond à droite.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à vous occuper de nettoyer la pièce, puis de monter les escaliers. Franchissez le couloir pour rejoindre le prochain secteur de l'entrepôt, à deux étages. Une entrée vers le Marché Noir sera située au milieu de l'étage du bas. Une fois dehors, une séquence se déclenchera. Vous vous retrouverez alors sur un cargo, puis il vous faudra avancer vers le soldat situé sur le balcon. Tuez-le et emparez-vous de son arme pour sniper un maximum de soldats avant de ne plus pouvoir l'utiliser. Après les avoir tous éliminés, préparez-vous à combattre un nouvel hélicoptère. Sachez que vous trouverez un lance-roquettes au milieu du cargo, ainsi qu'une caisse remplie de roquettes. Après l'avoir touché trois fois, l'hélicoptère va se crasher dans le pont et créer un trou dans lequel vous aurez à sauter, après être revenu récupérer toutefois l'amélioration " double tir " au coin du pont (à l'opposé du trou). Avancez ensuite vers une salle contenant des cages, puis l'une d'elles va s'ouvrir lorsque vous approcherez. Utilisez le bouton rouge pour ouvrir la porte menant au prochain secteur. Récupérez l'amélioration " puissance de feu " située sur la gauche de cette nouvelle salle de cages, pour continuer d'avancer et déclencher une séquence.

Vous disposez maintenant de 10 minutes pour évacuer le cargo avant qu'il ne coule. Vous trouverez une échelle à la droite de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Une fois en haut de celle-ci, suivez le couloir pour atteindre une pièce inondée, repérez sur la gauche un chemin de caisses que vous pouvez utiliser pour atteindre l'autre côté (s'il manque des caisses au milieu, allez faire sauter le baril sur le côté adjacent de la pièce, afin de les faire venir à cet endroit). Ne perdez pas votre temps à combattre les ennemis étant donné que le temps est compté... Vous vous trouverez face à une porte verrouillée, mais une boîte électrique se trouve de l'autre côté de la pièce. En électrisant votre glaive, puis en l'envoyant contre cette porte, vous pourrez la franchir. La pièce suivante contient également une porte verrouillée. Bien que la boîte électrique se trouve à proximité, vous aurez à manoeuvrer le glaive à travers la fente de la clôture d'en face. La troisième pièce vous donnera un peu plus de difficultés, étant donné que vous aurez deux clôtures à franchir afin d'atteindre la boîte électrifiée. Pour ce faire, commencez par guider le glaive en hauteur, vers le bas, puis à nouveau en hauteur pour qu'il touche les étincelles.
Il vous faudra ensuite l'envoyer rapidement de l'autre côté de l'eau, vers la porte verrouillée. Il ne vous reste plus qu'à courir vers la prochaine porte en montant les escaliers, avant que le temps ne soit écoulé et sans prêter attention aux ennemis qui tentent de vous arrêter.

Chapitre 6 - L'appât

Rejoignez le Marché Noir au niveau de l'écoutille pour vous refaire un petit arsenal, en vous équipant de préférence d'un bon fusil à pompe. En sortant, continuez d'avancer pour faire connaissance avec un nouveau type d'ennemi. Il s'agit de zombies capables de vous toucher à longue distance en vous envoyant des sortes de fléchettes d'énergie, que vous pourrez toutefois bloquer avec votre bouclier. Il est plus facile de les tuer lorsqu'ils se rapprochent afin de leur faire goûter à votre fusil à pompe ou à votre lancer de puissance. Vous trouverez une amélioration de précision dans la tente verte à proximité, puis pourrez utiliser la mitrailleuse située juste à côté pour éliminer vos opposants. Après avoir nettoyé le secteur, les portes du bâtiment du coin vont s'ouvrir. Montez alors les escaliers et franchissez les portes.

Avancez dans ce bâtiment jusqu'à vous retrouver dans une pièce contenant une porte recouverte de cette substance noire, mais également avec un large trou sur votre gauche, au sol. Envoyez votre glaive sur l'un des tuyaux contenant une fissure, puis une plus grande quantité d'eau va en jaillir. Ceci va enflammer le générateur et vous pourrez y envoyer votre glaive. Lancez ensuite le tout sur la masse noire qui recouvre la porte, pour la franchir et continuer tout droit à travers le secteur. Éliminez d'autres ennemis et vous vous retrouverez dans un couloir rempli de tableaux. Ouvrez la porte au bout pour entrer dans la salle d'exposition. Combattez alors d'autres ennemis en récupérant l'argent sur le banc qui vous fait face, puis continuez dehors dans la cour en vous frayant un chemin jusqu'au prochain bâtiment. Une fois dans le hall principal de ce dernier, montez les escaliers, récupérez l'amélioration " pouvoir vulnérant " sur le côté droit et vous ferez face à un mini boss.

Il s'agit d'un soldat vêtu d'une lourde armure. Étant donné la lenteur de ses mouvements, profitez-en pour vous retrouver derrière lui en évitant ainsi ses attaques et occupez-vous de détruire les deux générateurs situés sur ses épaules. Une fois ceci effectué, attaquez-le jusqu'à ce qu'il prenne une couleur rouge, vous indiquant que vous pouvez rapidement courir vers lui et exécuter votre finish. Utilisez ensuite son cadavre pour imprégner votre glaive d'électricité,

puis envoyez-le sur le panneau de contrôle de l'ascenseur situé dans l'arrière-salle du fond à gauche, ce qui activera ainsi ce dernier. Vous n'avez plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour clôturer le chapitre.

Chapitre 7 - Evolution industrielle

Avancez droit devant jusqu'à l'écoutille vous permettant d'aller faire quelques emplettes. Continuez vers la cour, et éliminez les ennemis qui se dresseront devant vous. Franchissez la gare de trains pour bientôt entrer dans l'entrepôt. Mais avant, vous devrez envoyer votre glaive au niveau du gros cylindre gelé sur le dernier wagon. Vous allez ainsi récupérer un glaive glacé. Envoyez alors celui-ci contre la masse noire qui cache un passage dans le secteur d'à côté. Après l'avoir franchi, occupez-vous de ces zombies un peu plus résistants bien que plus lents, en vous tenant à distance et en leur tirant dessus jusqu'à leur dernier souffle. Vous pourrez ensuite récupérer l'amélioration " puissance de feu " située sur le wagon, à droite. Continuez à travers la gare de trains pour rencontrer un nouveau type d'ennemi. Ils sont rapides, et peuvent se rendre invisibles durant un petit instant. Continuez le long du chemin imposé, puis récupérez le " pouvoir vulnérant " situé au sol, entre les wagons. Franchissez les couloirs jusqu'à atteindre l'autre côté.

Entrez alors dans les bâtiments suivants, puis vous combattrez des soldats rejoints bientôt par un de ces soldats d'élite que vous aviez combattus précédemment. Contournez-le pour le frapper dans le dos d'un bon coup de glaive et il n'y survivra pas. Récupérez ensuite l'électricité provenant de son corps, pour envoyer votre glaive de l'autre côté de la clôture et toucher l'interrupteur, après l'avoir manœuvré via l'after-touch. Ceci va ouvrir la clôture et vous permettre de continuer dans le tunnel, le long des rails. Vous pourrez utiliser un des barils glacés répartis dans le secteur pour geler votre glaive (en l'envoyant juste au-dessus et non sur le baril lui-même). Récupérez également l'amélioration " perforation " dans le petit train de droite. Continuez dans le tunnel, poussez le wagonnet qui bloque le passage, puis avancez le long de la passerelle vers le bureau, avant de rejoindre le Marché Noir du coin. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez dans le tunnel. Combattez ensuite des vagues d'ennemis et continuez le long du chemin linéaire dans le tunnel jusqu'à atteindre un autre wagonnet. Poussez-le pour avancer davantage, tout en combattant les zombies et autres soldats. Sautez par-dessus les deux barrières une fois au bout et marchez jusqu'à la tourelle. Servez-vous-en d'ailleurs contre la horde d'ennemis jusqu'à la sauvegarde automatique, vous signalant que le secteur est sécurisé, et que vous pouvez atteindre l'autre bout du tunnel. Récupérez ainsi l'amélioration " agrandisseur de chargeur " près des gravats marquant la fin du tunnel. Montez les escaliers, puis ouvrez la double porte en bois de cet entrepôt abandonné.

Tournez alors la valve circulaire de droite pour faire tomber l'eau du plafond, ce qui vous permettra ensuite de la geler en ayant préalablement recouvert votre glaive de glace au niveau du cylindre. Lancez donc votre glaive surgelé au niveau des chutes d'eau pour créer des piliers glacés. Utilisez ces piliers pour vous tenir à couvert des soldats et d'un nouveau soldat d'élite. Le passage sera bloqué par le feu au bout de ce secteur. Refroidissez alors votre glaive, puis lancez-le sur le feu. Ceci va dissiper les flammes et vous permettre de continuer plus profondément dans le tunnel.

Montez maintenant les escaliers et passez la salle des machines. Vous allez arriver dans un secteur inondé qui sera infranchissable à moins que vous ne glaciez l'eau. Utilisez donc le pilier de glace qui se trouve à proximité pour geler votre arme, puis jetez-la sur l'eau encore liquide. Déplacez-vous maintenant sur ce lac de glace, puis montez sur le rebord pour ensuite franchir la porte menant au prochain secteur. Descendez les escaliers pour atteindre le prochain tunnel. Avancez tout en éliminant les ennemis du coin jusqu'à gagner le haut des escaliers qui vous mènent à l'extérieur, sous la pluie. Récupérez l'amélioration " Double tir " située sous un des camions, puis entrez ensuite dans l'usine en franchissant les escaliers. Des zombies vous attendent évidemment à l'intérieur, tandis qu'il vous faudra continuer votre progression à travers le bâtiment. Lorsque vous atteignez le secteur contenant les générateurs glacés, regardez vers la porte sur votre gauche à la même hauteur pour apercevoir un " pouvoir vulnérant " à attraper avec le glaive.

Descendez maintenant les escaliers puis combattez vos ennemis parmi les générateurs gelés. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine série d'escaliers, pour entrer dans un entrepôt. Une soupape vous fera face. Tournez-la, profitez-en pour glacer votre glaive au niveau du générateur refroidi à proximité, puis jetez-le vers les différents flots d'eau pour créer des piliers qui vous serviront de couverture contre les ennemis.
Continuez d'avancer, descendez les escaliers dans le couloir recouvert de la substance noire, puis rendez-vous au

Marché Noir. Continuez dans le tunnel jusqu'à déclencher une séquence. Après celle-ci, il vous faudra combattre le boss Stalker.

Boss : Stalker

Etant donné qu'il sera invisible la plupart du temps, prêtez attention aux éclaboussures dans l'eau pour le repérer. Sur les deux côtés du secteur vous apercevez des petits barils glacés. Vous les utiliserez pour combattre ce boss. Ce dernier vous foncera dessus le plus souvent, mais il pourra vous attaquer à distance en vous envoyant une de ses fléchettes. Attention car celles-ci peuvent vous tuer en une seule fois. Utilisez donc votre bouclier à bon escient pour les lui renvoyer. Vous trouverez le long d'un mur un secteur sec avec une porte. Si vous vous tenez près de celle-ci, le boss n'ira pas vous charger. Il courra à la place le long du secteur et utilisera ses attaques à distance, mais celles-ci ne vous toucheront pas. Lancez votre glaive sur un des barils glacés pour obtenir un glaive gelé. Jetez-le ensuite sur les éclaboussures que vous apercevez, afin de glacer temporairement ce monstre. Attaquez-le alors durant ce laps de temps. Continuez d'employer cette méthode pour lui infliger des dommages, puis lorsqu'il tournera au rouge, approchez-vous de lui pour exécuter votre attaque finish et clore le combat. Notez que si vous possédez le fusil à pompe, une méthode plus " bourrine " vous permettra d'en finir rapidement, en esquivant ses charges sur le côté et en tirant un maximum de cartouches sur ce monstre durant le temps où il est visible.

Après avoir obtenu automatiquement la capacité de devenir invisible, rejoignez la sortie en utilisant ce pouvoir, une longue séquence va alors se déclencher après avoir franchi les doubles portes...

Chapitre 8 - Contre nature

Il va vous falloir sortir de cette salle pour rejoindre le hall principal de l'hôpital, tout en combattant les infectés. Après leur avoir tous réglé leur compte, franchissez la porte pour vous retrouver dans une salle de projection. Traversez-la pour entrer dans un autre couloir et pénétrer dans une pièce avec des sortes de machines à laver. Vous pourrez trouver au coin gauche de cette pièce une amélioration de précision, tandis qu'il vous faudra continuer à combattre les zombies dans le couloir pour bientôt atteindre les douches. Continuez votre progression en vous battant à travers les couloirs, jusqu'à gagner une porte fermée, derrière laquelle vous atteindrez une large pièce.

Vous vous retrouvez au deuxième étage et aurez à vous occuper de quelques zombies. Une mitrailleuse sera placée non loin d'ici, mais prenez garde que personne ne vous attaque par derrière ou sur les côtés lorsque vous l'utilisez. Elle vous donnera l'avantage d'éliminer les ennemis de l'étage du bas plus facilement. Descendez ensuite les escaliers, éliminez les ennemis restants, puis faites face à la porte avec la lumière rouge au-dessus d'elle. Elle est verrouillée électriquement. Rendez-vous alors sur la gauche pour lancer votre glaive à travers cette fenêtre et le diriger vers la droite, via l'after-touch. Touchez la boîte électrique, puis allez enfin déverrouiller la porte sur la droite. Activez votre bouclier ou rendez-vous invisible pour vous préparer aux attaques d'une tourelle, puis allez rejoindre l'ascenseur sur la gauche, qui vous mènera à l'étage du dessous.

En sortant de l'ascenseur, vous allez atteindre une pièce remplie de lasers. Utilisez votre capacité d'invisibilité pour les franchir sans dégâts, puis préparez-vous à affronter les ennemis dans la salle suivante. Vous allez ensuite traverser une autre pièce de lasers, à éviter de la même manière, ou bien en roulant au-dessous. Vous trouverez l'amélioration " puissance de feu " sur l'une des tables de chirurgie. Quittez le secteur en descendant les escaliers et vous déclencherez une séquence. Suite à celle-ci, votre armure s'est vue modifiée et vous aurez à traverser les salles en combattant zombies et soldats, tout en prenant garde aux quelques tourelles. Vous trouverez une pièce sur la droite après la barricade de sacs de sable, où vous pourrez avoir l'amélioration "munitions d'enferon ". Sortez ensuite de cette pièce pour revenir dans la précédente et aller prendre l'ascenseur du fond, clôturant ainsi le chapitre.

Chapitre 9 - Gardien du seuil

Sortez de l'ascenseur, traversez le couloir, puis sautez dans la cour. Récupérez les 5000 roubles près des sacs jaunes avant de rejoindre le Marché Noir et vous refaire éventuellement un petit arsenal. En sortant, utilisez le lancer de

puissance sur la porte verrouillée pour continuer dans la cour. Tenez-vous alors à couvert derrière un des pots de fleurs et combattez les soldats. Occupez-vous également de ceux qui se trouvent sur la passerelle au-dessus de vous, puis utilisez l'after-touch de chaque côté de la cour pour n'oublier aucun ennemi. Montez ensuite la pente en bois située sur le côté gauche de la cour pour entrer dans le prochain secteur. Occupez-vous du comité d'accueil avant de continuer un peu plus loin, dans l'usine, où vous aurez à combattre un soldat d'élite. N'oubliez pas de le vaincre en vous occupant en premier lieu de détruire les générateurs sur ses épaules. Pour rejoindre le prochain secteur, il vous faut imprégner votre glaive d'électricité à partir du cadavre du soldat, pour ensuite le jeter sur l'interrupteur de la porte. Avant de la franchir, récupérez la mitrailleuse de ce soldat d'élite pour l'amener avec vous à l'extérieur. Elle vous sera d'une grande utilité pour vous occuper des ennemis qui vous tireront dessus, en sachant que vous possédez des munitions illimitées et sept roquettes. Attention toutefois au poids de cette arme qui rendra vos déplacements plus lents. Peu après, un hélicoptère va apparaître et des soldats viendront vous attaquer par les flancs. Occupez-vous d'eux dans un premier temps, pour ensuite franchir la clôture détruite par l'hélicoptère et suivre le chemin vers l'autre côté du ravin.

Après avoir éliminé les soldats, suivez le chemin jusqu'à une grande porte, vous menant à la prochaine section. Occupez-vous des zombies sur le pont, déverrouillez la porte avec un lancer de puissance, puis entrez dans le Marché Noir du coin, surtout si vous n'êtes pas encore équipé d'un bon fusil à pompe. Poursuivez vers l'usine jusqu'à ce qu'un nouveau soldat d'élite se montre et détruise le pont. Vous vous retrouvez finalement avec deux soldats d'élite à éliminer, accompagnés de quelques moucherons. Voilà pourquoi le fusil à pompe se révèle nécessaire, vous permettant entre autres de faire exploser les épaules des soldats d'élite plus facilement. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser la mitrailleuse sur le cadavre d'un soldat d'élite pour vous occuper plus facilement du deuxième et des autres restants. Suivez la route jusqu'à l'opposé du canal, en continuant de vous frayer un chemin à travers les soldats. Imprégnez votre glaive de feu au niveau des flammes qui émanent du sol pour faire disparaître la masse noire qui cache une échelle. Une fois en haut de celle-ci, rejoignez le bout du canal et franchissez la porte en acier. Continuez ensuite à travers la cour, puis dans l'allée pour combattre bientôt un Nemesis.

Boss : Nemesis

Dès que le combat commence, il va vous charger. Soyez donc prêt à éviter cette attaque dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. Ses coups au corps-à-corps sont très puissants et peuvent vous tuer en un coup. Votre bouclier étant malheureusement inefficace contre ceci, vous n'aurez d'autre choix que d'éviter en plongeant sur le côté ou en vous tenant à distance. Rendez-vous invisible pour éviter également d'être touché et pour tenter de passer dans son dos. Après un certain temps, il va libérer des étincelles pour tenter ensuite de vous toucher avec son arme électrifiée. Commencez à éviter dès que vous le voyez créer de l'électricité. Suite à cette attaque, il laissera son arme sur le sol, ou bien parfois dans le mur. Ce sera l'opportunité pour vous d'y envoyer votre glaive afin de l'électrifier à son tour. Lancez-lui alors votre arme pour l'assommer un instant et approchez-vous de lui (une fois qu'il a pris une couleur rougeâtre, après avoir reçu suffisamment de dommages) pour ensuite appuyer sur le bouton déclenchant votre finish. Il vous faudra effectuer ceci cinq fois pour espérer le vaincre. Bon courage, car la tâche s'avérera difficile, d'autant plus que notre héros aura la fâcheuse tendance à se mettre à couvert plutôt qu'à rouler sur les côtés, lorsqu'il sera trop près des deux piliers...

Suite à la séquence, vous allez avoir à nouveau l'opportunité de vous retrouver à l'intérieur d'un Jackal. Servez-vous-en pour détruire les portes en acier qui se trouvent juste devant vous, puis avancez à travers le canyon en vous occupant des soldats, et en priorité de ceux possédant des roquettes, positionnés sur la falaise. Continuez jusqu'au bout du canyon après avoir détruit une autre porte, jusqu'à atteindre une porte gigantesque. Sortez alors du Jackal, avancez vers cette porte, puis sautez plus bas vers le chemin pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 10 - Dark Sector

Une fois la séquence terminée, tenez-vous à couvert derrière les caisses, puis tuez tous les soldats positionnés dans ce secteur avant de continuer dans le tunnel. À l'intérieur, vous allez trouver une échelle à droite de l'entrée. Au sommet de celle-ci se trouvera un panneau de contrôle pour la porte. Continuez ensuite le long du tunnel et vous vous ferez bientôt assaillir par une flopée de zombies. Pensez donc à utiliser l'électricité environnante et votre capacité d'invisibilité pour régler l'affaire plus facilement, étant donné qu'il est peu pratique de se mettre à couvert ici. Rejoignez l'ascenseur, puis

une alarme va se déclencher lorsque vous appuierez sur son bouton. Vous allez donc être encore attaqué... Tenez-vous en position pour accueillir vos ennemis comme il se doit. Vous pourrez enfin utiliser l'ascenseur après avoir éliminé tout le monde. Vous allez atteindre une petite pièce, puis devrez bientôt monter une pente qui vous mènera à une autre salle dans laquelle il faudra actionner un panneau de contrôle. Revenez ensuite dans la pièce précédente et vous verrez que la porte au bas des marches est maintenant ouverte. Franchissez-la pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, continuez d'avancer dans la caverne jusqu'à rencontrer Mezner, le boss de fin.

Boss : Mezner

La pièce dans laquelle vous combattrez est petite et ne dispose pas d'endroit pour se mettre à couvert. Sachez que vous trouverez des munitions sur la gauche et la droite de la salle, ainsi qu'un objet électrifié au-dessus du boss. Ce dernier dispose de trois tentacules qui vous enverront des projectiles à éviter en roulant. Évitez également les tentacules lorsqu'il commencera à vous envoyer une sorte de fumée verdâtre. Récupérez de l'électricité au-dessus de sa tête avec votre glaive, puis visez la partie blanche de l'extrémité des tentacules. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à utiliser des impulsions d'énergie, pouvant ainsi toucher les trois tentacules d'un coup. Lorsque cela se produit, le tentacule va s'ouvrir et vous aurez à envoyer une fois encore le glaive électrifié au centre de la bouche. Effectuez ceci jusqu'à détruire les trois tentacules, puis vous disposerez ensuite d'un court instant pour tirer sur Mezner avec votre arme à feu ou votre glaive. Ceci est primordial pour arrêter l'attaque que prépare ce dernier et qui vous tuerait sur le coup.

Suite à ceci, les tentacules vont réapparaître et vous aurez à nouveau à les détruire de la même manière, en sachant cette fois que vous serez sans cesse attaqué par des infectés, apparaissant malheureusement à volonté. Tâchez de vous en sortir au mieux en vous concentrant sur les tentacules dès que la place vous le permet, puis vous aurez une fois encore à tirer sur Mezner avant qu'il ne vous lance son attaque dévastatrice.

Durant la dernière partie du combat, les infectés ne viendront plus vous déranger, mais des tentacules supplémentaires apparaîtront à la place. Ainsi, il faudra en détruire un de plus à gauche et un autre sur votre droite, tandis que des petits tentacules apparaîtront du sol pour vous attaquer. N'oubliez pas que vous possédez l'invisibilité pour vous en sortir avec plus de facilité, puis lorsque vous aurez détruit le cinquième tentacule, il vous faudra une dernière fois tirer sur Mezner pour mettre un terme au combat et observer la séquence finale...

Dark Void

© Capcom / Airtight Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RADAR AMÉLIORÉ

Pour obtenir une version améliorée du radar affichant l'emplacement des armes, journaux, tech points et munitions, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

Darksiders

© THQ / Vigil Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Évasion de prison

Libérez Samael de sa prison.

Marchand de mort

Rencontrez Vulgrim.

Un type pas commode

Rencontrez Ulthane.

Déplacer une montagne

Trouvez la corne de Terre.

Qui compte?

Vainquez plus d'anges qu'Ulthane.

Tendez les bras vers quelqu'un

Trouvez la Chaîne Abyssale.

Dans le néant

Trouvez le Couloir du Néant.

Voleur élémentaire

Trouvez la Lame Boomerang.

Vision au-delà du visible

Trouvez le Masque des Ombres.

Dévastateur

Tuez 10 ennemis avec une attaque Courroux Geyser de lames.

Apporteur de Secousse

Trouvez le gantelet Secousse.

Un vieil ami

Trouvez Pitié.

Faucheur

Trouvez la faux.

Prédateur aérien

Tuez 160 ennemis à dos de la Bête angélique.

Machine à Courroux

Collectez tous les pouvoirs Courroux.

Réunion

Obtenez Ruine.

Assassin

Tuez 666 démons.

Gare à ma colère

Obtenez la capacité Forme Chaos.

Sauteur de gouffre

Gagnez la capacité Vol d'Ombre.

Saut dans le temps

Gagnez la capacité Chronomancier.

Pilote de haut vol

Tuez 5 Ailes Noires sans toucher le sol.

Tueries improvisées

Tuez 150 ennemis avec des objets de l'environnement.

Parking en plein air

Détruisez un hélicoptère pendant l'Apocalypse.

Argent

La chauve-souris hors de l'enfer

Vainquez Tiamat.

Visage écorché

Vainquez la Mantopée.

Poussière vous retournerez

Vainquez le Stygian.

Une si cruelle mère

Vainquez Silitha.

La vengeance ça craint

Vainquez Straga.

L'ultime rival?

Vainquez le destructeur.

Pleins pouvoirs

Collectez la quantité maximale de Pierres de Vie.

Courroux de guerre

Collectez la quantité maximale de noyaux de Courroux.

Forme légendaire

Trouvez l'ensemble de l'armure Abyssale.

Aguerri

Améliorez toutes les armes au maximum et débloquez toutes les attaques.

Or

C'est censé être facile ?

Terminez le jeu en difficulté Facile.

L'équilibre est rétabli

Terminez le jeu en difficulté Normale.

Le véritable Cavalier

Terminez le jeu en difficulté Apocalyptique.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

CODES SECRETS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie "Entrer Code" du menu Options.

Faux de la mort

Entrez le code **The Hollow Lord** (respecter les espaces et les majuscules). La prochaine fois que vous verrez Vulgrim, la faux sera disponible à l'achat dans le menu Armes.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Confusion

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Guerre, l'un des chevaliers de l'apocalypse et vous vous retrouvez dans les rues de New York. Dès que vous avez le contrôle du personnage, le premier combat est déclenché. Commencez d'abord par vous familiariser avec les commandes, attaquez les petits démons qui arrivent et lisez les instructions qui s'affichent.

Après l'achèvement de quelques monstres, appuyez sur les touches qui apparaissent à l'écran et transformez-vous en

dragon démoniaque. Attaquez le plus grand monstre, tuez-le et avancez vers le sud. Suivez la route de droite, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des anges volants et abattez-les.

Vous retrouvez votre première apparence, avancez tout droit jusqu'au coin de la rue et affrontez des anges volants et des démons. Une fois que la zone est sécurisée, des racines étranges appelées Tumeur démoniaque apparaissent. Escaladez-les et atteignez le toit. Ensuite, utilisez le câble électrique pour traverser jusqu'au toit suivant et sautez sur la tumeur démoniaque suivante. Appuyez sur la touche d'attaque lorsque vous escaladez la tumeur et éliminez ainsi les monstres qui vous attaquent.

Maintenant que vous êtes sur le toit, entrez dans la salle suivante et éliminez les démons qui arrivent pour dégager le passage. Ensuite, suivez ce chemin et avancez jusqu'au câble électrique. Utilisez-le pour descendre, avancez à gauche et affrontez les monstres volants. Ensuite, suivez la route qui mène à droite puis celle qui mène à gauche et préparez-vous à affronter votre premier boss.

Boss : Straga
Straga possède deux types d'attaques. Dans la première attaque, il donne un coup de poing dans le sol et déclenche ainsi un faisceau de lave qui vous heurte. Esquivez cette attaque en courant à droite ou à gauche. Dans la seconde, il arrache des véhicules du bassin de lave et les lance sur vous. Courez également à gauche ou à droite et évitez ainsi cette attaque. Ensuite, prenez les véhicules qu'il vous lance, visez-le et lancez-les sur lui en retour.

Une fois qu'il est assommé après deux véhicules lancés, approchez-vous de sa tête et effectuez un combo pour lui infliger des dégâts. Répétez cette technique deux à trois fois jusqu'à ce qu'une touche s'affiche sur la tête du monstre et appuyez dessus pour lui crever l'oeil. Par la suite une scène se déclenche et vous vous retrouvez en enfer.

Conseil Ardent

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guerre, montez les escaliers à droite et récupérez votre Epée légendaire (l'Absorbeur de Chaos). Ensuite, entrez dans le menu pause, attribuez la capacité de Courroux puis montez les marches, à gauche. Absorbez les âmes et quittez le conseil. Remarquez que lors des prochains combats, chaque touche d'attaque vous permet d'absorber des âmes bien précises.

Chapitre 2 : Trouvez le démon Vulgrim

Hôtel Seraphin

D'abord, grimpez sur la tumeur démoniaque et accédez au parking. Suivez la route de droite, effectuez un double saut et continuez à remonter. En arrivant près du bord, accrochez-vous au rebord du mur gauche et traversez le creux. Ensuite, prenez votre épée et éliminez les monstres qui vous attaquent.

Poursuivez le long du parking de droite, utilisez le tuyau de canalisation et traversez le vide. Ensuite, achevez les quelques monstres, ouvrez l'ascenseur d'en face et grimpez à la tumeur démoniaque. Atteignez ainsi une grande salle remplie de monstres et préparez-vous à les abattre. Faites attention au grand monstre gluant, effectuez de longs combos et tuez-le en premier. Ensuite, occupez-vous des petits et avancez à droite de la salle. Ouvrez le coffre vert pour absorber des âmes de santé, montez les escaliers (à gauche) et poussez le bloc à droite jusqu'au mur. Sautez sur ce bloc puis sur le bord élevé, accrochez-vous à la canalisation et traversez jusqu'à l'autre côté.

Eliminez plusieurs monstres dans le corridor, entrez par la porte et grimpez à la tumeur démoniaque. Avancez sur le toit pour qu'il s'effondre et vous vous retrouverez dans une autre grande salle. Entrez, attaquez les zombies qui sont dans la pièce puis affrontez un grand dragon par la suite. Lancez les capacités de Courroux et des combos, esquivez les attaques de l'ennemi et abattez-le.

Maintenant que le chemin est libre, avancez et entrez dans le corridor de droite. Montez les marches, effectuez un double saut pour grimper et remontez jusqu'aux prochains monstres. Abattez-les, avancez et ouvrez le coffre qui est à gauche. Enfin, approchez-vous du bord et regardez la scène qui se déclenche.

Chapitre 3 : Collectez 500 âmes pour le démon Vulgrim

La croisée des Chemins

Maintenant que vous avez retrouvé Vulgrim, vous avez besoin de son aide pour pouvoir continuer votre quête. Mais pour cela, vous devez d'abord satisfaire sa soif et lui ramener 500 âmes.

Pour ce faire, regardez la carte en entrant dans le menu et repérez les trésors éparpillés dans la zone. Aussi, éliminez les monstres que vous apercevez et les objets pour récolter des âmes. D'abord, allez au sud, descendez dans le creux et ouvrez le coffre pour récolter plusieurs âmes. Ensuite, allez au nord-est et affrontez plusieurs monstres. Ouvrez le coffre rempli d'âmes de santé dans le gouffre et remontez. Entrez dans l'immeuble se trouvant à proximité, abattez les zombies et ouvrez le coffre. Ensuite, suivez la rue qui mène au nord-est, récupérez le contenu d'un autre coffre et revenez sur vos pas. Au nord-ouest, éliminez un grand monstre et récupérez les âmes de santé dans le coffre.

Dès que vous avez ramassé plus de 500 âmes, retournez vers Vulgrim et parlez-lui pour recevoir une Corne de terre.

Chapitre 4 : Trouvez le démon Samaël

Attribuez la corne de terre à une touche directionnelle et utilisez-la pour ouvrir la porte antique en haut des marches. Par la suite, ouvrez une deuxième porte et entrez. Ouvrez le coffre d'âmes à gauche, montez les escaliers (à gauche aussi) et atteignez la salle suivante. Eliminez les monstres, ouvrez le coffre et grimpez sur le rebord détruit de la bibliothèque. Avancez à gauche, descendez dans le trou et abattez les monstres.

Ensuite, sautez dans le bassin de gauche et nagez sous l'eau pour atteindre un nouvel endroit. Récupérez l'Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez en arrière. Grimpez le long de la tumeur démoniaque à droite, entrez par la porte et ouvrez un autre coffre à droite. Poursuivez le chemin à gauche, ouvrez les deux portes suivantes et sortez dans la rue.

Potence Ardente

Descendez la pente qui est en face, montez les escaliers de gauche et ouvrez le coffre. Ensuite, descendez, avancez tout droit sur le pont et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Général Fantôme
Pour battre Général Fantôme, vous devez effectuer une attaque et une esquive juste après. Faites des déplacements rapides à gauche pour esquiver ses attaques puis revenez à l'assaut. Lorsqu'il invoque d'autres monstres pour vous attaquer, abattez-les rapidement et remplissez ainsi la jauge des capacités de Courroux. Ensuite, attaquez le Général Fantôme à nouveau et effectuez une capacité de Courroux pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'un bouton s'affiche sur la tête de ce boss, appuyez dessus et battez-le.

Après le combat, avancez à gauche et déplacez la statue vers la gauche. Déplacez aussi la statue qui se trouve à droite et regardez la scène durant laquelle Samaël apparait.

Chapitre 5 : Trouvez Tiamat et prenez son coeur

Maintenant, revenez en arrière et prenez à gauche. Utilisez la nouvelle capacité Vol d'ombre sur les courants d'ombres pour planer au-dessus de la lave et atteignez l'autre côté de la route. Eliminez les monstres qui sont présents, sautez une nouvelle fois sur la zone d'ombre et atteignez le tunnel du train.

Avancez dans ce tunnel, descendez la pente à gauche et repérez un coffre dans la lave sur votre droite. Effectuez un vol plané pour l'atteindre, ouvrez-le et revenez sur le chemin principal. Éliminez deux monstres, effectuez un vol d'ombre sur le courant d'ombre, avancez tout droit et grimpez à la Tumeur démoniaque. Déplacez-vous à gauche, donnez un coup de lame sur la racine qui sort de la tumeur et poursuivez vers le haut jusqu'à l'autre rive.

Abattez les deux monstres, avancez à droite et sautez par-dessus la lave. Avancez dans ce petit tunnel, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et dirigez-vous sur les courants d'ombre pour remonter vers le haut et traverser ainsi jusqu'à l'autre côté. Ensuite, avancez, grimpez sur les rebords et trouvez la sortie, en face.

Parc Suffocant

D'abord, ignorez la construction an face et partez à gauche. Descendez les escaliers souterrains, éliminez les ennemis et récupérez un artefact. Ensuite, partez à droite de l'entrée du parc, abattez d'autres ennemis et poursuivez jusqu'à la route. Descendez des marches près de la route, ouvrez le coffre et récupérez les âmes.

Par la suite, entrez dans la construction et parlez avec Vulgrim. Echangez de nouvelles capacités contre des âmes puis partez au Nord-est. Descendez la pente, utilisez la corne de terre et appelez la porte antique.

Après la discussion avec la porte antique, vous devez desceller la malédiction qui pèse sur lui pour qu'il puisse se déplacer. Pour cela, vous devez détruire les quatre malédictions en gagnant les quatre défis.

Par conséquent, revenez en arrière, partez légèrement à droite et repérez le téléporteur rouge. Montez sur le piédestal, activez le téléporteur et atteignez ainsi la première arène.

Bagarre de vitesse

Dans cette épreuve de vitesse, vous devez éliminer 40 ennemis avant la fin du temps imparti. Vous affrontez d'abord de petits monstres, de plus grands monstres puis deux à trois grands monstres de feu. Lorsque vous réussissez l'épreuve, détruisez l'oeil de la malédiction et récupérez des âmes.

Ensuite, allez vers le faisceau lumineux qui se trouve au sud du parc.

Bagarre Aérienne

Dans cette épreuve, vous devez effectuer des combos d'attaques aériennes et battre cinq ennemis avant la fin du temps imparti. Pour ce faire, concentrez-vous d'abord sur l'un d'eux, lancez-le dans les airs et effectuez un combo aérien. Répétez cette attaque plusieurs fois, battez les cinq monstres et gagnez cette épreuve. Enfin, détruisez l'oeil, récupérez le contenu des coffres et quittez l'arène.

A présent, allez au sud-est de la zone et entrez dans le téléporteur.

Fin sanglante

Dans cette épreuve, votre objectif est d'éliminer 30 ennemis grâce à des attaques fatales. Pour ce faire, vous devez savoir que les petits monstres peuvent être éliminés instantanément avec une attaque fatale. Tandis que les grandes créatures doivent être assommées avant de pouvoir utiliser l'attaque. Pour battre rapidement les chauves-souris, sautez et appuyez sur la touche d'attaque fatale. Assommez les autres monstres avant de les battre et utilisez les capacités de Courroux pour assommer les plus grands ennemis.

Enfin, atteignez le dernier téléporteur au sud-ouest et utilisez-le.

Venimeux

A présent, vous êtes dans une arène infectée par un poison venimeux et vous devez battre 50 ennemis avant que la barre de vie de Guerre ne s'achève (en effet, la jauge se vide avec le temps). Il existe des coffres autour de l'arène qui contiennent des âmes de santé et de Courroux. Effectuez des attaques fatales contre les petits monstres, des combos rapides contre les grands ennemis et des capacités de Courroux face aux grandes créatures. Complétez cette dernière épreuve, récupérez le contenu des coffres et obtenez la capacité de Contre-attaque.

Maintenant, retournez voir Vulgrim pour acheter de nouvelles capacités si vous le voulez et revenez voir la porte

antique. Utilisez la corne, obtenez la capacité Dévastateur et attribuez-la à votre épée. Ensuite, entrez par le passage qui est dégagé et ouvrez la porte, au fond à droite.

Entrez dans le grand conduit d'égout à gauche, grimpez aux rebords et descendez dans un grand tunnel. Repérez un coffre d'âmes à gauche du tunnel, récupérez son contenu puis partez de l'autre côté. Eliminez les chauves-souris, effectuez des vols planés sur les courants d'ombre pour atteindre l'autre bout et ouvrez la porte à droite.

Avancez jusqu'à zone suivante et éliminez tous les ennemis qui arrivent pour débloquer le passage. Entrez, ouvrez la porte au fond et sortez du tunnel.

L'escalier brisé

En sortant du tunnel, remontez la pente et repérez une brèche dans le mur de droite. Entrez par ce trou, suivez le chemin jusqu'à la falaise et récupérez un artefact au fond. Ensuite, revenez en arrière et remontez en haut de la route.

Partez à droite (sud), descendez les escaliers souterrains et avancez jusqu'au croisement. Récupérez le contenu du coffre à droite puis partez à gauche pour parler à Vulgrim. Achetez une nouvelle attaque, sortez de cet endroit et entrez dans le bâtiment en ruines juste à proximité des marches.

Montez les escaliers, récupérez les âmes dans le coffre à droite et approchez-vous du trou dans le mur. Effectuez des vols planés au-dessus des courants d'ombre et atterrissez sur le pont brisé. Remontez à droite jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Éliminez les chauves-souris, récupérez une Pierre de vie dans le coffre près des véhicules et revenez sur vos pas. Maintenant, suivez l'autre chemin et planez sur les courants d'ombre pour traverser. A mi-chemin, un nouveau grand monstre apparait derrière vous.

Esquivez les véhicules qu'il lance, attendez qu'il s'approche et commencez la bataille. D'abord, esquivez ses attaques ou bloquez-les et effectuez un combo aussitôt que l'occasion se présente. Restez constamment en mouvement pour esquiver les assauts de votre ennemi, réalisez des attaques de Courroux pour riposter. Assommez-le avec des attaques puissantes et achevez-le avec l'attaque fatale.

Par la suite, utilisez le courant d'ombre et ouvrez le coffre d'âme sur votre droite. Poursuivez le long du chemin, planez au-dessus du courant d'ombre et atteignez l'immeuble d'en face. Eliminez les ennemis à l'intérieur, remarquez le spectre bleu devant les escaliers et prenez le passage qui est juste à droite.

Descendez les escaliers, entrez par la porte de gauche et récupérez le contenu du coffre. Revenez en arrière, continuez à descendre vers l'étage inférieur et récupérez la Clé de l'observateur dans le coffre. A présent, remontez les escaliers et utilisez la clé pour déverrouiller le spectre bleu. Remontez les escaliers et regardez la scène cinématique.

Après la scène, Guerre prend possession d'un oiseau angélique et doit s'enfuir. Guidez alors cette bête, visez les ennemis qui vous poursuivent et éliminez-les. Le vol est automatiquement effectué par l'oiseau. Volez au-dessus du pont, descendez entre les cornes et entrez dans le tunnel. Eliminez d'autres ennemis, sortez de l'autre coté du tunnel et poursuivez tout droit jusqu'à la chute d'eau. Abattez d'autres anges, continuez à gauche et entrez dans un immeuble. Remontez, suivez la route et prenez à droite tout en éliminant des monstres. Dépassez le pont brisé, abattez d'autres anges et entrez dans la cave au milieu des épines. Continuez à voler jusqu'au lac de lave, descendez près de la lave et prenez le passage qui est en bas. Continuez tout droit, faites gaffe aux pinces et abattez les chauves-souris. Poursuivez vers l'avant, éliminez d'autres créatures volantes et trouvez la sortie de la grotte.

Chapitre 6 : La Cathédrale Obscure

Après la courte scène dans laquelle la bête angélique est attaquée par un plus grand monstre, vous vous retrouvez devant la cathédrale obscure.

D'abord, suivez la route de droite, descendez au niveau le plus bas et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez en arrière et remarquez les trois portes métalliques devant la cathédrale. La première porte à droite permet de trouver Vulgrim. Faites vos achats, ignorez celle de gauche et suivez celle du milieu pour entrer dans la cathédrale.

Avancez, prenez à droite près de la statue et récupérez une épée de Crystal. Continuez dans le corridor jusqu'à la porte du fond et repérez les deux statues à droite et à gauche. Placez l'épée de cristal sur celle qui est à droite, ouvrez la porte et entrez.

Avancez tout droit, traversez la lave et ouvrez la grande porte à droite. Entrez dans la cour, éliminez tous les ennemis pour dégager le passage et ouvrez la porte. Avancez, prenez une bombe tumeur, lancez-la sur les gemmes rouges qui bloquent le chemin et attendez qu'elle explose. Ensuite, prenez les âmes de santé dans le coffre et entrez.

A présent, planez au-dessus de la lave, grimpez sur les rebords du mur et atteignez la section élevée. Avant de suivre l'entrée de droite, récupérez la capacité Rage dans le coffre et revenez. Ouvrez la porte au fond et atteignez la corniche. Avancez, récupérez une carte dans le coffre se trouvant en face de la statue et ouvrez la porte à l'autre bout du balcon. Récupérez les âmes dans le coffre, revenez sur vos pas jusqu'à la statue du balcon et poussez-la pour créer un trou dans la cour.

Descendez par le trou, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et achevez les deux ennemis en face. Grimpez sur les rebords du mur de droite, déplacez-vous vers la gauche et repérez l'Artefact dans les airs. Accrochez-vous à la partie supérieure de la tumeur démoniaque, sautez vers l'artefact et planez pour le saisir. Ensuite, éliminez les deux créatures et planez au-dessus de la lave. Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et achevez les quatre monstres qui se trouvent derrière. Prenez la clé de l'observateur dans le coffre puis faites machine arrière jusqu'à la cour où se trouve le spectre bleu.

Utilise la clé de l'observateur pour enlever le spectre bleu, entrez et préparez-vous à affronter le gardien de la cathédrale. Effectuez des combos puissants, bloquez ses attaques et effectuez des capacités de Courroux si vous en avez la possibilité. Si votre jauge de santé est à moitié vide, il existe un coffre rempli d'âmes de santé à droite de l'arène. Poursuivez vos attaques, esquivez les siennes et abattez ce gardien.

Une fois qu'il est achevé, récupérez les âmes dans le second coffre et l'épée de cristal en haut des marches. Ensuite, faites machine arrière et entrez par la porte qui est à gauche dans la cour. Retournez dans le grand hall où se trouve la statue suspendue et approchez-vous de la porte qui est au nord. Placez l'épée de cristal sur la statue de droite pour déverrouiller la porte et entrez.

Avancez dans l'arène, regardez l'épée de cristal dans l'alcôve à droite et repérez le monstre qui la garde sur le toit. Si vous vous approchez, vous serez dévoré. Par conséquent, prenez une bombe tumeur près de la lave, visez le monstre et lancez-la pour le repousser pendant quelques instants. A ce moment, filez rapidement pour récupérer l'épée puis préparez-vous à affronter un gardien et plusieurs autres ennemis.

Une fois que les passages sont dégagés, approchez-vous de la statue au nord, placez l'épée de cristal et entrez par la porte. Dans cet endroit, repérez le courant d'ombre à gauche, regardez en haut à droite et repérez un Artefact. Sautez sur le courant d'ombre, effectuez un vol plané vers l'artefact et saisissez-le. Ensuite, refaites la même chose et sautez à gauche pour entrer par la porte suivante.

Grimpez sur les rebords du mur, déplacez-vous à gauche et descendez du côté opposé. Déplacez le piédestal pour le faire descendre dans la cour inférieure et descendez à votre tour. Déplacez-le à nouveau jusqu'au mur et utilisez-le pour atteindre les rebords. Remontez au balcon, en haut, entrez par la porte de droite et montez les marches. Eliminez le monstre qui est à gauche, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur la bête suspendue au toit.

Ensuite, descendez par le trou qui vient de se créer et suivez le couloir souterrain. Eliminez les ennemis en chemin, poursuivez et atteignez une autre arène.
Brisez les chaines de la statue en vert et récupérez une Lame Boomerang. Utilisez cette nouvelle arme pour éliminer les oiseaux volants, les monstres qui arrivent puis utilisez-la pour abattre le dernier grand monstre empoisonné. Effectuez également des attaques de Courroux pour en venir à bout.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez le mécanisme en surbrillance qui se trouve au-dessus de la porte. visez-le avec la Lame boomerang, frappez-le et entrez. Eliminez les deux oiseaux de feu, repérez la statue dans la lave et lancez le boomerang sur la bombe tumeur près des gemmes rouges. Détruisez une première gemme en face puis

grimpez à gauche et détruisez une seconde gemme derrière la statue Ensuite, tournez la manivelle qui se trouve en face de la statue pour la remonter et tirez sur l'épée qui apparait pour déverrouiller ainsi les portes.

A présent, entrez par la porte de gauche, lancez le boomerang sur les bombes tumeur et descendez. Avancez à droite, détruisez une nouvelle fois les bombes avec le boomerang et sautez ainsi jusqu'à la seconde porte. Avancez légèrement et entrez par une autre porte sur votre gauche.

Dans cette grande salle, vous devez retrouver trois épées de cristal pour les placer dans les trois statues. D'abord, repérez la porte sur votre gauche, grimpez sur les rebords pour l'atteindre et entrez.

Dans cette endroit, avancez d'abord sur le pont jusqu'à la forme circulaire et planez à droite pour récupérer un Artefact. Ensuite, sautez sur les plates-formes circulaires et atteignez l'autre côté de la salle. Prenez une ou deux bombes inertes, visez la gemme rouge près des plates-formes et lancez-la. Ensuite, prenez une troisième bombe, visez la torche qui se trouve à gauche de la gemme et lancez-la pour exploser le tout et détruire ainsi la gemme.

Ensuite, grimpez sur les rebords du mur puis sur la tumeur démoniaque et revenez au point de départ. Activez le levier de la statue qui est à droite de l'entrée et remarquez que le pont devient mobile. Montez sur ce pont, allez d'abord à gauche et prenez une bombe inerte. Traversez le pont à nouveau et placez la bombe sur les gemmes qui sont à l'autre bout. Prenez le boomerang, visez d'abord la torche puis la bombe et lancez. Entrez par la brèche dans le mur, suivez le chemin et actionnez le levier.

Ensuite, revenez en arrière là où se trouvent les bombes inertes. Récupérez-en plusieurs, placez-les sur le mur de façon à créer une ligne droite jusqu'à la gemme rouge. Prenez le boomerang, visez la bombe active puis les inertes et lancez-le pour créer des explosions successives. Suivez le nouveau passage, activez le levier et revenez en arrière.

Enfin, visez les deux cristaux bleus des deux statues en même temps et lancez le boomerang pour dégager la lave. Entrez, récupérez l'épée de cristal ainsi que les âmes dans les deux coffres puis quittez cet endroit et revenez à l'arène précédente. Placez la première épée sur l'une des statues, repérez le courant d'ombre au nord et utilisez-le pour atteindre la porte élevée.

Entrez, lancez le boomerang sur les bombes suspendues au câble et détruisez-les. Ensuite, descendez le long du même câble et activez le levier. Sautez sur les plates-formes de gauche, visez le cristal bleu au sud (celui de gauche) et lancez le boomerang pour l'actionner. Ensuite, planez vers la plateforme dans le coin droit et actionnez le second cristal. Par la suite, accrochez-vous au rebord de la plateforme qui se trouve à l'ouest et escaladez-la. Activez le cristal et sautez sur la plateforme qui vient d'apparaitre. Lancez les bombes tumeur sur les deux gemmes rouges dans la pièce et détruisez-les. Entrez dans la cavité qui est au nord, grimpez aux rebords du mur et sautez sur le câble à droite. Traversez toute la pièce grâce au câble, sautez sur la tumeur démoniaque et prenez l'épée de cristal, en bas.

Maintenant que vous avez récupéré l'épée, actionnez les deux cristaux des statues et traversez la plateforme qui vient d'apparaitre. Actionnez le levier une seconde fois, sautez sur les plates-formes de gauche et atteignez celle qui est dans le coin gauche. Activez le cristal de la statue en face, revenez en arrière et sautez sur la plateforme dans le coin. Entrez par la cavité sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et activez le cristal de la statue. Enfin, sautez sur les nouvelles plates-formes qui viennent d'émerger et trouvez ainsi la sortie de cet endroit.

A présent, placez la seconde épée de cristal et entrez dans la pièce qui est à l'Est.
Eliminez les quatre monstres qui sont présent, récupérez un Eclat de Courroux et la Clé de l'observateur dans les deux coffres et sortez.

Maintenant, revenez dans la pièce où se trouve le spectre bleu (là où se trouve la grande statue émergeant de la lave) et utilisez la clé de l'observateur pour entrer. Tuez les chauves-souris, grimpez sur le rebord du pilier de droite et déplacez-vous vers la gauche. Actionnez le levier en forme de crâne, entrez par la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Le Geôlier
Pour battre le Geôlier, utilisez d'abord le boomerang et achevez les monstres qu'il invoque. Fuyez toujours ses attaques

dévastatrices, visez les trois points jaunes sur son épaule avec le boomerang et attaquez-le. Une fois qu'il est à terre, effectuez un combo puissant pour lui infliger un maximum de dégâts et refaites la même opération depuis le début. Si votre jauge de santé est presque vide, ouvrez un coffre d'âmes dans l'arène et remplissez-la.

Après le combat, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et actionnez le levier. Ensuite, sortez, récupérez une bombe inerte à gauche et lancez-la sur la gemme de droite. Visez la torche allumée puis la bombe, lancez le boomerang pour détruire la gemme et abattez les monstres qui arrivent.

Ensuite, entrez par la brèche dans le mur, prenez le contenu du coffre (à gauche) et poursuivez à gauche. Sautez par-dessus la lave, grimpez sur les rebords et activez le levier. A présent, revenez là où se trouve la bombe inerte, prenez-la et lancez-la sur la nouvelle gemme rouge. Par la suite, vous devez allumer toutes les torches avec le boomerang enflammé jusqu'à ce que vous puissiez activer la bombe qui est dans le couloir. Une fois toutes les torches allumées, un coffre apparait et vous obtenez l'amélioration Soif de sang. A présent, vous devez retourner à la salle précédente. Éliminez quelques ennemis en chemin, réactivez le levier de la plateforme mobile et abattez d'autres monstres. Traversez l'arène où vous aviez combattu le Geôlier, ouvrez la porte et actionnez le levier en forme de crâne.

Maintenant, sautez d'une plateforme à l'autre et traversez jusqu'à l'autre côté. Entrez, actionnez les deux cristaux en même temps pour déverrouiller la porte et entrez. Dans cette arène, affrontez d'abord, un gardien accompagné de quelques monstres et d'un zombie empoisonné puis récupérez l'épée de cristal. Essayez de préserver les deux coffres pour le combat car après l'acquisition de l'épée, vous allez combattre deux gardiens.

Une fois que les combats sont achevés, rebroussez chemin jusqu'à la salle aux trois statues d'anges et placez la dernière épée.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, prenez d'abord une bombe tumeur et explosez la gemme rouge au sud. Entrez par la brèche, récupérez un Eclat de pierre dans le coffre et revenez sur vos pas. Entrez par la porte qui est à l'Ouest, montez les escaliers et préparez-vous à affronter Tiamat.

Boss : Tiamat
Le combat contre Tamiat se divise en deux phases. Dans la première phase, le monstre vole dans les airs et effectue deux sortes d'attaques. Elle lance des boules de feu ou fonce sur vous en attaquant avec ses griffes. Dans les deux cas, restez constamment en mouvement pour éviter les assauts ou effectuez un déplacement rapide. Pour l'attaquer, prenez une bombe inerte et lancez-la lui pour qu'elle se colle dessus.

Ensuite, visez l'une des torches qui se trouvent à l'extrémité de l'arène puis la bombe se trouvant sur le monstre et lancez le boomerang. Après l'explosion, Tiamat est assommée et tombe par terre. A ce moment, effectuez un combo puissant ou deux et infligez-lui un maximum de dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle arrête de voler.

Dans la seconde phase du combat, Tiamat ne vole plus dans les airs et effectuez trois types d'attaques. Dans la première, elle se relève légèrement et lance des boules de feu. Dans la seconde, elle s'élève dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Dans la dernière attaque, elle vous fonce dessus puis s'élève pour vous enflammer. Pour contrer cette dernière attaque, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran. Pour contrer les deux autres, éloignez-vous constamment d'elle et gardez vos distances. Aussi, dans cette phase, utilisez le boomerang pour lui infliger des dégâts et évitez ses charges. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit assommée et retombe à nouveau par terre. A ce moment, attaquez-la avec l'épée et infligez-lui des dégâts.
Répétez le tout deux à trois fois jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après le combat, vous obtenez le coeur de Tiamat et une pierre de vie. Utilisez le téléporteur au milieu et regardez la scène qui suit.

Chapitre 7 : Rapportez le coeur de Tiamat à Samaël

Après la scène, appelez Vulgrim, parlez-lui si vous le voulez et achetez de nouvelles compétences. Ensuite, appuyez sur l'Antre du serpent et choisissez d'aller à la Croisée des chemins. Suivez le chemin, montez les escaliers et atteignez un téléporteur qui vous mènera à la Croisée des Chemins.

Croisée des chemins

Avant d'entrer par la porte, avancez au nord-ouest du temple et prenez les escaliers souterrains. Grimpez à la tumeur démoniaque, traversez le plafond et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, retournez-vous et regardez dans l'eau. Repérez une lueur verte montrant un Artéfact, nagez sous l'eau et récupérez-le.

Maintenant, revenez au temple et entrez. Montez les marches à gauche, grimpez sur la passerelle au-dessus de la bibliothèque puis avancez à gauche et planez au-dessus du vide pour récupérer un Artefact plus loin. Ensuite, descendez dans le trou, grimpez à la tumeur démoniaque et suivez le couloir. Entrez par la porte de gauche, ressortez par l'autre au fond du couloir et retournez à la potence Ardente.

Potence Ardente

Avancez près du bâtiment en ruine, visez la bombe tumeur accrochée au pilier et explosez la gemme. Remontez sur le pilier, ouvrez le coffre et récupérez un morceau de l'Armure abyssale. Ensuite, descendez et allez voir Samaël. Après la scène cinématique, vous obtenez la capacité de vous transformer en Forme Chaos.

Chapitre 8 : Trouvez Ulthane

A présent, revenez en arrière et prenez à droite juste après le pont. Avancez jusqu'au croisement, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez dans l'immeuble en ruine sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et revenez au chemin que vous aviez ignoré plus tôt. Visez les flammes puis la bombe sur la gemme, lancez le boomerang et dégagez ainsi le passage.

Entrez, descendez dans le tunnel et éliminez les ennemis qui apparaissent pour poursuivre la route. Avancez jusqu'à la salle du ventilateur, sautez sur l'aile gauche de l'hélice et entrez par la porte. Éliminez les deux monstres, activez le levier et revenez sur l'hélice qui est désormais en rotation. Attendez le bon moment, suivez l'entrée à l'Ouest et éliminez d'autres monstres en chemin.

Passe submergée

D'abord avancez tout droit et descendez dans l'eau, regardez la chute d'eau derrière vous (au nord), passez à travers le rideau d'eau et récupérez un Artefact à l'intérieur. Ensuite, repérez les deux constructions qui se trouvent en plein milieu de l'eau et atteignez celle qui est au nord. Entrez dans cet immeuble par une brèche sous l'eau, montez les escaliers submergés et récupérez un autre Artefact au fond.

Maintenant, sortez, nagez vers le sud-ouest et approchez-vous de la porte antique. Utilisez la corne de terre pour la réveiller et préparez-vous à ôter la malédiction.

Repérez les quatre points sur la carte, atteignez-les et entrez dans le téléporteur pour commencer les défis. Entrez d'abord dans une sorte de tunnel, éliminez les ennemis et entrez dans le téléporteur pour commencer le premier défi.

Contre-tueur

Vous devez éliminer cinq ennemis en ne réalisant que des contre-attaques. Pour cela, attendez le moment où l'ennemi effectue une attaque et maintenez la touche de contre-attaque enfoncée pour réaliser un combo de contre-attaque. Répétez cette méthode cinq fois avant le fin du temps imparti et achevez ainsi ce défi.

Après ce défi, repérez une construction en ruine au plein milieu du lac et rejoignez-la. Montez au dernier étage et prenez le téléporteur.

Courroux de guerre

L'objectif est simple. D'abord remplissez la jauge du Chaos en réalisant de longs combos, prenez la forme Chaotique dès que possible et éliminez 30 ennemis avant la fin du temps imparti.

Soyez rapide lorsque vous avez la forme chaotique car la jauge se vide au fur et à mesure du temps. Lorsque vous êtes sous la forme de Guerre, concentrez-vous sur les petits monstres pour remplir la jauge et lorsque vous avez la forme chaotique, acharnez-vous essentiellement sur les plus grands pour les éliminer rapidement.

Après ce second défi, poursuivez au nord et retrouvez le prochain téléporteur au pied de l'eau.

Défenseur

Votre objectif est de défendre les monstres alliés et de garder au moins l'un d'eux en vie jusqu'à la fin du temps imparti. Pour cela, attaquez-vous aux ennemis et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente pour en éliminer plusieurs en même temps. Concentrez-vous essentiellement sur les plus grands monstres.

A présent, allez plus au nord et retrouvez le prochain téléporteur en accédant à un passage sous l'eau.

Un monde de douleur

Dans ce défi, votre objectif est d'éliminer 15 ennemis avec des armes improvisées telles que les voitures et ceci avant la fin du temps imparti.

Une fois que tous les défis sont effectués, revenez vers la porte antique et utilisez la corne pour l'invoquer à nouveau. Ensuite, entrez dans le tunnel et poursuivez à gauche. Passez par une brèche sous l'eau, éliminez des poissons monstres et sortez de l'autre coté.

Grimpez sur la tumeur démoniaque à droite, accrochez-vous au câble suspendu au milieu du tunnel et traversez le fossé. A présent, prenez d'abord le chemin de gauche pour retrouver Vulgrim, faites des achats puis revenez prendre le chemin opposé.

Gué de l'Enclume

Entrez dans la cour, repérez le marteau au milieu et essayez de le prendre. Une scène se déclenche, Ulthane apparait et vous êtes confronté à lui. Les coups d'épée sont inefficaces face à cet ennemi, le seul moyen de l'attaquer est de prendre d'abord la forme chaotique. Mais avant cela, remplissez la jauge du Chaos en réalisant quelques combos suivis d'une esquive rapide ou en lui lançant dessus différents projectiles comme des voitures.

Après l'avoir attaqué, une scène se déclenche et vous êtes assailli par des anges. Ulthane se met alors à vos côtés et se bat contre eux.

Chapitre 9 : Trouvez la bouche de métro

Engagez-vous dans un combat contre les anges volants, effectuez des attaques aériennes et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente. Achevez tous les ennemis qui arrivent, repérez le compteur des morts en haut de l'écran et tentez à tout prix de dépasser celui d'Ulthane.

Dès que la première zone est sécurisée, suivez votre allié de fortune qui ira ouvrir une porte et battez une seconde vague d'anges. Ensuite, Ulthane vous lancera vers un immeuble. Prenez la bombe tumeur, lancez-la sur le pilier du pont et explosez-le. Tout de suite après, éliminez un ange-gardien et prenez son arme. Cette arme est redoutable, utilisez-la pour exploser plusieurs autres vagues d'anges. Lorsque vous apercevez une courte scène dans laquelle deux anges-gardiens arrivent pour vous attaquer, ceci veux dire que le point de contrôle est proche. Eliminez-les pour l'atteindre.

Ensuite, suivez le chemin de la tumeur démoniaque, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez. Descendez au niveau inférieur du rebord, sautez pour retrouver Ulthane et suivez-le jusqu'à la porte. Obtenez l'amélioration Art du combat, entrez par la porte qu'il vient d'ouvrir et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Uriel

Le combat contre Uriel n'est pas compliqué. Lorsqu'elle attaque, une boule d'énergie apparait autour d'elle. A ce moment, effectuez une esquive rapide et contre-attaquez avec un combo puissant. Répétez cette méthode deux à trois fois et battez ainsi votre ennemie.

Après le combat, une scène cinématique dans laquelle Ulthane vous ouvre la porte qui mène vers la Mantoptée se déclenche.

Chapitre 10 : Détruisez la Mantoptée

Avancez à droite, entrez dans le trou au sol et suivez le chemin jusqu'au conduit d'égout. Ouvrez un coffre d'âmes en chemin, suivez le tunnel et montez les escaliers.

Les fossés

Suivez le chemin qui mène vers une grande cour, entrez et préparez-vous à un premier affrontement contre la Mantoptée. Prenez l'arme Rédemption au sol, visez et tirez des charges explosives à volonté. Lorsqu'elle projette son rayon lumineux, relâchez l'arme évitez votre ennemie puis reprenez les tirs. Essayez de viser son point faible qui brille en bleu. Après quelques coups, elle s'enfuit.

Relâchez l'arme, avancez au fond de la cour et récupérez le contenu du coffre derrière la statue. Ensuite, repérez les deux portes qui sont de part et d'autre de la cour et entrez d'abord par celle à l'ouest.

Avancez, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Traversez le ravin en grimpant à la tumeur démoniaque, montez les marches et ouvrez la porte de gauche.

Plongez sous l'eau, éliminez les poissons monstres et entrez dans un tunnel au nord-ouest. Remontez à la surface, grimpez aux tumeurs démoniaques et activez le mécanisme pour allumer le tuyau de gaz. Allumez le second tuyau à gauche avec le boomerang, descendez près de la bombe inerte au milieu et allumez un troisième tuyau se trouvant près d'une gemme rouge. Lancez une bombe inerte sur la gemme, plongez une nouvelle fois sous l'eau, approchez-vous du mécanisme que vous avez actionné plus tôt et allez à droite. Utilisez les deux câbles suivants pour traverser, allumez la bombe et dégagez la porte.

Entrez, descendez les escaliers et regardez le creux à gauche. Plongez dans l'eau, récupérez un Artefact et remontez par les rebords. A présent, prenez le chemin du corridor à droite des marches et éliminez les monstres qui bloquent le passage.

Entrez par la porte, avancez à droite et affrontez d'autres ennemis. Utilisez la forme chaotique pour éliminer le grand monstre puis plongez dans le trou. Nagez dans le tunnel, achevez les poissons et remontez à l'autre bout. Remarquez la présence d'une porte verrouillée par un spectre bleu, sortez de l'eau et plongez dans l'autre trou à l'Ouest.

Nagez sous la grille métallique, avancez jusqu'à un croisement et prenez la première à droite. Remontez à la surface, récupérez l'Amélioration Faucheur dans le coffre et revenez au croisement. Poursuivez le chemin vers l'ouest, suivez le canal et remontez à la surface plus loin. Récupérez un Eclat de Courroux et des âmes dans les deux coffres, activez le mécanisme pour arrêter l'hélice et revenez en arrière. Maintenant, passez au-dessus de la grille métallique, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre et revenez là où se trouve la porte avec le spectre bleu. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Descendez dans la cour, brisez les chaines de la pierre verte et obtenez des Gantelets Secousse. A présent, vous pouvez briser les gemmes de glace avec cette arme secondaire.

Tout de suite après, vous serez attaqué par plusieurs monstres. Agressez d'abord le grand monstre, effectuez des combos puissants et assommez-le à deux reprises pour l'éliminer. Ensuite, occupez-vous des petits monstres qui arrivent, réalisez des Capacités de Courroux et achevez-les. Ensuite, une seconde vague d'ennemis arrive. Changez vers la forme Chaotique si vous le pouvez, récupérez aussi les âmes de santé dans un coffre à proximité si vous êtes blessé et achevez cette vague.

Dès que l'endroit est sûr, grimpez sur les rebords à l'Ouest et récupérez la clé de l'observateur dans le coffre. Puis, grimpez à la tumeur démoniaque se trouvant à l'autre bout et déverrouiller la porte.

Entrez, détruisez les gemmes de glace avec les Gantelets Secousse et plongez sous l'eau. Nagez jusqu'à la zone suivante et remontez dans une autre grande salle.

D'abord, montez les escaliers à gauche, déplacez l'objet en bas et placez-le sur le premier monte-charge. Activez le levier, placez l'objet sur le bord de droite et donnez un coup de poing avec le Gantelet pour déplacer l'objet vers le second monte-charge. Ensuite, activez le second levier et placez convenablement l'objet près du bord de droite. Montez sur l'objet, sautez et planez jusqu'au troisième monte-charge. Repérez un Artefact dans une cavité, récupérez-le et revenez sur le monte-charge. Maintenant, activez le levier pour rabaisser le niveau du troisième élévateur, revenez au deuxième et donnez un coup de poing pour déplacer l'objet.
Enfin, activez le levier du troisième élévateur pour remonter d'un niveau, déplacez l'objet près de la grille et utilisez-le pour sauter vers le haut.

Maintenant, détruisez la gemme de glace en face et suivez le chemin. Utilisez le câble pour traverser le ravin, éliminez les bestioles et suivez la route d'en face. Achevez les monstres qui arrivent, avancez jusqu'au fond et suivez le chemin de gauche. Descendez près du ravin sur votre droite, brisez les gemmes de glace et videz ainsi l'eau.

A présent, ouvrez d'abord un coffre contenant une Carte à l'Est puis entrez dans la grande pièce vidée de son eau.

Avancez à gauche et montez les escaliers de gauche. Activez le mécanisme pour déplacer une plateforme mobile, descendez et poussez le plateau loin des rails. Entrez dans la cavité où se trouve le wagon et poussez-le sur la plateforme mobile jusqu'à ce que la lumière devienne verte. Remontez à nouveau sur les escaliers, activez le mécanisme une seconde fois pour remettre la plateforme dans sa position initiale et allez briser les gemmes de glace en face du wagon. Enfin, déplacez le wagon dans le tunnel avec un coup de Gantelets, grimpez dessus pour atteindre la tumeur démoniaque dans le mur et quittez ainsi cet endroit.

Ensuite, suivez le couloir, brisez la gemme de glace et ignorez la porte sur votre droite. Traversez le ravin le long des tumeurs démoniaques et revenez ainsi dans la cour où vous aviez combattu la Mantoptée pour la première fois.

A présent, vous allez affronter un nouveau monstre qui manie deux lames. Attaquez-le avec des combos puissants, invoquez la forme chaotique dès que possible et achevez tous les ennemis pour déverrouiller les portes.

Une fois que la zone est en sureté, ouvrez la porte qui se trouve à l'Est et entrez. Montez les escaliers, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Récupérez les âmes dans un autre coffre à droite, brisez les gemmes de glace à gauche et entrez.

Plongez dans l'eau, approchez-vous du deuxième cube, à gauche. Frappez le cristal qui se trouve sous l'eau et grimpez rapidement sur le bloc avant qu'il ne remonte. Lorsqu'il s'élève, sautez et planez vers la porte suivante au nord et entrez.

Allumez les tuyaux de gaz avec le boomerang, entrez dans le tunnel de droite pour ramener une bombe inerte au fond et revenez la placer sur la gemme de feu. Allumez la bombe, détruisez les gemmes et entrez dans la pièce suivante.

Prenez un coffre à droite, remontez, traversez la passerelle et poursuivez au nord jusqu'à la grande pièce suivante. Plongez sous l'eau, suivez le chemin au nord et remontez à la surface. Grimpez aux rebords, utilisez le courant d'ombre pour atteindre un rebord plus haut et déplacez-vous à gauche pour atteindre la salle suivante.

Maintenant, détruisez les gemmes de glace qui se trouvent dans toute la salle et révélez une bombe inerte. Lancez-la sur la gemme de feu près de l'entrée puis utilisez le boomerang pour allumer les tuyaux de gaz et la bombe. Vous devez vous placer à égale distance entre vos cibles pour que le boomerang puisse cibler les deux à la fois.

Sautez sur les rebords qui viennent d'apparaitre, atteignez la passerelle et détruisez les gemmes de glace puis actionnez le levier près de l'entrée.

A présent, descendez et récupérez une clé de l'observateur dans le coffre. Quittez cet endroit en prenant le chemin d'en face, poursuivez jusqu'au tunnel que vous aviez pris pour récupérer une bombe inerte et utilisez la clé de l'observateur pour déverrouiller la porte.

Avancez dans le couloir à droite jusqu'à ce qu'un monstre géant apparait et vous attaque. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour le contrer puis revenez à l'arrière du tunnel et poussez le wagon pour qu'il le prenne pour cible. Ensuite, avancez dans le couloir, entrez par la brèche de droite et rejoignez la cour suivante.

A présent, éliminez les monstres qui vous attaquent pour débloquer les chemins scellés et continuer votre quête. Après le combat, suivez en premier lieu le chemin du nord, lancez le boomerang sur la bestiole qui garde le coffre et qui se trouve au plafond puis ouvrez les deux coffres dans cette cave.

Ensuite, revenez dans la cour et suivez le chemin de l'Ouest. Allez à gauche du tunnel, ouvrez un coffre d'âmes et activez un levier. Revenez en arrière pour aller de l'autre côté, plongez sous l'eau et remontez à la surface plus loin.

Dans la section suivante, descendez et détruisez les gemmes de glace dans le deuxième conduit à gauche pour augmenter le niveau d'eau.
Ensuite, nagez sous l'eau, entrez par le premier conduit à gauche (regardez en haut) et remontez à la surface. Sautez par-dessus l'eau pour atteindre l'autre côté, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite. Sautez à nouveau pour récupérer un Eclat de Courroux dans le coffre puis revenez détruire une autre gemme de glace. Enfin, récupérez un coffre d'âmes dans un conduit à droite, grimpez au rebord qui mène vers le chemin de l'Est et avancez pour affronter la Mantoptée.

Boss : Mantoptée
Le combat contre la Mantoptée est facile. D'abord, vous devez détruire les gemmes de glace qui bloquent le chemin du wagon plateau. Faites attention au rayon lumineux qu'elle lance car lorsqu'il touche la gemme, cette dernière ne peut plus être détruite. Une fois que les rails sont dégagés, déplacez le plateau en lui donnant un coup de poing avec les Gantelets et assommez ainsi le monstre. A ce moment, approchez-vous rapidement du coeur de la Mantoptée et attaquez-la avec des coups de poing puissants ainsi que des coups de lames.

Par la suite, le monstre invoque plusieurs bestioles vertes pour vous attaquer. C'est le moment idéal pour remplir votre jauge de santé car elles possèdent plusieurs âmes en réserve. Eliminez-les avec le bouton qui s'affiche à chaque fois pour remplir la jauge et restez derrière le plateau pour éviter le rayon.
Ensuite, donnez un premier coup de poing au plateau pour frapper le montre une première fois, éloignez-vous du plateau, attendez la réaction de la Mantoptée puis donnez un second coup de poing pour l'assommer. Frappez toujours le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce que la couche de glace qui le protège se brise. Ensuite, répétez cette méthode et frappez le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Chapitre 11 : Rapportez le coeur de la Mantoptée à Samaël

Maintenant, entrez dans le téléporteur et revenez voir Ulthane. Ce dernier vous donne un pistolet Pitié. Sortez de sa demeure, entrez dans le conduit d'égout au sud et avancez tout droit vers le téléporteur de Vulgrim.

Entrez dans l'antre des serpents et allez à la Croisée des chemins. D'abord, allez au nord-ouest, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, entrez dans le bâtiment au milieu et atteignez Potence Ardente. Traversez le pont, allez voir Samaël et rapportez-lui le coeur de la Mantoptée.

Après la discussion, vous obtenez une nouvelle capacité et vous pouvez désormais ralentir le temps pendant quelques secondes.

Chapitre 12 : Détruisez le Stygian

Maintenant, allez au Nord, détruisez les gemmes de glace et entrez dans le tunnel. Poursuivez à gauche, récupérez des âmes dans un coffre encore à gauche puis partez à droite. Suivez le chemin de la route de droite, détruisez les gemmes de glace et entrez.

A présent, activez le levier, frappez rapidement la Chronosphère avec le boomerang et filez rapidement vers la porte du tunnel avant qu'elle ne se referme. Avancez, éliminez le monstre de feu et récupérez le contenu du coffre au fond. Montez les escaliers sur votre droite, ouvrez un autre coffre et grimpez aux rebords du mur. Remontez, sautez sur les rails en face du mur et regardez derrière vous (à droite) pour récupérer un Artefact. Ensuite, entrez dans le tunnel et atteignez la route asséchée.

La route asséchée

Descendez la pente, éliminez quelques chauves-souris et rejoignez la route. Avancez, abattez des anges et des monstres. Ensuite, allez d'abord vers l'Ouest, descendez la pente et poursuivez au sud. Explorez la zone au sud-ouest, récupérez des âmes dans le coffre, un Eclat de pierre et un Artefact. Ensuite, revenez légèrement en arrière et planez vers une cave de l'autre côté du ravin pour y découvrir un cercle de Vulgrim. Ensuite, revenez sur vos pas, utilisez la tumeur démoniaque pour revenir près de la pente et partez cette fois-ci au Nord.

Vers le pays des cendres

Entrez dans un grand tunnel, éliminez le grand monstre qui arrive et avancez. Repérez un grand cube suspendu dans la gueule d'un monstre gluant, tirez sur le monstre avec le pistolet et accrochez-vous au rebord du côté gauche. Attendez que le monstre remonte le cube, planez à gauche et récupérez l'amélioration Carnage dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération pour vous accrocher cette fois du côté droit du cube. Sautez à droite et lancez une bombe tumeur sur les gemmes rouges, plus loin.

Sautez dans le vide et planez pour vous accrocher au rebord. Déplacez-vous à gauche et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à l'autre bout, lancez le boomerang en même temps sur les trois bestioles sur le plafond, accrochez-vous au câble au milieu et déplacez-vous rapidement à gauche. Sautez sur la tumeur démoniaque, déplacez-vous à droite, remontez et sautez sur la seconde tumeur à droite. Suivez le chemin de cette tumeur jusqu'à atteindre le tunnel et entrez.

Sortez par les débris à gauche, suivez la route derrière vous, détruisez les gemmes de glace et récupérez un Eclat de pierre dans le coffre. Par la suite, suivez le chemin du grand tunnel, repérez une entrée sur la gauche et découvrez un cercle de Vulgrim à l'intérieur. Enfin, sortez et suivez le chemin pour atteindre le pays des cendres.

Chapitre 13 : Le pays des cendres

D'abord, visez la Chronosphère en haut à droite et lancez le boomerang pour ralentir le temps. Traversez rapidement les sables, remontez la pente en face et avancez jusqu'au croisement. Remontez d'abord la pente pour récupérer les âmes dans le coffre puis descendez et accrochez-vous aux tumeurs démoniaques pour descendre et partir à droite.

Vous apercevez encore le ver dans le sable. Avancez à droite, courez sur la passerelle en bois puis sur celle de gauche. Prenez la première entrée à gauche, grimpez sur la tumeur démoniaque et traversez jusqu'à l'autre côté. Descendez sur la passerelle, activer le levier pour descendre la Chromosphère et revenez au point de départ. Activez la Chronosphère pour ralentir le temps, traversez le sable et atteignez la pente plus loin.

Remontez la pente, éliminez les ennemis qui arrivent et suivez le chemin rocheux. Planez au-dessus des sables pour continuer à avancer, éliminez d'autres monstres et volez jusqu'à la machine suivante.

A présent, avancez à droite de la passerelle et grimpez à la tumeur démoniaque. Eliminez le monstre, activez le levier pour rabaisser la Chronosphère et descendez. Ensuite, approchez-vous de l'entrée, activez la Chronosphère, grimpez à la tumeur à gauche de l'entrée et traversez rapidement jusqu'à l'autre côté. Achevez le monstre qui arrive, planez jusqu'à la tumeur démoniaque de droite et avancez.

Contournez la machine suivante en suivant le chemin de droite, repérez le courant d'ombre et utilisez-le pour planer jusqu'à la passerelle suivante. Avancez, grimpez à la tumeur qui se trouve à l'extérieur et affrontez une vague d'ennemis pour pouvoir continuer la quête. Dès que la zone est sécurisée, activez le levier pour remonter la Chronosphère puis actionnez-la. Prenez une bombe tumeur, descendez rapidement et lancez-la sur les gemmes de feu avant qu'elle

n'explose.

Ensuite, remontez et actionnez le levier pour abaisser la Chronosphère au niveau inférieur. Redescendez, ralentissez le temps et grimpez aux tumeurs pour traverser sur le côté droit. Ensuite, sortez et grimpez à celles du mur gauche.

Avancez à gauche, dépassez l'entrée à droite et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez, traversez la passerelle et atteignez la foreuse suivante. Eliminez les monstres, activez le levier et descendez au niveau inférieur. Ralentissez le temps, grimpez aux tumeurs et traversez vers la droite. Sortez, avancez sur la passerelle de droite et grimpez à d'autres tumeurs sur le mur pour atteindre le sommet de la foreuse. Enfin, activez le levier pour arrêter la machine et descendez par le trou qui vient d'apparaitre.

A présent, nagez jusqu'au fond de l'eau et récupérez un Artefact. Ensuite, nagez vers l'est et suivez le chemin jusqu'au grand tunnel.

D'abord, avancez à gauche et détruisez les gemmes de glace pour y déceler un bloc. Ensuite, déplacez-le vers le premier monstre gluant au plafond pour qu'il le hisse. Frappez le monstre pour qu'il relâche le cube et accrochez-vous à ce dernier. Attendez qu'il le relève à nouveau, sautez à gauche et planez pour atteindre les gemmes de glace.

Détruisez-les, activez la Chronosphère et traversez rapidement le sable pour atteindre l'autre section de la route. Avancez tout droit, utilisez le courant d'ombre et récupérez un Eclat de pierre de vie. Ensuite, revenez en arrière, réactivez la Chronosphère et courez vers la cave qui est à droite de la route.

A présent, avancez dans la cave, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur les bombes inertes qui se trouvent au plafond de la grande cour. Ensuite, activez la Chronosphère pour sortir de la cave et affrontez les anges. Enfin, sautez sur le bout de plateforme qui est tombé de l'explosion et sautez sur le rebord gauche pour entrer dans une autre cave. Nagez tout droit jusqu'à la tumeur démoniaque et grimpez dessus pour sortir du tunnel.

Suivez la passerelle de droite, ouvrez le coffre d'âmes puis revenez et partez à l'Ouest. En accédant à la zone suivante, vous êtes attaqué par plusieurs ennemis. Achevez-les, remontez la pente et affrontez d'autres monstres en chemin. Continuez à avancer jusqu'à ce que des roches s'effondrent, poursuivez la descente et atteignez une grande zone de sable.

Faites attention au ver qui se déplace dans le sable, attendez qu'il s'éloigne de vous et avancez rapidement vers les plates-formes. Regardez les déplacements du monstre, attendez le moment où il est loin et avancez jusqu'à la grotte suivante.

A présent, avancez et affrontez une vague de plusieurs monstres. Ensuite, invoquez la forme chaotique et affrontez les deux grands ennemis. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres dans la zone et prenez le chemin qui vient d'être débloqué.

Approchez-vous du pont, prenez l'arme Canon à Eclat et tirez sur les monstres qui sont plus loin. Avancez progressivement vers l'avant, abattez les ennemis et descendez à droite. Ensuite, descendez le long de la passerelle de gauche et préparez-vous à affronter plusieurs vagues d'ennemis. Combattez d'abord plusieurs monstres de petite taille puis deux grandes créatures.

Ensuite, l'un des monstres utilise le levier et rabaisse le pont. Traversez-le, avancez progressivement et éliminez les ennemis qui arrivent. Utilisez toujours le Canon à Eclat et ouvrez les coffres de santé si vous êtes blessé.

Lorsque vous arrivez près du vide, relâchez l'arme et sautez pour continuer jusqu'à la grande arène. Dans cet endroit, vous allez affronter plusieurs vagues d'ennemis de tous types. D'abord, affrontez un cavalier funèbre, effectuez des attaques puissantes et achevez-le. Abattez également plusieurs autres monstres.

Ensuite, éliminez les deux autres cavaliers qui arrivent et plusieurs autres monstres. La forme chaotique peut s'avérer utile dans ce combat. Tout de suite après, deux gigantesques ennemis accompagnés de plusieurs autres débarquent. Abattez-les un par un, faites parler votre redoutable lame et sécurisez l'arène.

Après une courte scène, un redoutable chevalier arrive. Attaquez-vous d'abord à son cheval, effectuez des attaques puissantes comme l'attaque du Harpon et frappez-le jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche. Appuyez sur cette touche pour réussir à faire chuter l'ennemi de sa monture. A ce moment, commencez le un contre un. Effectuez des attaques puissantes et enchainez avec une esquive rapide car il possède des frappes dévastatrices. N'arrêtez pas les esquives et les attaques rapides, utilisez un coffre de santé sui vous êtes blessé et achevez cet ennemi.

Par la suite, une scène se déclenche et vous retrouvez votre cheval. Montez sur ce dernier, assaillez les monstres qui approchent et déchiquetez-les. Ensuite, prenez la porte qui vient de s'ouvrir et tournez à droite pour atteindre le sable où se trouve le grand ver.

Maintenant que vous êtes sur Ruine, galopez sur le sable et attirez le ver. Lorsqu'il jaillit et ouvre grand sa grande, visez sa glotte et ouvrez le feu avec le pistolet. Répétez cette technique plusieurs fois et achevez-le. Evitez de vous faire dévorer en accélérant sur votre cheval.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le chemin. Prenez le Canon d'Eclat, éliminez tous les monstres qui arrivent et faites attention à leurs attaques. Abattez deux grands gardiens sur la passerelle d'en haut puis avancez. Ouvrez les deux coffres en chemin et progressez tout en éliminant les ennemis en chemin.

Ensuite, plongez dans l'eau et récupérez un Artefact. Nagez sous l'eau vers l'Est et remontez à la surface. Poursuivez le chemin tout en éliminant les ennemis qui arrivent, repérez une entrée sur votre droite et découvrez un cercle de Vulgrim. Effectuez quelques achats contre des âmes, sauvegardez et préparez-vous à affronter Stygian. D'abord, chevauchez Ruine et achevez les monstres qui le tiennent en captivité.

Boss : Stygian
A présent, vous devez refaire la même technique effectuée lors du combat contre la première vermine. Mais avant cela, il vous faut détruire la muselière en métal que le monstre porte sur la gueule. Pour cela, galopez à côté de l'ennemi et donnez des coups de lame à la muselière pour la détruire.

Une fois que ceci est fait, chevauchez à nouveau Ruine, fuyez Stygian lorsqu'il vous fonce dessus et tirez lorsqu'il ouvre sa gueule. Lorsqu'il lance deux à trois autres petits vers pour vous attaquer, réalisez la même technique, fuyez-les et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Répétez toujours ces attaques jusqu'à ce que Stygian s'effondre par terre et la touche d'attaque fatale s'affichera. Appuyez dessus et mettez un terme à son existance.

Chapitre 14 : Rapportez le coeur de Stygian à Samaël

Après le combat, revenez dans la grotte et allez au cercle de Vulgrim. Entrez dans l'antre des serpents et allez à Potence Ardente.

Potence ardente

Grimpez à la tumeur démoniaque juste en face du cercle de Vulgrim, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et descendez. Dirigez-vous vers le pont qui mène à Samaël, affrontez les monstres qui vous attaquent en chemin et rapportez ainsi le coeur de Stygian à Samaël.

Chapitre 15 : Détruisez Silitha

Après la scène cinématique avec Samaël, retournez à l'antre des serpents et allez au pays des cendres.

Pays des cendres

De retour au pays des cendres, entrez d'abord dans les sables où vous aviez vu le ver pour la première fois. Galopez vers le nord et repérez un courant d'ombre près de la montagne. Utilisez-le pour atteindre les rebords de la montagne, grimpez à la tumeur démoniaque plus loin et récupérez un Artefact dans cette zone. Ensuite, descendez et repérez une cave non loin du courant d'ombre. Pénétrez-y, ouvrez le coffre qui s'y trouve et récupérez un Eclat de Courroux.

Par la suite, galopez en direction de l'endroit marqué et remontez le long de la pente que vous aviez utilisée plus tôt. Galopez en direction du pont d'âmes et foncez dessus lorsque vous vous en approchez.

Maintenant que vous êtes dans la nouvelle zone, suivez le long chemin rectiligne et coursez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous vous retrouvez par la suite à Canopée de fer.

Canopée de fer

Après la scène, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche pour vous libérer de la toile d'araignée. D'abord, suivez le chemin de gauche et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, traversez le pont, abattez l'araignée et ouvrez le passage fait de toiles.

A présent, détruisez les gemmes de glace sur votre gauche et poussez le bloc pour le mettre sous le câble. Montez sur ce bloc, activez la Chronosphère à gauche et traversez le long du câble pour ne pas être dévoré par l'araignée.

Ensuite, descendez, sortez dans la rue et poursuivez à droite. Suivez la route, traversez le pont, ignorez la tumeur démoniaque pour l'instant et avancez tout droit. Eliminez les trois anges, ouvrez un coffre de Courroux sur votre gauche et ouvrez le passage également sur votre gauche.

Entrez, planez jusqu'aux gemmes de glace, détruisez-les et ouvrez le coffre d'âmes. Ensuite, activez le levier et accrochez-vous aux petits rebords qui sont sur les piliers d'en face. Remontez de deux niveaux, suivez le chemin de droite et sautez sur la longue barre de fer en forme de balance. Tirez sur l'embryon qui bloque le mouvement de la barre et mettez-vous sur l'extrémité pour la balancer. Activez la Chronosphère avec le boomerang, courez vers l'autre extrémité et sautez pour atteindre le coffre se trouvant à l'étage supérieur. Ouvrez-le afin de récupérer la clé de l'observateur, descendez d'un étage pour ramasser une carte dans le coffre puis sortez de ce bâtiment en ruines en utilisant les rebords.

A présent, grimpez sur la tumeur démoniaque que vous aviez ignorée plus tôt et déplacez-vous vers la droite. Utilisez la clé pour déverrouiller l'accès et entrez.

Dans cette salle, déplacez d'abord le bloc sous le monstre gluant accroché au plafond et attendez qu'il le saisisse. Ensuite, frappez le monstre avec le boomerang et attendez que l'araignée tombe sur son dos. A ce moment, avancez à gauche et descendez d'un niveau. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et planez jusqu'à la dalle. Suivez le chemin entre les crânes, montez les escaliers et prenez à droite.

A présent, affrontez de nouveaux monstres et achevez-les tous pour pouvoir continuer. Ensuite, montez les escaliers métallique sur votre droite et repérez un Artefact dans le coin de l'immeuble de droite. Planez pour le récupérer puis ouvrez le passage en toiles, à droite.

Dans cet endroit, commencez d'abord par tirer sur les bestioles pour ne pas avoir d'ennuis par la suite. Ensuite, descendez dans le fossé, déplacez le bloc sur le monte-charge à gauche et remontez activer le levier.

Déplacez le bloc près du bord au milieu et donnez-lui un coup de poing puissant pour le déplacer vers l'autre rive. Placez-le sur le second monte-charge, grimpez sur la tumeur démoniaque et faites attention aux explosions. Dès que vous arrivez à l'étage supérieur, activez le levier pour remonter le bloc et utilisez la bombe tumeur pour détruire les gemmes de feu.

Ouvrez le passage, entrez et préparez-vous à affronter des ennemis. Tuez d'abord un gardien et quelques monstres puis prenez la Forme du Chaos et abattez un grand monstre de feu. Après le combat, ouvrez la toile au sud-ouest et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, prenez le passage à l'est et accédez à la pièce suivante.

D'abord, piétinez toutes les petites araignées que vous apercevez pour remplir la jauge de santé. Ensuite, avancez tout droit et grimpez à la tumeur sur votre gauche.
Avancez près de la sortie et prenez à gauche. Descendez, ouvrez un coffre de santé à l'Est puis traversez le pont fait en toiles d'araignée, au Nord.

Ouvrez le passage, ignorez le spectre de l'observateur pour le moment et avancez à droite jusqu'à ce que le sol s'effondre. Achevez les petites araignées, descendez les escaliers et ouvrez un coffre à droite. Entrez dans la grande salle sur votre gauche, brisez les chaines de la statue et obtenez ainsi la Chaîne abyssale.

Désormais, vous pouvez utiliser cette chaine pour battre les araignées géantes. Visez la tête de l'araignée, lancez la chaîne et ôtez ainsi la carapace qui la protège. Ensuite, effectuez des attaques puissantes, des combos et éliminez-la pour briser le premier talisman qui bloque la porte.

A présent, vous devez éliminer les trois autres araignées géantes pour briser les talismans et déverrouiller le passage. Pour cela, utilisez la chaine sur le point d'ancrage au plafond, balancez-vous et sautez sur la tumeur démoniaque. Grimpez, agrippez-vous au rebord et hissez-vous pour aboutir à la pièce suivante.

Maintenant, avancez et grimpez à une autre tumeur démoniaque sur votre gauche. Utilisez la chaine abyssale pour traverser le ravin et repérez la Chronosphère. Avant de l'activer, repérez un point d'ancrage orange en haut à gauche et utilisez la chaine pour l'atteindre. Entrez dans le trou, récupérez un morceau de l'armure abyssale dans le coffre et revenez près de la Chronosphère. Activez-la, revenez au chemin principal en utilisant la chaine abyssale deux fois et planez jusqu'à ce que vous atteigniez le coffre sans vous faire dévorer par les monstres au plafond. Récupérez la clé de l'observateur dans le coffre, ouvrez un coffre de santé à gauche et tirez sur les monstres gluants pour sauter par-dessus la porte métallique.

A présent, utilisez la clé de l'observateur et dégagez le passage. Avant d'ouvrir la toile en face, prenez à gauche et planez au-dessus du trou pour atteindre le coffre d'âmes plus loin. Ensuite, revenez en arrière et suivez le nouveau passage. Utilisez la chaîne abyssale sur les points d'ancrage, traversez ainsi le ravin et suivez le chemin au sud.

Descendez par le trou et entrez dans la pièce suivante où vous serez attaqué par la seconde araignée. Utilisez toujours la chaîne pour lui ôter sa carapace puis attaquez-la et enchainez avec une esquive rapide pour éviter ses coups. Piétinez également les petites araignées pour remplir légèrement la jauge de santé.

Maintenant que le second talisman et brisé, ouvrez le passage à l'ouest et avancez vers la pièce suivante. Allez à gauche (Sud-ouest), dégagez le passage et utilisez la chaine pour remonter en hauteur. Récupérez un Artefact Champion à droite, descendez, activez le levier pour descendre avec le monte-charge et trouver la sortie du bâtiment.

Maintenant que vous êtes dehors, montez les escaliers métalliques à droite. Sautez dans les airs et lancez la chaine sur le point d'ancrage pour entrer dans le bâtiment qui est à l'Ouest. Récupérez le contenu des trois coffres, sortez du bâtiment et poursuivez à l'Est. Prenez le passage à gauche, descendez dans la pièce suivante et affrontez la troisième araignée géante.

Ensuite, entrez par le passage au nord et grimpez aux rebords sur votre droite. Atteignez la section élevée de la salle et revenez là où se trouve le bloc accroché au monstre. Tirez sur ce dernier pour qu'il relâche le bloc, accrochez-vous à son rebord et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre, descendez et sortez de la pièce par le Nord.

Utilisez la chaine pour traversez le ravin et entrez dans la salle suivante. Frappez l'araignée au plafond avec la chaine pour créer un trou au sol, descendez et affrontez-la pour ôter le quatrième talisman. Ensuite, ouvrez coffre et entrez dans l'arène pour affronter une géante araignée.

Pour battre cette araignée, vous devez d'abord connaitre ses attaques. Elle effectue trois attaques différentes. Dans la première, elle saute dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Pour la contrer, sautez dans les airs au moment de l'impact au sol. Dans la seconde, elle fonce sur son adversaire et le blesse. Effectuez une esquive rapide pour la contrer. Dans la troisième elle aspire son adversaire et l'attaque. Restez loin d'elle au moment de cette attaque.

Commencez par regarder au-dessus de vous, utilisez la chaine sur les cocons et attrapez-les. Restez éloigné, attendez qu'elle commence à aspirer et lancez-lui le cocon.
Lorsqu'elle commence à dévorer le cocon, courez derrière elle et effectuez une attaque avec le Gantelet pour détruire son abdomen de glace. Ensuite, fuyez et restez éloigné. Esquivez les deux autres attaques qu'elle effectue, prenez un

autre cocon et refaites la même opération. Cette fois-ci, utilisez la lame et attaquez la partie sensible de son abdomen. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Après le combat, entrez par le passage à l'Ouest et suivez le chemin. Prenez le contenu du coffre à droite, entrez dans le conduit d'égout et atteignez la zone suivante. Eliminez plusieurs vagues d'ennemis, utilisez la forme du Chaos pour abattre également deux grands monstres puis poursuivez au Nord.

A présent, sautez sur le courant d'ombre et actionnez la chaine pour atteindre le point d'ancrage. Regardez derrière vous, balancez-vous et atteignez le rebord élevé pour récupérer un Artefact légendaire dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération, balancez-vous d'un point à un autre et atteignez la tumeur démoniaque au fond du chemin. Déplacez-vous à droite, montez les marches et entrez dans la salle suivante.

Affrontez deux gardiens, plusieurs anges et un monstre géant de feu. Entrez par le passage au Sud, traversez le ravin à l'aide de la chaine et entrez par l'accès qui est à l'Est. Avancez, accrochez-vous à la tumeur de gauche, déplacez-vous à droite puis vers le plafond. Sautez, utilisez la chaîne et balancez-vous pour atteindre la tumeur d'en face. Grimpez, prenez le contenu du coffre et entrez pour affronter le boss.

Boss : Silitha
Pour battre Silitha, visez la tête avec la chaine abyssale, tirez pour vous en approcher rapidement et enchainez avec un combo puissant dans les airs. Par la suite, Silitha disparait, réapparait au-dessus de vous et vous attaque. Attendez au moment où elle réapparait et effectuez une esquive rapide pour l'éviter. Ensuite, elle retourne à son endroit initial et recommence à nouveau. Relancez la chaine à nouveau, attaquez-la et répétez la méthode plusieurs fois.

Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle grimpera au plafond et plusieurs points d'ancrage apparaitront. Sautez alors dans les airs, accrochez-vous à ces points et atteignez Silitha pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 16 : Rapportez le coeur de Silitha à Samaël

Après le combat, regardez la pierre brillante au-dessus de vous et lancez le boomerang pour l'activer. Celle-ci commence à monter et à descendre. Utilisez la chaine pour vous y accrocher, sautez sur le premier plancher que vous apercevez et récupérez un coffre ainsi qu'un Artefact. Ensuite, redescendez et trouvez la sortie à l'Est.

Avancez tout droit, utilisez la chaine pour traverser le ravin et appelez Ruine pour galoper dans les sables. Faites un petit détour par là où vous aviez arrêté la foreuse. Repérez un point d'ancrage, entrez la troisième et la quatrième foreuse et utilisez-le pour atteindre le levier qui permet d'arrêter la machine. Ensuite, entrez par le trou que vient d'apparaitre et récupérez l'Artefact de Suzerain.

Ensuite, revenez à l'entrée des sables et allez au cercle de Vulgrim. Visitez l'Antre des serpents, allez à Potence ardente et allez voir Samaël pour lui remettre le coeur.

Après la courte scène cinématique, avancez dans le passage qui mène au trône noir et prenez à gauche, au croisement. Montez les marches et atteignez ainsi le téléporteur.

Le trône noir

Entrez dans le temple. Marchez sur l'interrupteur au sol puis courez sur le pont qui se crée et s'effondre au fur et à mesure que vous avancez. Ouvrez la seconde porte et discutez avec l'Ange de la mort.

Chapitre 17 : Libérez Azraël

Après la discussion, avancez à droite et ouvrez la porte au fond du couloir.

1er rayon

Montez les escaliers, lancez le boomerang sur le cristal de droite et avancez à droite. Frappez un second cristal sur

votre droite, revenez en arrière et frappez le premier cristal. Suivez le chemin qui est juste à gauche du premier cristal, avancez tout droit et prenez la première à droite. Frappez le cristal qui est à gauche, repérez le passage qui vient de se créer et entrez. D'abord, planez à droite pour récupérer le contenu du coffre puis planez à gauche pour avancer.

Marchez à gauche, frappez le cristal à droite et suivez le passage sur votre droite jusqu'au bout. Ensuite, visez le dernier cristal à droite et rebroussez chemin pour suivre le passage à gauche des marches. Ouvrez la porte, sortez et affrontez un monstre fantôme.

Ensuite, montez les escaliers, activez le levier de gauche puis celui de droite. Visez le cristal avec le boomerang, frappez-le et activez aussitôt le levier de droite. Répétez cette opération une seconde fois et activez ainsi les points d'ancrage. Il ne vous reste plus qu'à traverser le ravin à l'aide de la chaine abyssale.

Entrez dans le temple qui est en face, ouvrez le coffre de droite et ignorez celui de gauche si votre jauge de santé est pleine. Descendez les marches et affrontez des anges en feu, des monstres et un grand reptile. Après le combat, descendez dans le grand trou et brisez les chaines du bloc. Obtenez ainsi la relique mystérieuse Couloir du néant.

A présent, utilisez le Couloir du néant sur la vitre orange à gauche puis sur celle en haut, plus loin. Entrez par le trou noir qui vient de se créer et sortez de l'autre bout. Suivez le couloir jusqu'aux prochaines vitres. Visez la première à droite, visez celle au sol et maintenez la touche enfoncée pour forcer la sortie. Entrez par le trou de droite, sortez par celui au sol et planez pour atteindre le coffre. Ensuite, regardez derrière vous et visez la vitre en haut à gauche. Entrez par celle qui se trouve en bas au sol et sortez ainsi par celle que vous aviez ouverte dernièrement.

A présent, marchez sur l'interrupteur au sol, courez au fond du couloir et ouvrez un couloir dans la vitre. Lancez la bombe tumeur sur les gemmes que vous apercevez à travers la vitre et entrez. Avancez sur l'interrupteur, marchez sur le pont mobile et ouvrez un trou dans la vitre qui est au-dessus de vous. Entrez par n'importe quelle autre vitre, activez le pont et récupérez un Artefact légendaire dans le coffre.

Ensuite, planez vers l'entrée à gauche et planez sur les courants d'ombre pour atteindre le rebord élevé. Sortez dans la cour et préparez-vous à affronter le robot qui garde la source d'âmes.

Pour le battre, restez éloigné de lui, ouvrez d'abord une première vitre puis ouvrez une seconde près de lui en maintenant la touche enfoncée. Dès qu'il est bloqué avec son arme, entrez dans la première vitre pour ressortir de l'autre et planez pour atteindre la plateforme au sommet du monstre.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'assommer puis descendez et donnez des coups d'épée à son noyau d'énergie qui est sur son ventre. Répétez cette action deux à trois fois jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche.

Maintenant, ouvrez un trou dans la vitre par laquelle le rayon passe et descendez. Ouvrez un second trou dans la vitre qui se trouve en face de la porte verrouillée et ouvrez ainsi le passage. Prenez le contenu des coffres, revenez en haut (là où se trouve le rayon) et ouvrez une nouvelle fois la vitre par laquelle passe le rayon. A présent, descendez avancez dans le couloir à gauche et ouvrez la seconde vitre qui se trouve en face du dispositif. Activez le levier et descendez au niveau précédent.

Ouvrez la vitre qui est juste à droite de celle qui est traversée par le rayon et dégagez ainsi le passage. Ouvrez la porte et entrez. A présent, combattez les ennemis puis ouvrez la première vitre par laquelle passe le rayon. Ensuite, traversez le gouffre à l'aide de la chaine abyssale et ouvrez la seconde vitre pour faire passer le rayon et déverrouiller ainsi la porte.

Entrez dans la pièce suivante, frappez le cristal du premier mur pour le relever puis ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe. Ensuite, ouvrez la seconde vitre qui se trouve juste en bas du fer forgé et marchez jusqu'à la sortie. Activez le cristal pour descendre le dernier mur et faire passer ainsi le rayon à travers les cercles.

Avant de sortir par la porte, ouvrez la vitre en haut du mur mobile en maintenant la touche enfoncée et entrez par la seconde vitre à gauche. Accédez ainsi à une cavité et récupérez la carte dans le coffre.

Maintenant, sortez et approchez-vous de l'Ange de la mort.

2ème rayon

Après une courte scène, avancez au nord, ouvrez la vitre dans le mur puis celle plus haut à gauche et entrez. Ensuite, maintenez la touche enfoncée et ouvrez une troisième vitre au sol. Entrez par celle déjà ouverte et ressortez en planant jusqu'au rebord.

Par la suite, attendez que le dispositif tourne et sautez sur son rebord. Remontez légèrement les marches à gauche, repérez une bombe tumeur dans l'une des cavités du mur et atteignez-la. Regardez le dispositif en rotation, repérez les gemmes de feu au sommet et détruisez-les. Enfin, escaladez le dispositif et sautez vers la porte.

Entrez, activez le levier de l'élévateur et affrontez les ennemis qui arrivent le temps de la montée.

Par la suite, avancez dans le couloir et prenez à droite. Dans la salle suivante, marchez sur les plates-formes qui se créent et s'effondrent et atteignez la plateforme fixe à gauche. À présent, visez la vitre au milieu puis celle dans le mur à gauche. Ensuite, attendez l'arrivée des plates-formes mobiles à gauche, prenez-les et entrez par la vitre. Enfin, ouvrez la porte au nord et sortez.

D'abord, ouvrez un trou dans la vitre dans la grande statue mobile en face puis celle sur votre droite. Ensuite, regardez à travers le trou de la dernière vitre et tirez sur la troisième vitre que vous apercevez. Enfin, attendez que la statue fasse face à votre objectif et entrez pour atteindre la cour suivante.

Maintenant, déchiquetez quelques ennemis, ouvrez les coffres aux alentours et entrez par la porte. Descendez les marches, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre puis achevez les monstres qui arrivent.

Après le combat, vous devez atteindre la porte scellée pour utiliser la clé. Pour cela, vous devez déplacer les trois blocs sur les trois bascules en haut. Pour ce faire, placez d'abord les deux blocs devant les deux vitres du mur.

Ensuite, ouvrez l'une des deux vitres puis ouvrez celle qui se trouve au-dessus de la balance à hauteur moyenne. Déplacez ainsi le bloc sur la balance et fermez toutes les vitres. Par la suite, ouvrez la seconde vitre du mur et ouvrez celle qui se trouve sur la balance la plus élevée. Poussez le second bloc sur cette balance, fermez les vitres et atteignez la balance la plus élevée. A partir de votre emplacement, ouvrez d'abord la vitre qui est sous le bloc de la balance d'en face et sautez sur le toit de la bascule. Ouvrez la seconde vitre dans le mur afin de renvoyer le bloc, remontez ainsi la balance le plus haut possible et refaites la même chose avec la seconde balance pour atteindre la porte scellée.

Utilisez la clé de l'observateur pour l'ouvrir, prenez le contenu des coffres et entrez. Remontez à l'aide du courant d'ombre, montez les escaliers et regardez derrière vous. Ouvrez la vitre en haut, ouvrez celle au sol et entrez. Entrez dans l'alcôve de droite, récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez dans le couloir.

A présent, détruisez les gemmes de glace, récupérez un Chercheur de trésor dans le coffre et revenez au couloir. Ouvrez la vitre au sol puis celle au-dessus du courant d'ombre. Entrez par celle au sol et planez très haut pour atteindre un coffre. Ensuite, suivez le chemin en face du coffre, remontez les marches et activez le levier.

Entrez dans l'arène pour affronter un second robot et battez-le. D'abord, attirez-le près des vitres pour qu'il lance son arme et brise les grilles qui les protègent. Ensuite, répétez la même technique effectuée lors du premier monstre et achevez-le.

Après le combat, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et descendez en activant le levier. Ouvrez la seconde vitre à proximité de l'élévateur, avancez dans le couloir et utilisez le boomerang pour activer les trois cristaux en même temps. Ensuite, activez le levier de l'élévateur et remontez.

De retour dans la salle des balances, placez d'abord un bloc sur la plus élevée et fermez les vitres. Ensuite, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et ouvrez celle qui se trouve dans le mur en face du miroir.

Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue mobile puis ouvrez-en un sur celle de droite. Regardez à travers le trou, ouvrez la vitre que vous apercevez puis fermez celle de droite.
Enfin, rouvrez celle dans la première statue et faites ainsi passer le rayon. Par la suite, refaites la même opération et passez de l'autre côté à l'aide du couloir. Ouvrez la porte suivante et entrez.

Dans la grande salle suivante, utilisez d'abord la chaine abyssale et atteignez le coffre d'âmes. Traversez le ravin, ouvrez un trou dans la vitre à l'Ouest puis celle au fond au Nord. Ensuite, suivez le chemin des plates-formes mobiles jusqu'à atteindre celle qui est solide. Visez en même temps les trois cristaux sous les miroirs et lancez le boomerang pour faire suivre le rayon. Il ne reste plus qu'à rejoindre le couloir au sud et activer le levier pour descendre l'élévateur.

Ouvrez un trou par la vitre qui se trouve au sommet du dispositif en rotation puis sur celle plus bas. Attendez que le rayon arrive au crâne et descendez pour qu'une scène se déclenche.

3ème Rayon

Après la scène, avancez au sud-ouest et utilisez les deux vitres pour remonter en hauteur. Répétez la même opération pour monter à nouveau et entrez par la porte à droite.

D'abord, récupérez le contenu du coffre à gauche et ouvrez un trou en haut à droite. Ouvrez un second trou dans la vitre de gauche, entrez et planez en sortant pour atteindre le rebord. Récupérez un artefact puis descendez. A présent, visez la vitre près du portail qui monte et descend et créez un trou. Ensuite, revenez à la vitre à gauche de l'entrée, ouvrez un trou et regardez à travers. Repérez une troisième vitre, maintenez la touche enfoncée et créez un troisième trou. Enfin attendez que le bloc remonte et entrez dans le trou pour attendre la section suivante.

Descendez la pente jusqu'à ce que vous observiez des gemmes rouges. Repérez un bloc de pierre pivotant suspendu dans les airs et ouvrez un trou dans la vitre qu'il porte. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité des gemmes et observez à travers le couloir du néant. Attendez que le bloc fasse face à une bombe tumeur et entrez.

Ouvrez un trou dans la vitre sur votre droite, attendez le bon moment où le bloc fait face aux gemmes rouges, récupérez la bombe tumeur avec la chaine et lancez-la par le trou. Ensuite, attendez que le bloc retourne au même endroit désormais accessible et entrez dans le couloir. Récupérez le morceau de l'armure dans le coffre, ouvrez le trou dans la vitre en face et retournez au point du départ. A présent, rouvrez à nouveau la vitre près des gemmes et celle dans le bloc pivotant et entrez près de la bombe. Fermez le trou du bloc pivotant, ouvrez celui qui est juste près de la bombe tumeur et lancez cette dernière sur les gemmes pour dégager le pilier.

Maintenant, entrez dans le couloir du néant pour revenir près du pilier, montez les escaliers et ouvrez un trou dans la vitre du pilier en maintenant la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou à droite et entrez pour remonter très haut et atteindre le coffre renfermant une clé de l'observateur.

A présent, revenez là où se trouve la bombe tumeur et avancez à l'Est. Activez le cristal avec le boomerang pour ouvrir la porte et revenez là où se trouve Azraël. Allez au sud-ouest, remontez très haut à l'aide des couloirs du néant et grimpez sur le dispositif en rotation. Repérez la porte verrouillée par le spectre bleu, utilisez la clé et entrez.

Activez le levier, abattez les monstres en attendant que l'élévateur arrive à destination puis activez un second levier.

Traversez le pont de pierres, entrez dans l'arène et affrontez plusieurs monstres. Eliminez d'abord différents ennemis puis utilisez la forme du Chaos pour battre le gardien muni d'un bouclier.

Après le combat, traversez le pont à l'Ouest et passez par la porte. Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue en rotation puis ouvrez un second trou sur la vitre de droite. Ensuite, regardez à travers ce trou, repérez un autre vitre, maintenez la touche enfoncée et ouvrez un troisième trou. Repérez les gemmes rouges à travers le couloir du néant, récupérez une bombe à l'aide de la chaine abyssale et lancez-la au bon moment. Enfin, entrez dans le couloir pour atteindre l'autre côté du gouffre.

A présent, affrontez plusieurs ennemis puis entrez dans la salle suivante. D'abord, descendez les escaliers de droite,

ouvrez le coffre d'âmes entre les deux escaliers et avancez à droite. Repérez un bassin d'eau sous une vitre, plongez pour récupérer un Artefact puis ouvrez un trou dans la vitre. Ouvrez un second trou dans la vitre se trouvant dans une alcôve à gauche puis activez le cristal se trouvant près de la première vitre.

A présent, dirigez-vous vers l'alcôve de gauche, nagez pour atteindre le levier et actionnez-le. Ensuite, activez le levier près de l'entrée, ouvrez un trou sur la vitre qui est apparue dans le dispositif et maintenez la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou et entrez pour atteindre l'élévateur.

Actionnez le levier et sortez pour affronter le troisième robot. Dans ce combat, les vitres ne se trouvent pas au sol mais sur les côtés, utilisez toujours une vitre en haut et une en bas, entrez et planez pour atteindre le sommet du robot. Répétez cette attaque jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, revenez en arrière et ouvrez deux trous dans les deux vitres. Ensuite, fermez le trou de la vitre de droite, entrez dans le couloir nouvellement créé et ouvrez un autre passage dans la vitre suivante. Activez le levier et utilisez ainsi l'élévateur.

A présent, activez le seul cristal de l'un des deux miroirs se trouvant dans la salle et sortez par la porte.

De retour dans la cour, ouvrez d'abord la vitre sur la statue mobile puis celle de droite. Repérez la troisième vitre à travers le trou de droite et ouvrez-le. Ensuite, revenez près de la statue et activez à nouveau la vitre pour déplacer le rayon. Ensuite, utilisez le trou de la vitre de droite et atteignez la prochaine porte.

Dans retour dans cette salle, allez d'abord à droite et utilisez le courant d'ombre pour atteindre la corniche d'en face. Avancez à droite, ouvrez un trou dans la vitre de gauche puis sur celle au sol en maintenant la touche enfoncée. Entrez dans le couloir pour atteindre la partie supérieure, avancez dans le corridor et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, visez la vitre qui se trouve au-dessus de la pierre au milieu de l'arène, maintenant la touche enfoncée et créez un trou. Ensuite, revenez en arrière, entrez par le trou au sol et volez ainsi très haut pour récupérer l'Artefact champion.

Par la suite, visez les deux vitres sur les côtés du bloc suspendu dans les airs et ouvrez deux trous.

Entrez dans le passage qui mène à l'Est de l'arène, montez les marches et activez la Chronosphère. Revenez rapidement près du bloc, repérez les deux cristaux qui sont près d'une porte de droite (au Nord) et actionnez-les en même temps. Ensuite, activez également le cristal se trouvant sur l'un des côtés du bloc et pivotez ainsi le rayon vers la porte.

Ensuite, ouvrez la porte en activant à nouveaux les cristaux, entrez et activez le levier de l'élévateur. Sortez par la porte, créez un couloir entre la vitre en haut du dispositif rotatif et celle en bas près du crâne.

Après la courte scène descendez les escaliers, ouvrez le coffre si votre état de santé est critique et ouvrez la prochaine porte. Activez le levier de l'élévateur et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Straga
Le combat contre Straga n'est pas très difficile. D'abord, faites attention aux coups de bâton de ce monstre et fuyez lorsqu'il frappe. Ensuite, visez la vitre qui se trouve sur sa massue, ouvrez un premier trou puis un deuxième au sol.

Lorsque Straga lève la massue pour frapper, entrez par le dernier trou pour atteindre un plateau derrière sa tête et appuyez sur la touche d'attaque fatale pour frapper son point faible. Une fois qu'il est assommé, descendez et attaquez sa tête qui est désormais à découvert.

Par la suite, abattez rapidement les petits monstres qu'il invoque et répétez la même opération pour l'assommer à trois reprises et ainsi l'achever.

Eden

Après le combat, vous vous retrouvez à l'Eden. Ouvrez d'abord les deux coffres puis partez au nord pour déclencher

une scène.

Chapitre 18 : Mesurez-vous à vous-même, Cavalier

Après la scène, vous recevez un masque de l'ombre de la part d'Azraël. Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'activer et préparez-vous à affronter votre ombre.

Boss : l'Ombre de Guerre
Le combat contre l'ombre de Guerre est facile. Pour le battre, effectuez toujours une attaque, ou un combo d'attaque, suivi d'une esquive rapide. Répétez cette technique jusqu'à ce que l'ombre prenne la forme du Chaos. Faites la même chose à ce moment, transformez-vous en dragon et acharnez-vous sur l'ombre jusqu'à ce que vous la battiez. Après le combat, une courte scène se déclenche.

Chapitre 19 : Communiez avec l'arbre

Maintenant, allez d'abord au sud, utilisez le masque et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, revenez au nord, utilisez le masque pour apercevoir un pont et traversez-le. Montez la pente puis les escaliers et approchez-vous de la brume au fond.

Après la scène, approchez-vous de l'épée et récupérez-la. Ensuite, rebroussez chemin et revenez voir Azraël.

Après une courte discussion avec ce dernier, suivez le chemin qui est juste à droite du pont et marchez sur l'eau. Récupérez deux coffres d'âmes dans cette zone, passez à travers un rideau d'eau au nord-est et récupérez un Morceau de l'armure abyssale dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière, remontez légèrement les marches et sautez pour suivre un petit chemin à l'Ouest. Passez sous les escaliers, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez près d'Azraël.

Entrez dans le téléporteur, suivez le chemin ressemblant à l'antre des serpents et atteignez le second téléporteur.

Chapitre 20 : Retrouvez les 7 fragments de la lame d'Armageddon

1er fragment

Après une petite discussion avec Azraël, activez le masque de l'ombre, traversez le pont en face et récupérez le premier fragment de la lame d'Armageddon. Ensuite, avancez tout droit et descendez dans le pays des cendres.

2ème fragment

Montez sur le cheval Ruine, avancez près de l'appareil en bois et récupérez un coffre d'âmes aux alentours. Ensuite, continuez à galoper tout droit jusqu'au cercle de Vulgrim et allez au pays des cendres.

Le pays des cendres

A présent, entrez dans le désert et allez à l'Ouest. Repérez le rebord dans la montagne, approchez-vous-en et escaladez-le. Prenez le chemin de gauche et avancez jusqu'aux gemmes de feu. Activez le masque de l'ombre pour voir les bombes inertes, utilisez la chaine pour en récupérer une et lancez-la sur les gemmes. Ensuite, utilisez le boomerang et allumez-la à l'aide de la torche.

Par la suite, reprenez le second chemin à droite et remontez la pente. Gardez toujours le masque d'ombre activé, repérez un point d'ancrage au-dessus du vide et utilisez la chaine pour traverser. Poursuivez la montée, activez le masque à nouveau et récupérez le second fragment de l'épée, près du bord.

3ème fragment

Maintenant, retournez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la Route asséchée.

La route asséchée

Grimpez à la tumeur démoniaque, remontez la pente et préparez-vous à affronter Uriel une seconde fois.

Boss : Uriel
Le second combat contre Uriel est plus difficile que le premier. Effectuez toujours des attaques puissantes suivies d'une esquive rapide. Elle effectue toujours les mêmes attaques que lors du premier combat mais elle dispose d'une nouvelle. Elle lance des épées dans les airs qui retombent blessant ainsi notre héros. Esquivez ces épées, reprenez les assauts et optez pour la forme du Chaos dès que l'occasion se présente.

Après le combat, avancez au sud près des murs en ruines, activez le masque de l'ombre et récupérez le troisième fragment de la lame.

4ème fragment

Maintenant, partez à l'Est, entrez dans un conduit d'égout puis revenez dans le grand tunnel qui mène vers Potence Ardente.

Potence Ardente

Activez un premier trou dans la vitre de la grande porte, activez le levier pour ouvrir la porte et abattez les ennemi dans le couloir. Ensuite, entrez dans le passage sur votre gauche et activez un second trou. Activez également le levier, non loin de là, et la Chronosphère puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre dans l'alcôve, récupérez Bénédiction de Mort et continuez votre chemin vers la potence Ardente.

En sortant du tunnel, dépassez le cercle de Vulgrim et partez à l'Ouest pour entrer dans une grande salle avec un ventilateur. Montez sur l'hélice, repérez une entrée sous l'hélice. Sautez, planez et lancez la chaine abyssale vers le coin pour atteindre le point d'ancrage.

Ensuite, remontez via le courant d'ombre, récupérez l'Artefact et quittez cette salle. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité, allez dans le grand tunnel à l'entrée de cette salle et ouvrez le second trou au plafond. Par la suite, refaites la même opération lors de la recherche de l'Artefact et entrez par le couloir pour atteindre le coffre. Prenez son contenu et sortez par le rebord du mur.

Allez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la passe submergée.

Passe submergée

Avancez à gauche du cercle, utilisez la chaine sur le point d'ancrage bleu et récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre. Ensuite, descendez sous l'eau, entrez dans un passage menant vers les gemmes de glace et détruisez-les. Récupérez le contenu du coffre, brisez les autres gemmes de glace et retournez dans l'eau.

Nagez toujours sous l'eau, entrez dans un passage au nord-est et récupérez deux coffres dans l'endroit suivant. Ensuite, allez près des constructions submergées dans l'eau et montez les escaliers qui sont à l'extrême sud. Utilisez la vision de l'ombre pour repérez un point d'ancrage entre les deux constructions et utilisez-le pour atteindre le fragment de la lame.

5ème fragment

A présent, revenez au cercle de Vulgrim en prenant le passage qui est à gauche de l'ancienne porte antique et allez au parc suffocant.

Parc suffocant

D'abord, allez au sud, repérez trois tombes près de la clôture et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, déplacez la tombe au milieu, entrez et récupérez l'Artefact. Ensuite, affrontez une espèce de joker pour gagner des âmes supplémentaires et sortez.

Allez à l'Est du parc suffocant, descendez la route qui mène à un tunnel et entrez par une brèche à gauche de la route. Avancez jusqu'à l'immeuble en ruines, éliminez les deux monstres et utilisez le courant d'ombre pour remonter à l'étage. Récupérez un Eclat de Courroux dans un coffre, allumez les bombes inertes avec le boomerang et détruisez les gemmes rouges. Grimpez à la tumeur démoniaque, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre derrière. Ensuite, escaladez les débris à droite et utilisez la chaine abyssale pour vous agripper aux tumeurs démoniaques. Eliminez les monstres, activez le masque d'ombre et utilisez le courant d'ombre pour atteindre le 5ème fragment de la lame.

6ème fragment

A présent, revenez en arrière et allez à gauche de la route pour entrer dans le tunnel qui lie le Parc suffocant à l'escalier brisé. Suivez le chemin, ouvrez les portes et rejoignez un grand tunnel avec des courants d'ombres et des gemmes de glaces. Détruisez ces gemmes pour récupérer un Artefact champion et continuez sur ce chemin jusqu'à l'escalier brisé.

L'escalier brisé

A présent, entrez dans l'immeuble en ruines et montez à l'étage. Utilisez les courants d'ombre pour atteindre le pont puis avancez à droite et utilisez d'autres courants d'ombr pour traverser les ponts brisés. Ensuite, atteignez une autre construction en ruines, montez les escaliers en face et activez le masque d'ombre pour récupérer le fragment de la lame.

7ème fragment

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au Cercle de Vulgrim et allez à la croisée des chemins.

La Croisée des chemins

Dès que vous arrivez à la croisée des chemins, activez le masque de l'ombre et repérez les courants d'ombres sur votre droite. Planez pour atteindre la corniche du bâtiment de droite et avancez en face du second courant d'ombre. Sautez et planez, lancez la chaine abyssale sur le point d'ancrage dans les airs et atteignez la corniche de l'autre bâtiment, au sud. Utilisez à nouveau le courant d'ombre pour remonter plus haut et avancez à gauche pour récupérez le dernier fragment de la lame.

Rapportez les 7 fragments à Ulthane

Maintenant que vous détenez les sept fragments de la lame Armageddon, redescendez et retrouvez à l'Antre des serpents pour aller à la Gué de l'Enclume. Avancez tout droit, ouvrez la porte, retrouvez Ulthane et parlez-lui.

Retournez voir Azraël au pays des cendres

Après la scène cinématique dans laquelle Ulthane confectionne la lame ultime, retournez au cercle de Vulgrim et accédez à l'antre des serpents. Choisissez d'aller à la Dérive de Léviathan, galopez avec Ruine vers le nord, utilisez le masque de l'ombre et remontez à l'aide du courant d'ombre. Traversez le pont afin de retrouver Azraël et parlez-lui.

Chapitre 21 : Le combat Final

Boss final : Abaddon
Le combat final contre Abaddon se divise en deux phases.

Dans la 1ère phase, Abaddon prend la forme d'un dragon de feu volant et effectue deux attaques différentes. Pour le battre vous devez utiliser votre puissant cheval Ruine. Dans la première attaque, il vole dans les airs et retombe sur Guerre en le blessant. Pour le contrer, galopez avec Ruine et foncez lorsqu'il s'élève dans les airs. Dans la seconde attaque, il ne s'envole pas dans les airs mais fonce en courant dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'attaquer. Galopez en face de lui, passez juste à coté de lui et frappez ses pieds pour le faire tomber. Approchez-vous-en, descendez de Ruine et frappez sa tête, ou son corps, pour lui infliger un maximum de dégâts. Remontez à cheval, répétez ces mêmes opérations trois à quatre fois jusqu'à ce que la touche d'attaque finale apparaisse sur sa tête et appuyez dessus. Lors de l'attaque finale, appuyez également de façon répétitive sur la touche qui s'affiche et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la 2ème phase du combat, Abaddon reprend sa forme d'ange et effectue trois attaques différentes. Dans la première attaque, il s'élève légèrement dans les airs et retombe en créant une onde de choc. Dans la seconde, il fonce dans votre direction et donne un coup de lame. Dans la dernière attaque, il s'élève très haut dans les airs et lance trois grands rochers sur vous.

Effectuez une esquive, ou brisez les rochers avec un coup de lame. Pour les autres attaques, effectuez des esquives pour les éviter. Attaquez-le en réalisant un combo puissant et enchainez aussitôt avec une ou plusieurs esquives rapides. Après quelques coups assénés à ce traitre, un duel de lame se déclenche. Appuyez alors de façon répétitive sur la touche qui s'affiche et gagnez ce duel.

Ensuite, reprenez les mêmes méthodes d'attaque et gagnez trois duels d'épée pour achever Abaddon une fois pour toutes. Regardez ensuite la scène de la fin.

Félicitations ! Vous venez de vaincre les forces du mal et de venir à bout de Darksiders.

Dead Rising 2

© Capcom / Blue Castle Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PANOPLIE DE CHEVALIER

Réunissez les quatre pièces de la panoplie pour doubler votre énergie. Attention, si vous perdez la moitié de votre énergie, Chuck se retrouvera en sous-vêtements.

Barbe

Cherchez derrière le salon de coiffure "Wave of Style" situé à Royal Flush Plaza.

Armure

Terminez le jeu en découvrant la fin S.

Bottes

Dépensez 2 millions de dollars chez le prêteur sur gages "Moe's Migitations" situé à Platinum Strip.

Heaume

Sauvez Jack dans l'affaire "Meet the Family" et battez-le au poker dans l'affaire "Ante Up".

GAGNER DES NIVEAUX RAPIDEMENT

Cette astuce doit se faire à 2 joueurs. Débrouillez-vous pour avoir 5 survivants qui vous suivent (exemple : les trois du concert et deux autres). Sauvegardez devant la planque et ramenez les survivants. Vous gagnerez à peu près 100 000 pp. Rechargez votre partie. Vous perdrez vos pp mais pas le 2ème joueur ! Recommencez la manipulation plusieurs fois pour arriver au level 50.

Dead Space

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir après avoir mis le jeu en pause. Attention, ils ne fonctionnent qu'une seule fois !

+2 points

+5 points

1 000 crédits

2 000 crédits

5 000 crédits

10 000 crédits

Plus d'oxygène

Régénère la jauge de stase

MODE IMPOSSIBLE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS

Backstory Logs

Terminer le jeu.

Tenue militaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé, chargez votre partie pour redémarrer en mode New Game +. Vous conserverez la plupart des objets précédemment acquis ainsi que quelques objets bonus.

TROPHÉES

Bronze

Rat de laboratoire

Terminez l'épisode 2 dans n'importe quelle difficulté

Diplôme d'ingénieur

Terminez l'épisode 3 dans n'importe quelle difficulté

Chair à canon

Terminez l'épisode 4 dans n'importe quelle difficulté

La foi de trop

Terminez l'épisode 5 dans n'importe quelle difficulté

Effet de serre

Terminez l'épisode 6 dans n'importe quelle difficulté

S.O.S.

Terminez l'épisode 7 dans n'importe quelle difficulté

Transmissions étranges

Terminez l'épisode 8 dans n'importe quelle difficulté

Naufrage

Terminez l'épisode 9 dans n'importe quelle difficulté

Gardien de la foi

Terminez l'épisode 10 dans n'importe quelle difficulté

Trahison

Terminez l'épisode 11 dans n'importe quelle difficulté

Dernière respiration

Terminez l'épisode 12 dans n'importe quelle difficulté

Coffre magique

Placez 25 objets dans le Coffre

Investigateur

Trouvez 75 messages, transmissions ou vidéos

Air Clarke

Terminez le niveau 6 du Zé-Ball

Recherche et développement

Trouvez 8 schémas

Médium

Lancez 50 objets par télékinésie

Tireur d'élite

Amputez 20 membres

Chirurgien

Amputez 500 membres

On ne bouge plus

Utilisez le stase sur 50 ennemis

As du tir

Obtenez un score parfait au stand de tir

Appel d'air

Sautez 100 fois en impesanteur

Contact

Tuez au moins 30 ennemis avec un dégagement

La physique Ragdoll

Piégez cinq fois un ennemi avec la gravité

Flambeur

Dépensez 200 000 crédits au Stock

État de choc

Tuez 30 ennemis avec le Choc laser

Lame fatale

Tuez 30 ennemis avec le Découpeur

Le petit bricoleur

Tuez 30 ennemis avec le cutter plasma

Punisseur

Tuez 30 ennemis avec le Méga-PK

Certains l'aiment chaud

Tuez 30 ennemis au lance-flamme

Gâchette facile

Tuez 30 ennemis avec l'arme d'assaut

Trancher dans le vif

Tuez 30 ennemis avec le Trancheur

Quelques grammes de finesse

Trouvez le trésor spécial Peng

"Ils" arrivent

Terminez l'épisode 1 dans n'importe quelle difficulté

Les Trophées Bronze cachés

Force brute

Tuez une Brute

Le Banquet de l'Apocalypse

Tuez le Léviathan

Dégage de là !

Tuez le nécromorph des propulseurs

Vaine prière

Tuez la Reine Mère

Interception

Saisissez par télékinésie une cosse de Brute ou de Léviathan

Peau dure

Echappez 10 fois à l'emprise d'un Rôdeur

Dernier défenseur

Passer l'épreuve du canon en conservant plus de 50% du bouclier

Grosse bête

Tuez le nécromorph des propulseurs en conservant plus de 50% du bouclier

Argent

Survivant

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté

Détective

Trouvez 150 messages, transmissions ou vidéos

Armurier

Possédez toutes les armes du jeu

Boucher

Amputez 1000 membres

Or

Légendaire

Terminez le jeu en difficulté maximale

Une arme

Terminez le jeu en utilisant uniquement le cutter plasma

Machine de guerre

Améliorez au maximum les armes et équipements

Platine

Officier de la Compagnie

Collectionner tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Nouveaux venus

Juste après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Isaac. Commencez par vous familiariser avec le gameplay en suivant le tutorial. Allez ensuite dans le compartiment de gauche de la navette pour y récupérer un mini-kit de soins puis sortez du vaisseau. Une fois sur le corridor, et après que vos coéquipiers aient parlé, suivez-les jusqu'à un sas. Arrivé dans ce dernier, avancez vers la porte entourée d'une aura bleutée et ouvrez-la. Vous voici dans la salle d'embarquement, commencez par fouiller la pièce puis, à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une nouvelle porte bleutée au bout de la pièce pour entrer dans un nouveau petit sas. Ensuite, avancez jusqu'à un écran de contrôle et appuyez dessus pour charger le rapport de dommages. Ceci fait, attendez un peu et après la cinématique, passez par la porte qui s'est ouverte, courez le long du couloir, ouvrez la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout et engouffrez-vous à l'intérieur histoire d'échapper au monstre qui vous poursuit. Une fois en bas, sortez, avancez près du plan de travail ensanglanté se trouvant en face de vous et récupérez-y le cutter, votre première arme du jeu. Après vous être familiarisé avec son maniement, fouillez la pièce de fond en comble. Vous possédez désormais la capacité de pouvoir donner des coups de pieds alors n'hésitez pas à l'utiliser sur les grosses boîtes vertes qui se trouvent près de l'ascenseur.

Ceci étant fait, tournez-vous vers la porte de contrôle du tramway et tirez sur le panneau lumineux de droite à l'aide de votre cutter pour l'ouvrir. Une fois la porte passée, utilisez votre arme pour démembrer le monstre et récupérez ensuite les munitions qui se trouvent au sol (fouillez le monstre et le cadavre sur lequel il était penché). Avancez désormais le long du couloir, passez par une nouvelle porte et allez sur la gauche pour récupérer du crédit. Continuez ensuite de l'autre côté en récupérant le mini-kit de soins ainsi que la transmission audio, puis passez une nouvelle porte bleue pour vous retrouver dans le poste de contrôle du tramway. Après la transmission vidéo avec Kendra et Hammond, fouillez la pièce et passez par la porte se trouvant à gauche. Allez ensuite sur votre droite, ouvrez la porte se trouvant en face de vous et descendez le petit couloir. Après le discours d'Hammond et le mini-tutorial, passez par une nouvelle porte pour vous retrouver dans un immense Hall.

En premier lieu, regardez sur votre gauche pour trouver du crédit puis, avancez ensuite jusqu'à une porte bien trop dangereuse pour que vous y passiez tout de suite. Commencez par récupérer le contenu de la grosse boîte verte puis prenez ensuite le module de stase se trouvant à côté. Ceci étant fait, et après la transmission-tutorial, ciblez la porte et utilisez votre nouveau pouvoir pour la ralentir. Passez ensuite par cette dernière, montez et allez sur la droite pour récupérer du crédit au bout du couloir. En revenant, faites un détour par les toilettes histoire de récupérer de la vie et des munitions, puis, continuez encore un peu et ramassez le contenu d'une boîte verte sur un petit couloir à droite. Dirigez-vous ensuite vers la porte bleue pour entrer à l'intérieur d'un grand sas puis récupérez un point de force sur une borne collée au mur de droite.

Après cela, fouillez l'endroit de fond en comble et tuez les ennemis qui s'y trouvent. Pour dégager la voie, vous allez

devoir utiliser les deux pinces. Commencez par activer celle qui se trouve près de l'entrée puis, allez actionner la deuxième et ralentissez-la à l'aide de votre stase (si vous n'en avez plus, une pompe à stase se trouve au milieu de la pièce). Courez ensuite vers le tableau de bord central et actionnez-le. Après la transmission vidéo de Kendra, tuez le monstre sur votre gauche, récupérez les munitions qu'il a laissées par terre et sortez de ce hangar. Retournez ensuite au couloir précédant le poste de contrôle du tramway en prenant bien soin de ralentir de nouveau la porte figée précédemment et en tuant les quelques ennemis vous barrant le chemin (si jamais ces derniers sont trop rapides à votre goût, n'hésitez pas à les ralentir à l'aide de votre stase).

Arrivé à destination ne retournez pas tout de suite au poste de contrôle mais avancez plutôt le long du couloir. Après avoir tué le monstre s'y trouvant et avoir récupéré les items et la transmission audio disséminés dans le couloir, continuez jusqu'à un ascenseur. Entrez-y, appuyez sur le bouton et écoutez le discours de Kendra. A la fin de ce dernier sortez, tuez tous les monstres de cette salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous vers l'ascenseur se trouvant en bas (utilisez votre traceur si vous n'arrivez pas à le trouver) pour monter à l'étage.
Une fois en haut, tuez le monstre devant vous et récupérez les items de chaque coté de l'ascenseur. Avancez ensuite le long de la passerelle, abattez la créature et une fois au bout, récupérez de l'énergie plasma, un message vidéo et la clé de l'entrepôt. Revenez vers l'ascenseur en tuant le monstre se trouvant sur votre chemin, puis descendez à l'étage inférieur. Une fois en bas, tuez le monstre qui s'y trouve et à l'aide de votre traceur rejoignez la porte des bureaux. Ouvrez ensuite cette dernière grâce à la clé que vous venez de trouver, et une fois à l'intérieur fouillez cette pièce pour y dénicher un point de force, un kit de soins moyen et le disque dur.

Vous pouvez maintenant, si vous le voulez, utiliser le plan qui va vous servir à améliorer votre équipement, pensez toutefois à garder au minimum un point de force car certaines pièces contenant des items ne s'ouvrent que par l'aide des points de force. Ceci étant fait, sortez et après avoir vu la transmission vidéo de Kendra, revenez à la salle de contrôle des tramways en abattant les créatures vous barrant le chemin. Arrivé dans la salle de contrôle, sauvegardez puis utilisez le disque dur sur le panneau de contrôle au fond de la pièce. Ensuite appuyez sur l'écran au milieu de la pièce pour appeler le tram. Après le message vidéo de vos coéquipiers sortez de la salle de contrôle par la porte par laquelle vous étiez entré la première fois puis, en pensant toujours à abattre les ennemis que vous pourrez croiser, utilisez votre traceur pour revenir dans la salle d'embarquement.

Arrivé dans cette dernière, récupérez le contenu des grosses boîtes vertes et retournez au hangar, là où est entreposée votre navette. Une fois le monstre se trouvant sur le corridor tué, entrez dans votre vaisseau et allez appuyer sur l'écran de contrôle. Ceci étant fait, sortez rapidement et, après la séquence narrative, abattez tous les ennemis au dehors. Après une nouvelle transmission vidéo de Kendra et d'Hammond, retournez à la salle d'embarquement et passez la grande porte de gauche. Avancez ensuite dans le couloir, regardez ce que contiennent les petites caisses posées sur le sol puis empruntez le couloir de droite pour arriver dans les toilettes. Fouillez ces dernières pour trouver un kit de soins max puis sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur. Une fois en haut, et après un nouveau tutorial, libre à vous d'acheter, de vendre, ou d'entreposer des objets au stock. Vous pouvez également utiliser un plan si vous voulez upgrader votre combinaison ou vos armes. Ceci étant fait, entrez dans le tramway et appuyez sur son écran de contrôle pour aller à l'infirmerie.

Chapitre 2 : Soins intensifs

Commencez par descendre du tramway, et pendant le discours de la jeune femme, récupérez le mini-kit de soins se trouvant dans le sas de droite. Une fois qu'elle a fini de parler, ramassez le module Macro-PK à ses pieds et, après le tutorial, utilisez-le pour dégager les conteneurs vous bloquant le passage du couloir. Avancez ensuite dans ce dernier en pensant à ramasser le schéma du lance-flammes, puis, après un nouveau tutorial passez par la porte bleue qui se trouve au fond. Vous voici maintenant dans le poste de sécurité, pendant que Hammond vous parle explorez la salle pour récupérer de nouveaux items et passez par la porte du centre de recherche en face de vous. Avancez dans le couloir, fouillez les cadavres puis arrivé à la porte du labo principal utilisez votre stase pour la ralentir (si vous n'en avez plus, utilisez la pompe à stase derrière vous).

Passez ainsi sans vous faire piéger puis ouvrez la porte en face de vous pour vous retrouver dans le laboratoire. Une fois dans celui-ci, la quarantaine se déclenche, débarrassez-vous alors de tous les monstres arrivant dans la pièce puis fouillez-la ensuite histoire de récupérer des objets. Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant au bout de la pièce.

Une fois en bas occupez-vous des monstres et explorez tout l'étage pour récupérer des items, la transmission audio, la transmission vidéo et le document écrit caché derrière une bibliothèque dans un des petits labos. Utilisez ensuite votre traceur pour aller au laboratoire de biologie. A l'intérieur regardez dans les casiers puis passez par la porte au fond. Continuez dans le couloir et après la séquence narrative ramassez l'énergie plasma à droite et entrez à l'intérieur du labo par la gauche. Dans celui-ci, abattez la créature qui s'y trouve, récupérez les items et prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, tuez les ennemis et passez par les deux portes vous emmenant au laboratoire. Récupérez un point de force sur le mur d'en face, quelques items et la thermite.

Retournez ensuite au poste de sécurité en n'oubliant pas de staser à nouveau la porte de tout à l'heure et en abattant le nécromorph. Arrivé à destination, passez par la porte de l'imagerie médicale, progressez le long du couloir, puis passez à nouveau par une porte. Commencez tout d'abord par aller à gauche, ramassez un message écrit et allez vers la porte devant. Libre à vous d'échanger un point de force pour le faire mais sachez qu'il y a à l'intérieur des munitions plasma, un kit de soins moyen, un circuit imprimé en or (pratique pour se faire de l'argent en le revendant au stock) et une transmission audio. Ressortez et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, déplacez le gros rayon vous bloquant le passage sur la droite de la salle. Avancez alors en tuant les créatures puis allez explorer une pièce sur la gauche pour y récupérer de la vie, un point de force et un schéma. Après avoir tué le nécromorph, sortez et ramassez à l'aide de votre module Macro-PK le générateur qui se trouve par terre. Placez-le dans l'alcôve située à côté de l'ascenseur et utilisez ce dernier pour monter à l'étage.

Une fois en haut, déplacez de nouveau le rayon pour pouvoir avancer, tuez les créatures et, après l'avoir contourné, déplacez une nouvelle fois la passerelle pour pouvoir avancer jusqu'à une porte appelée "salle soins zéro gravité". Pour y entrer, tirez sur le panneau électrique à l'aide de votre cutter. Passez ensuite une nouvelle porte pour arriver dans une zone sans air et après le tutorial, ramassez les munitions qui lévitent dans l'espace et les items se trouvant dans les casiers puis, courez jusqu'à une nouvelle porte nommée salle de soins zéro gravité. Passez par cette dernière et après la transmission vidéo entrez dans un immense sas par la porte circulaire. A l'intérieur désactivez la gravité, lisez le tutorial, propulsez-vous sur la passerelle en face et attirez à l'aide de votre télékinésie l'un des générateurs qui se trouvent dans la salle, une fois celui-ci à votre portée insérez-le dans l'alcôve à droite de la porte pensez à récupérer tous les objets qui lévitent et passez par la porte que vous venez d'activer.

Vous voici dans le labo, ramassez tous les items qui s'y trouvent ainsi que le défibrillateur puis retournez dans la salle sans gravité, tuez tous les nécromorphs qui s'y trouvent et revenez au poste de sécurité en prenant soin de tuer les ennemis qui se trouvent sur votre passage et en utilisant votre guideur laser si besoin est. Une fois là-bas, déposez la bombe thermite en dessous de la croix rouge et blanche puis entrez dans la clinique de l'Ishimura. Récupérez le message audio, passez par la porte au bout du couloir et récupérez des munitions dans une boîte verte sur votre gauche puis passez par la porte des urgences se trouvant sur la droite.
Commencez par tuer les ennemis se trouvant dans la pièce puis fouillez-la pour trouver des items. Prenez ensuite le générateur et placez-le dans l'alcôve se trouvant au fond de la pièce pour alimenter la grande porte. Passez-la, puis tuez les créatures qui s'opposeront à vous. Ceci étant fait vous pourrez si vous le voulez utiliser un point de force pour ouvrir une porte qui se trouve sur la droite, pour les indécis qui hésiteraient sachez qu'elle contient énormément de munitions ainsi qu'un schéma.

Dans tous les cas continuez votre chemin en abattant les nécromorphs, fouillez-les puis avancez. Une fois au bout, ramassez la transmission audio sur la gauche puis allez en récupérer un document écrit au bout du couloir en tuant les monstres vous barrant le chemin. Fouillez l'endroit pour récupérer des items et passez par la porte des soins intensifs. Après l'animation scénaristique, avancez un peu pour récupérer un nouveau document écrit puis allez en direction de la morgue. Arrivé dans le couloir, récupérez la transmission audio, tuez la petite créature et prenez l'ascenseur se trouvant au bout. Une fois en haut, avancez un peu pour entrer dans la morgue puis abattez tous les ennemis qui s'y trouvent (pensez à d'abord tuer l'espèce d'énorme chauve-souris qui s'occupe de réanimer les cadavres). Fouillez ensuite la pièce de fond en comble pour y récupérer des items et le rapport d'autopsie, ramassez ensuite le rig du capitaine sur le cadavre de ce dernier puis, sortez par l'ascenseur du fond. Une fois en haut, retournez au poste de sécurité en vous occupant des nécromorphs puis arrivé à destination, dirigez-vous vers la station de tramway, et utilisez ce dernier pour aller en direction de l'ingénierie.

Chapitre 3 : Révision de parcours

Descendez du tramway et, après la transmission avec Hammond, fouillez le quai pour y trouver de la stase et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le tunnel de la salle de contrôle. Arrivé dans cette dernière, explorez la pièce pour y trouver des items et notamment une transmission audio près des écrans de contrôle du centre de la salle. Passez ensuite par la porte de l'Usine. Descendez puis allez tout droit dans les vestiaires pour récupérer une transmission audio et le schéma du combustible. Après avoir fouillé la pièce, sortez et allez sur votre droite. Tuez le nécromorph puis passez par la porte défoncée. Récupérez l'énergie plasma dans les étagères du centre à l'aide de votre télékinésie puis ramassez ensuite le document derrière vous. Sortez par la porte baptisée " Réserves énergétiques " puis, avancez jusqu'à ce que deux chemins s'offrent à vous, prenez d'abord le chemin de droite puis cassez la grosse boîte verte et prenez du crédit près de celle-ci.

Ensuite, revenez sur la voie de gauche jusqu' à une borne électromagnétique puis abaissez-la à l'aide de votre module macro-pk. Redescendez ensuite sur la gauche, prenez au passage le mini-kit de soins puis attirez le monorail jusqu'à vous et entrez-y. Actionnez-le et, une fois votre trajet effectué, éliminez tous les ennemis vous barrant le chemin. Respirez un peu et allez ramasser tous les objets disponibles dans le coin, vous trouverez notamment une transmission audio. Continuez à l'aide de votre traceur en récupérant d'autres items (dont le schéma du découpeur) puis descendez le long d'une passerelle à droite et avancez encore un peu jusqu'à une nouvelle borne magnétique. Comme précédemment, abaissez l'aimant à l'aide de votre module Macro-PK puis après le message audio de Hammond, retournez au monorail en abattant tous les nécromorphs se mettant sur votre route. Une fois arrivé, montez par la droite et passez par une nouvelle porte. Récupérez les munitions dans la grosse boîte verte se trouvant au bout, puis revenez à la salle de contrôle par la porte se trouvant derrière vous. A l'intérieur, débarrassez-vous des monstres, allez sur la droite, prenez la porte de l'ascenseur et descendez.

En sortant, ramassez la recharge d'air moyenne sur votre droite puis allez récupérer l'item et la transmission audio disponibles dans les casiers. Avancez ensuite le long du couloir, fouillez toutes les armoires pour trouver des munitions et du crédit puis, entrez dans la salle de décontamination. Allez mettre en marche le tableau au milieu de la salle puis, après le déclenchement de la quarantaine, éliminez tous les ennemis s'invitant dans la pièce. Passez ensuite par la seconde porte, allez à droite vers la porte de la centrifugeuse. Marchez vers la gauche pour récupérer un point de force, retournez-vous et traversez le couloir en ramassant des items et ce, jusqu'au sas de la centrifugeuse. Ramassez ensuite la réserve d'O2 qui vous servira pour plus tard et passez par une nouvelle grande porte.

Vous voici dans la centrifugeuse, commencez par prendre l'énergie plasma disponible sur la gauche ainsi que les divers items gravitant autour de vous (certains se trouvent dans des caisses) puis, après avoir tué les ennemis, à l'aide de la non-gravité, descendez à l'étage inférieur. Stasez ensuite un des deux générateurs, utilisez votre module Macro-PK pour le combiner avec la centrifugeuse. Réitérez l'opération sur le second générateur puis, après vous être occupé des nécromorphs, allez sur la seconde passerelle et activez la centrifugeuse.

Vous allez maintenant devoir aller très vite si vous ne voulez pas perdre tout votre oxygène. Commencez par prendre l'ascenseur se trouvant derrière vous et avancez sur la droite. Les générateurs étant en mouvement, placez-vous dans les petits espaces sur la droite pour les éviter puis continuez votre route en rechargeant votre air à la borne au milieu du parcours et en tuant le monstre vous barrant le passage. Arrivé au second ascenseur, montez, puis, une fois en haut, sortez de la salle sans gravité, sauvegardez, et sortez du sas. Après vous être fait attraper par le tentacule, tirez sur la partie jaune de celui-ci jusqu'à ce qu'il vous lâche.

Retournez ensuite à la salle de contrôle du début de chapitre en veillant à tuer le monstre se dressant sur votre chemin (vous aurez un message vidéo de Kendra dans l'ascenseur). Dirigez-vous alors vers le sas de droite pour entrer dans une salle sans gravité. Sautez sur la passerelle en face de vous et sautez à nouveau vers le second sas pour sortir, en faisant attention aux ennemis. Progressez le long du couloir et, arrivé au bout, allez dans la pièce de droite pour récupérer un document écrit, un point de force ainsi que des items.
Ressortez et prenez la porte se trouvant en face pour récupérer des munitions, du crédit et un fichier audio. Ceci étant fait, sortez et prenez l'ascenseur sur la droite. Une fois en bas, occupez-vous des ennemis et fouillez la salle se trouvant au bout de la passerelle, descendez ensuite par l'ascenseur de droite et tuez les monstres. Commencez par aller dans la pièce de droite et récupérez-y la stase s'y trouvant, retournez dans la salle principale. Si vous le désirez une porte à point de force se trouve en face de vous, cette dernière contient du crédit, des munitions et le schéma des lames du découpeur.

Quel que soit votre choix, stasez la porte coulissante pour passer sans danger et, éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir puis avancez le long de ce dernier pour atteindre une borne de sauvegarde. Ouvrez la porte sur votre droite et débarrassez-vous de tous les nécromorphs se trouvant dans la salle et fouillez-la pour obtenir des items et un point de force. Utilisez le tableau de bord central au milieu de la salle, débarrassez-vous des ennemis et retournez à nouveau actionner le panneau de contrôle pour mettre en marche les moteurs. Ceci étant fait, sortez et après la transmission vidéo de Hammond, passez par la porte nommée " retour vers la salle de contrôle ". Fouillez le couloir de fond en comble, puis arrivé au bout, écoutez la transmission audio avant de passer par la porte. Retournez dans la salle de contrôle, abattez le nécromorph puis allez sur le quai et prenez le tramway pour terminer le chapitre.

Chapitre 4 : Impact imminent

Sortez du tramway puis profitez de la transmission vidéo de vos coéquipiers pour récupérer les items disséminés sur le quai. Prenez ensuite la porte sur la droite et avancez le long du couloir en récupérant les munitions. Arrivé au bout, ouvrez une porte pour vous retrouver dans l'atrium principal. Après le message de Kendra, récupérez la transmission audio ainsi que les divers objets se trouvant dans la salle, puis descendez dans les escaliers au bout du hall et prenez l'ascenseur. Une fois en bas, récupérez le schéma de la tenue niveau 3 puis dirigez-vous vers la porte en face de vous. Vous voici avec Hammond, profitez de son discours pour fouiller la salle et y découvrir notamment un document écrit. Remontez ensuite dans l'atrium principal et abattez la brute. Attention toutefois, cet ennemi est plus coriace que les autres et vous devrez d'abord l'affaiblir avant de lui tirer dans le dos (l'opération peut se réaliser en plusieurs fois).

Passez ensuite par la porte qu'il a défoncée et récupérez le point de force au bout du couloir ainsi que tous les items se trouvant dans la salle du fond. Revenez ensuite dans le couloir, activez l'ascenseur à l'aide de la borne située sur le mur puis ressortez et empruntez-le (il se trouve en face de vous). Ramassez le message vidéo et une fois en bas, fouillez le petit salon pour récupérer des items. Passez ensuite dans le couloir en face et avancez en récupérant le schéma du choc laser. Abattez le nécromorph et fouillez la salle nommée dépôt systèmes A pour y trouver des objets. Sortez ensuite et pendant que Kendra vous parle, prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Arrivé dans la salle systèmes du vaisseau, allez sur la droite et progressez en prenant bien soin de tuer les monstres, d'éviter de marcher sur les dalles brisées dont s'échappe un important courant d'air et en récupérant les munitions pour votre cutter se trouvant sur votre chemin.

Arrivé au bout, rechargez votre réserve de stase à l'aide de la pompe sur le mur et enlevez les deux étagères vous bloquant le passage. Continuez ensuite en abattant la brute et stasez les fils électriques pour pouvoir activer le générateur. Après le message d'Hamond, revenez à l'atrium principal en éliminant les nécromorphs et en récupérant les items qu'ils laissent derrière eux. Prenez ensuite le second ascenseur disponible et descendez au niveau 1. Après le message audio de Kendra, sortez dans le petit salon, fouillez-le pour y trouver des objets et sortez par la porte se trouvant en face. Dirigez-vous vers la salle " entrepôt forage " pour y trouver du crédit et des munitions et dépêchez-vous de prendre la porte au bout du couloir avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise. Passez ensuite une seconde porte et, en faisant attention aux monstres et aux dalles brisées, fouillez toutes les salles adjacentes pour y trouver du crédit, des munitions, de la vie, un point de force et un document écrit.

Concernant la salle qui s'ouvre avec un point de force, si vous ne souhaitez pas l'ouvrir sachez tout de même qu'elle contient du crédit, un kit de soins moyen et un semi-conducteur or. Dirigez-vous ensuite à travers le labyrinthe de dalles brisées et arrivé au bout récupérez le mini-kit de soins sur votre droite, activez le système de défense. Après le message de Hammond, retournez à l'ascenseur en faisant toujours attention aux monstres et autres dalles brisées. Montez ensuite au niveau 3 et une fois en haut, ramassez la transmission audio, le schéma mega-PK ainsi que des munitions.

Passez le couloir, tuez les ennemis, récupérez les items et allez activer le système de défense. Après le message d'Hammond, récupérez les items dans l'entrepôt 47 et empruntez l'ascenseur au bout du couloir. Sortez et, tout en écoutant le message d'Hammond, avancez, récupérez la recharge moyenne d'02 et passez par le sas d'accès extérieur pour vous retrouver dans l'espace. Vous voici hors du vaisseau, tout en gardant un oeil sur votre réserve d'oxygène, courez jusqu'à l'autre extrémité de la passerelle extérieure, en vous cachant derrière les conteneurs dès le passage des astéroïdes. Récupérez ensuite le semi-conducteur or et les munitions puis allez vous asseoir sur le siège central pour contrôler la tourelle de défense. Vous êtes désormais en train de jouer à la séquence " Space Invaders " de Dead Space. En effet tels les shoots d'antan, vous devez diriger vos deux canons sur les astéroïdes pour les détruire. Le

degré de résistance de votre coque (qui est indiqué à droite) déclinant au moindre impact et la tendance qu'a la tourelle à surchauffer, la seule bonne manière de réussir ce passage est d'y aller calmement en n'utilisant toujours qu'un seul canon sur deux. Après cette harassante et pénible minute trente de shoot intensif, écoutez le message d'Hammond et revenez au dernier ascenseur que vous avez emprunté.
Après la transmission vidéo de vos deux coéquipiers, tuez tous les nécromorphs vous barrant la route et retournez à l'atrium (niveau 2). Ceci étant fait, retournez sur le quai en abattant les monstres puis prenez le tramway pour finir le chapitre.

Chapitre 5 : Dévotion Fatale

Sortez du tram et après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir sur la gauche pour arriver au poste de sécurité. Écoutez la nouvelle transmission audio de votre acolyte puis, fouillez le casier pour trouver des munitions. Passez ensuite par la porte de l'imagerie médicale et abattez les nécromorphs. Une fois au bout du couloir, entrez dans la salle d'imagerie médicale, fouillez toutes les pièces du premier étage pour y trouver d'éventuels items et allez vous débarrasser du monstre collé au mur près de l'ascenseur. Empruntez ensuite ce dernier et arrivé en haut, tuez les mini-nécromorphs. Utilisez à présent votre stase pour passer, puis après avoir contourné le rayon, servez-vous-en à nouveau pour passer sur la gauche. Après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir puis vers l'ascenseur.

Une fois en bas, ramassez la transmission audio, frayez-vous un chemin jusqu'au laboratoire et récupérez à l'intérieur un point de force, le schéma du module Macro-Pk ainsi que tous les items s'y trouvant. Allez ensuite activer le transfert chimique au milieu de la pièce et ramassez la capsule. Après le discours du scientifique, retournez-vous et tirez sur le nécromorph. Attention, celui-ci ne peut pas mourir et se régénère continuellement. Essayez donc de vous en débarrasser une première fois puis, après la transmission audio de Kendra, sortez en courant du labo et prenez la porte se trouvant en face de vous. Pendant que vos coéquipiers vous parlent, retournez au poste de sécurité en tuant les bestioles se mettant sur votre chemin. Utilisez maintenant la porte de la clinique Ishimura pour vous retrouver dans un couloir. Passez par la porte et, après le nouveau discours du scientifique, dirigez-vous vers les urgences.

Une fois à l'intérieur, éradiquez un maximum de nécromorphs et, après le message audio de Kendra, fouillez la salle de fond en comble pour trouver des items. Sortez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir (vous pouvez récupérer des munitions dans les casiers de la salle qui ne s'ouvrait jadis qu'avec le point de force) et progressez le long du couloir jusqu'à découvrir une nouvelle bestiole collée au mur. Après l'avoir tuée, ramassez un semi-conducteur or près de son cadavre ainsi que du crédit et de l'énergie plasma à côté du lit où se trouve la femme qui pleure. Prenez ensuite la porte des soins intensifs et dirigez-vous vers le bureau du docteur Mercer. Commencez par récupérer la transmission audio puis, après avoir pris le semi-conducteur or et les objets sur le sol, actionnez le mélangeur au milieu de la pièce. Ceci étant fait, récupérez la capsule chimique et après la transmission audio/vidéo, revenez au poste de sécurité en tuant les monstres et en gardant un oeil sur votre décompte d'oxygène.

Une fois arrivé allez rétablir le système vital d'O2. Écoutez le message de vos compagnons puis retournez au laboratoire pour confectionner le mélange (Kendra vous contactera à nouveau sur le chemin). Affaiblissez le nécromorph, utilisez le mélangeur puis récupérez la capsule de poison. Résistez au monstre jusqu'à ce que la seconde porte s'ouvre, empruntez-la puis après avoir ramassé les munitions dans les boîtes vertes et les casiers entrez dans la salle de cryogénie. Après le petit discours du scientifique, occupez-vous des bébés-nécromorphs et attirez celui qui est invincible au centre de la pièce. Stasez-le et courez dans le petit sas pour le " cryogéniser " à l'aide du panneau de contrôle. Après le message de Kendra, retournez à la station de tramway (pensez comme d'habitude à vous occuper des monstres) et utilisez ce dernier pour partir une bonne fois pour toutes de l'infirmerie.

Chapitre 6 : Changement d'air

Commencez par sortir du tramway et ramassez les munitions et la transmission audio éparpillées sur le sol du quai. Prenez ensuite le couloir de gauche et, arrivé au milieu, récupérez les items disponibles dans les toilettes. Après avoir tué les ennemis qui s'y trouvaient, sortez et poursuivez votre chemin en direction de l'ascenseur. Une fois en haut, ramassez le schéma de l'énergie laser ainsi que le contenu de la boîte verte et prenez la porte sur votre droite. Vous voici avec Hammond, profitez de son petit discours pour récupérer tous les items du couloir et, une fois qu'il a fini, sortez par la porte du fond. Après la transmission audio de Kendra, emparez-vous des items disséminés sur le sol ainsi que dans les casiers puis prenez la porte de gauche. Écoutez le message de Kendra et dirigez-vous vers la porte au bout du

couloir.

Vous voici dans une salle dangereuse, en effet les tuyaux dégagent de la vapeur mortelle. Progressez donc prudemment, et n'hésitez pas à vous réfugier dans une des pièces sur votre gauche pour éviter ce souffle brûlant. Notez d'ailleurs au passage que la salle du milieu contient un plan (la première ne contient rien pour le moment). Arrivé au bout, prenez les items cachés dans les bornes sur le mur de gauche et utilisez l'ascenseur sur votre droite. Tuez ensuite le monstre se mettant sur votre chemin et passez par la porte au bout de la passerelle pour vous retrouver dans la salle des cultures. Très rapidement, beaucoup d'ennemis vont arriver dans la pièce. Débarrassez-vous d'eux et, une fois qu'ils sont tous morts, fouillez l'endroit de fond en comble pour y trouver différents items comme du crédit, des munitions et des kits de soins (il y a notamment une recharge moyenne sous les réservoirs de l'ascenseur, utilisez votre Module macro-PK pour l'obtenir). A l'aide de votre traceur, dirigez-vous ensuite vers la serre A. Tuez l'espèce de gros nécromorph ayant du mal à respirer et récupérez l'objet se trouvant près de la porte fermée.

Ressortez et éliminez tous les nouveaux occupants de la salle puis réutilisez votre traceur pour aller en direction d'une porte sans nom. À l'intérieur occupez-vous rapidement du nécromorph ayant des problèmes respiratoires sous peine de mourir asphyxié puis, sortez et débarrassez-vous des ennemis ayant investi les lieux. Après avoir repris votre souffle (enfin façon de parler vu l'état de la pièce où vous vous trouvez), prenez l'ascenseur et montez au niveau 3. Récupérez tous les items de cet étage, dont le semi-conducteur rubis et, ceci étant fait, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau 2. Avancez sur la passerelle et passez par la porte nommée " Contrôle cultures hors sol ". Dépêchez-vous d'aller tuer le nécromorph au bout de la pièce puis débarrassez-vous ensuite des monstres vous bloquant le passage. Après les avoir abattus, prenez les munitions se trouvant dans les casiers et revenez sur la passerelle précédente.

Contournez l'ascenseur et passez par la porte de la chambre froide ouest. Récupérez les munitions dans le couloir et progressez jusqu'à la porte se trouvant sur votre gauche. Vous voici face à un nouveau type d'ennemis, tirez sur les grappes jaunes qu'ils portent au bout de leurs bras pour les faire exploser puis dirigez-vous vers le couloir de droite, au fond de la pièce, et passez par la porte se trouvant au bout. Récupérez les items dans le casier puis entrez dans la zone sans gravité. Commencez par prendre le contenu de la grosse boîte verte et sautez vers le plafond en prenant soin d'éviter les piques puis, utilisez votre pouvoir télékynésique sur la plaque où figure le symbole de votre module Macro-PK pour l'ouvrir. Occupez-vous maintenant des mini-nécromorphs vous sautant au visage et, dans la seconde salle, utilisez la même technique que citée précédemment pour ouvrir la deuxième plaque.

Arrivé dans la troisième pièce, sautez près de l'alcôve se trouvant dans un des murs et sortez de la zone sans gravité. Passez par la porte nommée " Épuration d'air ". Une fois dans cette dernière, récupérez la transmission audio et les items se trouvant sur la passerelle puis prenez l'ascenseur sur votre droite. En bas, récupérez les munitions se trouvant derrière les barils incendiaires orange puis, à l'aide de votre cutter, ouvrez la porte de gauche en tirant sur le compteur électrique à sa droite. Maintenant, d'où vous êtes, tirez sur celui de la salle suivante, dès que le feu se calme. Allez ensuite vers cette dernière en évitant de vous brûler. Occupez-vous des éventuels ennemis essayant de vous tuer puis, tirez sur le panneau électrique de la porte pour ouvrir cette dernière. Une fois le feu éteint, empressez-vous de rejoindre l'autre porte et tuez le nécromorph ayant du mal à respirer ainsi que celui qui vous barrera le chemin.

Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant derrière vous. Une fois en haut, prenez le crédit se trouvant dans la boîte verte ainsi que les crédits dans la caisse argentée puis allez prendre le point de force et les munitions dans le petit sas sur la droite. Retournez ensuite sur la passerelle et, arrivé au bout, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Vous voici de nouveau dans la salle des cultures, tuez tous les nécromorphs et, une fois qu'ils sont morts, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur. Après avoir fait le plein de munitions au stock, sortez par la porte nommée " Salle de culture est ". Ramassez le document écrit et empruntez la porte au bout du couloir. Commencez par aller tuer le monstre collé au mur puis, fouillez les deux salles ouvertes sur votre droite (attention, la deuxième contient un nécromorph), pour ceux hésitant à ouvrir la porte au point de force, sachez qu'elle contient des munitions, du crédit et un kit de soins max. Quel que soit votre choix allez ensuite prendre l'ascenseur sur la gauche et passez par le sas nommé Salle des cultures est.

Une fois la quarantaine activée, tuez la brute se trouvant dans la pièce (rappelez-vous qu'elle tombe plusieurs fois à terre avant de mourir définitivement). Récupérez ensuite les différents items se trouvant dans la pièce dont un point de force sur le cadavre de la brute. Allez également prendre les objets de la serre B puis à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une pièce sans nom où vous trouverez un nécromorph pollueur d'air. Tuez-le, fouillez la salle de fond

en comble et ressortez. Prés de l'ascenseur se trouve le panneau d'irrigation, activez-le et stasez la vitre protégeant les cuves nutritives, contournez-les et tuez votre sixième nécromorph-poison. Montez ensuite au niveau 3 et tuez le septième qui se trouve au bout de la passerelle. Ceci étant fait descendez au niveau 2, ramassez tous les items au sol ainsi qu'une transmission audio avant de vous dirigez vers la chambre froide " est ". Passez le couloir où se trouve la borne de sauvegarde, récupérez-y le point de force et continuez pour arriver dans un couloir organique. Prenez le semi-conducteur or et avancez pour vous faire attraper par une tentacule géante. Comme précédemment, visez la partie jaune de celle-ci pour la voir exploser.

Passez ensuite le couloir de gauche où se trouve une transmission audio. Continuez jusqu'à la porte de la chambre froide, récupérez les items, rechargez votre stase et entrez dans la zone sans gravité. Vous allez maintenant devoir vous frayer un chemin à travers les matières organiques, montez sur le mur du second étage et stasez le générateur électrique pour pouvoir entrer dans la troisième salle sans vous faire tuer. Dans cette dernière, désactivez le générateur électrique grâce à son petit panneau de mise en marche puis éliminez les monstres voulant vous faire la peau. Sautez ensuite dans la quatrième salle où vous trouverez le dernier nécromorph-poison. Après l'avoir tué, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur et en tuant tous les ennemis se mettant sur votre chemin. Une fois arrivé, faites le plein de munitions et de kits de soins au stock et activez le panneau de recyclage de l'air au centre de la pièce. Allez ensuite dans le sas qui vient de s'ouvrir devant vous, récupérez-y les munitions dans les boîtes vertes et la transmission audio puis sauvegardez et après avoir utilisé le poison dans la borne de gauche, écoutez le message de Kendra et entrez dans le garde-manger principal.

Boss : Le Léviathan
Vous voici face au premier boss du jeu. N'ayez crainte, bien qu'imposant, il est relativement peu difficile à abattre. Commencez par tirer sur les trois grosses grappes jaunes se trouvant sur les tentacules de votre ennemi qu'il va sortir l'une après l'autre. Faites attention, il se servira de ces dernières pour vous faire tomber ! Aidez-vous de la non-gravité de la salle pour lui échapper. Après l'avoir affaibli, il va ouvrir sa gueule, se trouvant au centre de son corps, et vous envoyer des projectiles explosifs. Vous allez devoir leur tirer dessus le plus rapidement possible pour qu'ils explosent dans la bouche du léviathan. Maintenant qu'il est bien énervé, réitérez l'opération une seconde fois pour l'envoyer définitivement Ad Patres. Après le message de Kendra, récupérez tous les objets flottant dans la pièce et sortez. Revenez ensuite sur le quai en vous aidant de votre traceur puis, une fois n'est pas coutume, quittez le chapitre à l'aide du tramway.

Chapitre 7 : Peur du vide

Sortez du tramway et tout en écoutant le message de Kendra fouillez le quai pour y trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche et récupérez l'item se trouvant dans la caisse sur la droite. Puis, avant de passer par le sas de la salle rig, prenez le point de force sur la gauche. Une fois à l'intérieur de la salle rig, fouillez la pièce pour y récupérer tous les objets qu'elle comporte puis, dirigez-vous vers l'ascenseur et alors que Kendra vous parle, descendez au niveau B, celui de traitement. Faites attention, des nécromorphs vont vous attaquer durant la descente, tuez-les et, une fois en bas, récupérez la transmission audio se trouvant devant vous. Abattez ensuite tous les ennemis se ruant sur vous puis, une fois la tension retombée, fouillez l'endroit et à l'aide de votre traceur, rejoignez la salle de minéralurgie. Éliminez le nécromorph, ramassez le document puis avancez jusqu'au bout du couloir.

Dirigez-vous ensuite sur votre droite et pendant que Kendra vous parle, entrez dans la salle sans gravité en passant par le mur détruit. Commencez par abattre les monstres puis récupérez tous les objets lévitant dans la salle ainsi que le contenu des grosses caisses vertes. Pour les intéressés, une porte " Point de force " est présente au bout de la pièce. Si vous hésitez à l'ouvrir, sachez qu'elle contient un kit de soins, des munitions et un semi-conducteur rubis. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant utiliser votre module Macro-PK pour envoyer les astéroïdes gravitant dans la pièce dans le rayon central et ce en prenant garde aux éventuels ennemis ayant investi les lieux. Ceci étant fait, allez immédiatement restaurer la gravité de la salle puis, vous débarrassant des nécromorphs qui arrivent en masse, dirigez-vous vers la salle de contrôle de minéralurgie en face du trou par lequel vous êtes entré. Ramassez la clé de forage au milieu de la pièce puis pendant que Kendra vous parle de nouveau, récupérez les divers items éparpillés.

Sortez ensuite par la porte nommée vers l'ascenseur, prenez le point de force sur la droite et passez-le par la porte se trouvant au bout du couloir. Passez maintenant par la porte de droite et, tout en supprimant les monstres, retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau D, celui de la maintenance. Une fois en bas, abattez les nécromorphs

chauves-souris ainsi que les membres de l'équipage qu'ils ont ressuscités, puis fouillez la pièce pour trouver une transmission audio, un semi-conducteur or ainsi que divers items qui commencent à être, à ce stade de la partie, plus importants que jamais. Prenez ensuite la porte de la salle de maintenance technique. A l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez le monorail jusqu'à vous, entrez à l'intérieur puis mettez-le en marche. Shootez les ennemis se trouvant sur les côtés et essayez également de prendre les kits de soins en utilisant votre module Macro-PK.

Une fois au bout, Nicole va vous parler. Attendez qu'elle ait fini son discours puis passez par la porte se trouvant derrière vous. Pendant qu'elle vous parle de nouveau, prenez les munitions dans les bombonnes sur votre gauche. Vous allez maintenant devoir la protéger, tuez tous les nécromorphs se ruant sur elle tout en en pensant à abattre également ceux qui débarquent de votre côté. Une fois cette séquence éprouvante finie, entrez dans l'entrepôt de maintenance se trouvant derrière vous et récupérez-y des items, un schéma de tenue niveau 4, un point de force et la balise d'urgence spatiale. Revenez maintenant au monorail, utilisez-le une nouvelle fois en vous occupant des mini-nécromorphs sur les côtés.

Ceci étant fait, revenez à l'ascenseur en vous méfiant d'un monstre peu enclin à rester au sol et pendant que Kendra vous parle, montez au niveau C, celui du forage. Commencez par tuer tous les ennemis vous voulant du mal puis allez dans la pièce de gauche. Récupérez-y un message audio puis tuez le nécromorph se trouvant près des grosses caisses vertes pour prendre le contenu de ces dernières sans encombres. Montez ensuite sur la droite pour trouver des munitions dans la caisse ainsi qu'un plan. Utilisez ensuite votre télékinésie pour déplacer la batterie de l'ascenseur jusqu'à l'ascenseur de la seconde pièce, se trouvant en face de celle où vous vous trouvez actuellement. Débarrassez-vous des nécromorphs à grappes puis, une fois dans la seconde salle, posez votre générateur dans le petit enclavement à côté de l'ascenseur. Prenez ensuite ce dernier et, une fois en bas, progressez jusqu'à une pompe à stase. Utilisez-la puis récupérez tous les autres items du couloir dont un semi-conducteur or et un document écrit. Entrez ensuite dans la zone de forage par la porte de votre choix. Commencez par vous occuper des ennemis sillonnant la pièce puis détruisez les générateurs reliés à l'astéroïde en leur tirant dessus.
(Si vous n'y arrivez pas utilisez la stase pour les ralentir). Ceci étant fait, sautez sur l'astéroïde et dirigez-vous rapidement vers la partie extérieure de l'astéroïde pour ne pas vous faire toucher par les palmes.

Une fois dehors, tuez les nécromorphs s'y trouvant puis détruisez les deux nouveaux générateurs de la même manière que précédemment. Remontez ensuite sur l'astéroïde puis plantez-y la balise d'urgence avant de revenir à l'intérieur du vaisseau. Revenez maintenant à l'ascenseur en tuant les nécromorphs se mettant sur votre chemin, montez, emparez-vous de la batterie et ramenez-la à son ascenseur d'origine en prenant garde aux flammes. Empruntez celui-ci et une fois en haut avancez le long du couloir puis, ouvrez la porte de contrôle de forage à l'aide votre clé. A l'intérieur, ramassez les items parsemant la pièce ainsi que le point de force sur le mur puis allez lâcher l'astéroïde grâce au panneau central. Alors que Kendra vous parle, la quarantaine se déclenche. Débarrassez-vous des nécromorphs entrant dans la pièce, sortez et reprenez l'ascenseur. Traversez la pièce enflammée et remontez au niveau A par le second ascenseur. Faites attention aux monstres puis revenez au quai pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 8 : Enfin les secours ?

Après être sorti du tramway, écoutez le message de Kendra et récupérez les munitions dans la troisième borne collée au mur. Dirigez-vous ensuite vers le couloir sur la gauche dans lequel se trouve un stock et, une fois au bout, entrez dans l'atrium principal. La quarantaine va s'activer, occupez-vous de vos assaillants pour y mettre fin puis fouillez la salle de fond en comble histoire de faire le plein d'items comme des kits de soins, des munitions ou du crédit dans une boîte verte de la petite salle à gauche de l'entrée. Dirigez-vous ensuite vers le second ascenseur à l'aide de votre traceur et alors que Kendra va vous parler, montez au niveau 3. Vous voici dans une sorte de petit salon, ramassez les munitions sur le sol puis avancez dans le couloir en face de vous où se trouve un nécromorph collé au mur. Tuez-le en prenant garde aux projectiles organiques qu'il vous envoie puis, avancez un peu pour tomber sur son frère jumeau dont vous devez également vous débarrasser. Récupérez ensuite tous les items disponibles dans le couloir puis sortez par la porte nommée " Vers l'antenne ". Éliminez le nouveau nécromorph se montrant à vous puis, après vous être emparé du semi-conducteur rubis et de tous les objets disséminés dans le couloir, utilisez votre pourvoir télékinésique sur les objets vous bloquant l'accès à la porte qui se trouve au bout.

Entrez, prenez l'ascenseur puis, une fois en haut, ramassez la transmission audio et passez par la porte. Prenez le point de force collé au mur de gauche, puis empruntez ensuite le monorail se trouvant en face de vous pour une balade de

plus dans les coursives de l'Ishimura. Une fois arrivé, passez par la porte nommée " Vers l'antenne " puis, tout en écoutant la transmission audio de Kendra, ramassez le schéma de recharge moyenne d'O2 et les munitions traînant dans la pièce. Maintenant, rechargez votre réserve de stase à la pompe se trouvant près de la vitre puis, dirigez-vous vers la salle en face de l'entrée. Récupérez-y un point de force, un semi-conducteur or et des munitions. Passez maintenant par la porte circulaire et récupérez le contenu du sas avant de sortir de ce dernier par la porte d'en face.

Vous voici dans l'antenne, occupez-vous des nécromorphs rampant sur les murs puis ramassez les objets qui lévitent dans la salle. Vous allez maintenant devoir relier les émetteurs encore en marche à l'aide de votre module Macro-PK. Commencez par déplacer tous les récepteurs rouges hors des emplacements disponibles au centre de la pièce puis, remplacez-les par les bleus. Faites bien attention tout de même à ne pas enlever ceux qui sont déjà placés correctement. Au final, les six émetteurs bleus doivent être reliés entre eux par un mince faisceau énergétique. Une fois l'opération effectuée, Kendra va vous parler. Revenez à la petite salle de contrôle de l'antenne et activez le panneau de contrôle pour mettre en marche cette dernière.

Votre acolyte féminine va vous envoyer un nouveau message bien peu rassurant quant à la suite des événements (mais vous commencez à en avoir l'habitude non ?). Une fois son discours fini, retournez au monorail et prenez-le pour revenir à la petite salle de l'ascenseur. Tuez le monstre puis descendez et sortez pour revenir dans le couloir où vous étiez il y a encore quelque temps. Au lieu de revenir vers l'atrium, empruntez l'ascenseur sur votre droite (il porte l'inscription " vers canon 48 ") puis, une fois en bas, ramassez les items cachés dans les boîtes vertes. Avancez ensuite jusqu'à une porte circulaire pour vous retrouver dans la salle de la tourelle. Après avoir récupéré le point de force sur votre droite mettez-vous aux commandes du canon. Comme pour beaucoup de monstres du jeu, la bestiole accrochée à la coque de l'Ishimura est pourvue de plusieurs membranes jaunes, six pour le nécromorph présent ici. Tirez-lui dessus tout en faisant attention aux projectiles qu'il vous envoie et en gardant un oeil sur la résistance de la coque. Faites également attention à ne pas faire surchauffer vos deux canons. Une fois le nécromorph abattu, Kendra va vous parler et une animation va se lancer. Peu après la cinématique, écoutez le message de vos deux coéquipiers puis, retournez au quai en vous aidant de votre traceur et en tuant les monstres se plaçant sur votre route. Arrivé à destination, prenez le tramway pour finir ce chapitre.

Chapitre 9 : Mort à l'arrivée

Commencez par sortir du tramway puis pendant que vos deux compagnons vous parlent, fouillez le quai pour trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche, récupérez les crédits près du stock et le contenu de la boîte verte près de la porte circulaire, empruntez cette dernière pour sortir. Récupérez la recharge moyenne d'oxygène en face de vous et passez par la porte de l'entrepôt. Entrez dans la zone sans gravité et, après le message de Kendra, récupérez les items gravitant en apesanteur, descendez près de la trappe au centre de la salle pour détruire les panneaux électriques grâce à votre cutter. Une fois la trappe ouverte, attrapez les éléments radioactifs à l'aide de votre pouvoir télékinésique et envoyez-les dans l'espace. Prenez tout de même garde aux ennemis arrivant et à votre réserve d'oxygène diminuant. (Une pompe à oxygène est présente en cas de problème).

Une fois la zone sécurisée utilisez votre traceur pour trouver l'entrer de la navette, allez-y et passez les deux sas. Après l'appel de Kendra, avancez le long du couloir en évitant les endroits où la dalle est cassée puis prenez la porte sur la droite. Vous voici dans la salle de chargement, ramassez les items comme notamment des munitions cachées derrière la navette. Ceci étant fait, tournez-vous vers les grandes caisses derrière vous, écoutez le message d' Hammond, et faites descendre vers vous la boîte de chargement avec le symbole de votre module Macro-PK, réitérez l'opération avec la caisse suivante. Maintenant que les caisses sont au niveau le plus bas passez sur la gauche et une fois au milieu des conteneurs revenez sur la droite pour récupérer des munitions.

Revenez un peu sur vos pas au niveau de trois blocs de caisses déplaçables et bougez-les pour pouvoir passer. Effectuez de nouveau cette opération sur la caisse de derrière pour vous libérer de ce labyrinthe (notez toutefois qu'il reste des munitions derrière une caisse sur votre gauche si vous la déplacez correctement). Votre calvaire n'en est pas fini pour autant étant donné que de nouveaux nécromorphs vont vous appréhender. Ces derniers étant très rapides, n'hésitez pas à utiliser votre stase pour calmer leurs ardeurs. Après les avoir tués, ramassez les quelques items disponibles au sol puis dirigez-vous vers la porte nommée " Torpille ". Dégagez le passage avec votre télékinésie, entrez et réitérez l'opération sur les nouvelles caisses vous empêchant de passer, abattez le monstre arrivant dans la pièce et récupérez les items présents dans la pièce dont un semi-conducteur or.

Dirigez-vous ensuite vers le milieu de la pièce, écoutez le message de Hammond et passez par la grande porte. Une fois derrière, prenez l'objet se trouvant dans la caisse de droite puis essayez de passer par la porte sur votre gauche. Malheureusement, celle-ci va avoir un petit souci et sa batterie va exploser. Débarrassez-vous des ennemis envahissant la salle puis, tournez-vous et allez prendre la batterie se trouvant en face de vous. Mettez-la dans l'alcôve de la porte de l'ascenseur puis empruntez ce dernier. A l'intérieur, le Docteur Kyne va vous parler par vidéo. Une fois en haut, prenez le couloir de l'armurerie puis récupérez les items sur votre droite (utilisez votre télékinésie pour ceux qui sont cachés derrière les décombres en flammes). Avancez jusqu'à une porte, tuez les ennemis qui se trouvent derrière et fouillez la pièce pour trouver des objets importants, notamment un point de force. Dirigez-vous ensuite vers le stand de tir en face de l'entrée et ramassez-y une transmission audio ainsi que des munitions dans un casier.

Le stand de tir

Bien que non obligatoire, le stand de tir est un moyen facile de récupérer des items de grande valeur. Le principe est simple, vous devez tirer sur les personnages rouges et éviter les silhouettes bleues le long de 5 niveaux ou la difficulté ira croissante. Ne vous inquiétez pas pour les munitions de votre cutter, elles sont illimitées dans cette épreuve. Pour les indécis n'ayant pas vraiment envie de tirer sur des fausses cibles alors que l'Ishimura regorge de monstres en tout genre, voici la liste des objets qu'ils louperont :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Munitions (différentes des premières)
Niveau 3 : Kit de soins moyen
Niveau 4 : Semi-conducteur rubis
Niveau 5 : Point de force

Sortez puis dirigez-vous vers la porte sur votre gauche. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie et tuez les ennemis qui vont vous foncer dessus, tout en prenant garde au laser rouge, mortel tant pour les nécromorphs que pour vous. Après l'avoir stasé faufilez-vous de n'importe quel côté en essayant de récupérer le plus rapidement possible les items disséminés sur le sol et dans les caisses, et notamment le schéma des kits de soins max.
Une fois derrière le rayon, tuez les nouveaux arrivants et sortez par la porte de droite. Débarrassez-vous des nécromorphs puis fouillez le couloir pour récupérer un point de force ainsi que tous les autres items disponibles. Prenez ensuite la porte se trouvant au bout pour rentrer dans la caserne. Si vous avancez un peu, vous verrez que la quarantaine s'active. Éliminez tous les nécromorphs en prenant garde aux endroits où le sol est cassé pour que celle-ci soit levée et profitez de ce moment de calme pour fouiller la pièce et y trouver des munitions, de la vie, du crédit et un message écrit.

Prenez maintenant la porte de droite, récupérez les munitions et dirigez-vous vers la borne de sauvegarde située en face de vous. Sauvegardez si vous le désirez, avancez sur votre gauche pour trouver des munitions dans une caisse et prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Fouillez la pièce pour trouver des kits de soins, du crédit et de la stase et entrez dans la salle des moteurs. Commencez par récupérer les munitions collées aux murs de gauche et de droite puis prenez l'ascenseur au centre pour monter à l'étage. Cachez-vous derrière l'immense turbine de gauche pour ne pas vous faire brûler et progressez à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Sur votre chemin, vous allez croiser trois petits panneaux électriques sur votre droite, tirez dessus à l'aide de votre cutter et revenez au niveau de l'ascenseur en ramenant le moteur. Réitérez l'opération du côté droit et, une fois arrivé, allez au milieu de la pièce pour récupérer le réacteur.

Après le message de Kendra, ramassez les items cachés dans les petites caisses dans la pièce de droite puis descendez sur votre gauche jusqu'à apercevoir des caisses enflammées. Prenez l'item qu'elles contiennent et passez par la porte. Dirigez-vous vers la vitre et après l'animation scénaristique, occupez-vous du cas de la brute. Ceci étant fait, fouillez la pièce pour y trouver des munitions puis passez par l'ouverture que vous à faite le gros nécromorph en détruisant la vitre de sécurité. Sortez ensuite de la salle des contrôles et revenez à l'ascenseur à l'aide de votre traceur. Le monte-charge fonctionnant avec une batterie, ramassez celle qui se trouve devant et placez-la dans l'alcôve sur la droite. Une fois en bas, retournez au quai en vous aidant de votre traceur laser. Faites attention, le chemin est assez long et avant d'arriver au quai, un nécromorph rapide va vous sauter dessus. Après l'avoir tué, continuez votre chemin jusqu'au tramway et utilisez-le pour quitter cet environnement pour le moins instable.

Chapitre 10 : La fin des temps

Sortez du tramway, écoutez le message de Kendra et fouillez le quai. Descendez ensuite dans la salle éclairée par des bougies, récupérez les items s'y trouvant et allez prendre l'ascenseur sur la droite de la salle. Une fois en haut, récupérez le message écrit ainsi que les munitions collées sur le mur puis passez par la porte de droite et avancez un peu pour vous apercevoir que vous ne pouvez pas passer tout de suite. Qu'à cela ne tienne, sortez et allez au bout du couloir, assistez à l'animation scénaristique et entrez dans le réfectoire. Ramassez les items se trouvant dans la pièce puis prenez l'ascenseur. A l'étage inférieur occupez-vous des nécromorphs et récupérez des munitions, un point de force ainsi que la clé de maintenance.

Remontez et, tout en écoutant le message de Kyne sortez du réfectoire. Une fois dehors, passez par la porte nommée " Entrée de résidence ", récupérez les munitions, occupez-vous du monstre collé au mur, entrez dans les toilettes pour ramasser du crédit et ouvrez l'ascenseur vous menant au dortoir A à l'aide de votre clé. Récupérez les munitions et entrez dans le dortoir A et pendant que Kendra vous parle, fouillez la pièce et les toilettes de gauche pour trouver du crédit et des munitions. Si vous regardez votre chemin grâce au traceur, il va vous indiquer une porte fermée. Laissez tomber cette dernière et passez plutôt par celle qui se trouve en face de l'entrée. Avancez un peu pour vous faire saisir par un tentacule et, comme pour les deux fois précédentes, tirez sur sa prépondérance jaune pour lui faire lâcher prise.

Profitez de ce petit moment de calme pour prendre le crédit et le mini-kit de soins disponibles dans le couloir puis allez dans l'entrepôt qui se trouve derrière vous. Fouillez un peu l'endroit puis abaissez la manette où figure le symbole Macro-Pk et débloquez le verrouillage. Sortez, descendez les nécromorphs, puis passez par la porte déverrouillée du dortoir commun A. Un message va vous avertir que l'environnement est instable. Entrez dans le dortoir commun B, occupez-vous des monstres et, après avoir fouillé toutes les pièces adjacentes pour y trouver des items, dirigez-vous à l'aide de votre traceur jusqu'à la salle des couchettes. Tuez-y les nécromorphs, prenez le point de force et les items dans le petit entrepôt puis tout en surveillant votre jauge d'O2, ramassez la " carte navette " au centre de la pièce.

Ceci étant fait, sortez et retournez à la salle éclairée par des bougies (la salle principale) en éradiquant les nécromorphs vous bloquant le passage. Passez par la porte du dortoir C, liquidez le monstre qui s'y trouve puis fouillez la salle à la recherche de munitions et allez vers la porte du Zé-Ball. Fouillez les vestiaires pour trouver un schéma de tenue niveau 5 ainsi que des balles pour vos armes. Avancez ensuite vers la seconde pièce pour y trouver un document vous expliquant les règles du Zé-Ball et du crédit. Passez ensuite par la porte circulaire et avancez jusqu'à la deuxième petite plate-forme se présentant à vous pour ramasser une seconde carte-navette. Cette action déclenchant la venue de quelques créatures bien peu accommodantes, sortez une de vos armes et occupez-vous de leur cas en vous aidant si vous le désirez de la non gravité de la pièce.

Le Zé-Ball

Maintenant, libre à vous de repartir mais sachez que, comme pour le stand de tir, pratiquer une session de Zé-Ball peut vous rapporter quelques bonus alléchants. Commencez par vous placer sur la première plate-forme près de l'entrée de la salle et activez le petit panneau de contrôle disponible. Le but du jeu devient alors clair, en utilisant les dix plates-formes de parquet entourant la salle et votre pouvoir télékinésique, débrouillez-vous pour envoyer la balle que la grosse machine vous envoie dans les trous de cette dernière. Faites attention, vous n'aurez que trente secondes pour chaque balle et, comme pour le stand de tir, la difficulté va s'accroître au fil de votre progression le long des six niveaux de ce jeu. Pour ceux qui ne s'intéressent pas vraiment à ce sport " spatial ", voici la liste des objets que vous rapporte le Zé-Ball dans les casiers de la petite salle se trouvant avant :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Kit de soins moyen
Niveau 3 : Stase
Niveau 4 : 3000 Crédits
Niveau 5 : Semi-conducteur rubis
Niveau 6 : Point de force

Retournez ensuite dans les vestiaires et occupez-vous des nécromorphs ayant investi les lieux. Ceci étant fait, sortez puis allez prendre l'ascenseur au bout du couloir. Une fois en bas, vous allez entendre un enregistrement. Tout en

l'écoutant, avancez dans la pièce suivante et occupez-vous des petits nécromorphs.
Récupérez ensuite les munitions disponibles dans cette salle ainsi que dans les toilettes sur la gauche de l'entrée puis passez par la porte des couchettes du dortoir C et prenez les balles du trancheur se trouvant dans la caisse sur votre gauche. Si cela vous intéresse, une porte à ouverture " point de force " se trouve sur votre droite. Elle contient comme d'habitude une quantité non négligeable de munitions ainsi qu'un kit de soins Max.

Quel que soit votre choix, regardez sur votre gauche et déplacez les couchettes à l'aide de votre Module macro-PK afin de découvrir un semi-conducteur rubis. Faites coulisser à nouveau celles de droite, puis celles se trouvant en face de vous et frayez-vous un chemin jusqu'à une petite bibliothèque. Prenez les munitions dans la boîte verte puis progressez le long des couchettes sur votre gauche pour arriver près d'une femme. Ramassez la carte navette au bout de la pièce ainsi qu'un kit de soins moyen. Peu après, le scientifique fou va vous parler et un monstre se régénérant va vous attaquer, n'essayez pas de résister, allez plutôt faire coulisser les couchettes dans le sens inverse pour vous échapper par la porte nommée " salle commune du dortoir c ".

Pendant que Kendra vous parle, occupez-vous des nécromorphs qui vous attaquent, dépêchez-vous de revenir à la salle principale (Kendra et le scientifique vous reparleront en chemin). Tuez les nouveaux monstres ayant élu domicile puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte de droite. Passez le petit couloir et, une fois dans le poste de sécurité, profitez que Kyne vous parle pour ramasser un semi-conducteur or dans une boîte verte. A la fin de son discours, utilisez l'ascenseur sur votre droite. Arrivé en bas, avancez dans le dortoir de la direction et abattez les nécromorphs s'y trouvant. Comme les dortoirs précédents, fouillez la salle et les pièce adjacentes pour y découvrir des munitions, de la stase, un semi-conducteur rubis, une transmission audio et un message écrit.

Passez ensuite par la porte des navettes de la direction, ramassez le crédit qui s'y trouve et sauvegardez. Récupérez les quelques items disponibles sur la passerelle puis dirigez-vous vers la navette pour obtenir la dernière carte de la navette. Kyne va vous envoyer un message, écoutez-le tout en vous dirigeant vers la petite salle de contrôle, ramassez-y les munitions qui s'y trouvent et activez le panneau de mise en marche de la navette. Ceci étant fait, ne prêtez pas attention au nécromorph auto-régénérant venant d'entrer et sortez tuer ceux qui sont hyperactifs. Attirez ensuite le monstre ne pouvant pas mourir près des réacteurs de la navette, stasez-le et allez activer rapidement les moteurs depuis la salle de contrôle. Si l'opération a marché, Kyne va débarquer et monter dans la navette. A l'aide du second tableau de bord de la salle de contrôle, désactivez les attaches pour qu'il puisse partir. Pendant que Kyne et Kendra vous parlent, sortez et tout en tuant les nécromorphs vous barrant le chemin, retournez à la salle des bougies en regardant au passage le message vidéo du scientifique. Une fois arrivé, allez sur le quai et prenez le tramway pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 11 : Dernier espoir

Une fois n'est pas coutume, sortez du tramway et, pendant le message de Kyne, fouillez le quai pour trouver du crédit dans une grosse boîte verte. Passez ensuite par le couloir de gauche et allez dans les toilettes sur votre droite pour récupérer de l'énergie plasma. Ceci étant fait, ressortez, prenez les munitions sur votre gauche puis empruntez le petit couloir sur la droite et passez par la porte nommée chargement. Vous voici dans la salle du monolithe, commencez par prendre l'ascenseur se trouvant en face de vous et, une fois en bas, occupez-vous des quelques nécromorphs occupant les lieux. Récupérez ensuite les crédits, les munitions et le point de force qui se trouvent sur le sol, les murs et dans les casiers de la salle.

Dirigez-vous maintenant vers le petit panneau de contrôle sur la gauche de la salle et actionnez la grue qui va amener le monolithe sur le rail. Faites attention, cette action va faire arriver beaucoup d'ennemis dans la salle. Occupez-vous de ces derniers et notamment des grands tentacules en tirant sur leur membrane jaune. Maintenant que vous êtes tranquille, soufflez un peu et amenez le monolithe au bout du rail à l'aide de votre module Macro-PK. Votre repos ne va pas durer, en effet arrivé à mi-chemin, d'autres nécromorphs vont débarquer. Tuez-les puis poursuivez votre transport du monolithe et, une fois qu'il est au bout, revenez à l'ascenseur en écoutant le message de Kyne en vous défendant face aux nouveaux monstres ayant investi les lieux. Tout en revenant au quai, écoutez le message audio de Kendra vous avertissant que l'ascenseur est de nouveau en étant de marche.

Une fois sur le quai, empruntez-le puis, en bas, avancez vers la porte se trouvant en face de vous. Vous voici dans la salle d'embarquement, avancez un peu et vous constaterez que la quarantaine va se déclencher. Éliminez les monstres

se trouvant près de vous puis fouillez la salle pour trouver des munitions et un kit de soins. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans le sas en face de vous pour prendre d'autres munitions. Passez ensuite par la porte au bout du sas et avancez un peu le long d'un couloir que vous avez emprunté avec hâte durant le premier chapitre pour y trouver de la stase. Il s'y trouve également une salle adjacente contenant du crédit, des munitions et un semi-conducteur rubis. Après avoir ramassé tous ces beaux objets, revenez à la salle d'embarquement, sortez par la porte du hangar. Écoutez le message de Kyne et, pendant que le vaisseau arrive, ramassez l'objet " Peng " se trouvant entre les deux passerelles à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Grâce à votre traceur, passez par la porte de la piste 2 et continuez vers la salle de contrôle.

Une fois arrivé désactivez la gravité à l'aide du petit tableau de bord et allez fouiller les casiers se trouvant sur la droite pour y récupérer des munitions. Faites désormais le grand saut jusqu'au rail se trouvant en contrebas. Occupez-vous des nécromorphs s'attaquant à vous puis fouillez un peu la place pour trouver des munitions. Utilisez maintenant votre module Macro-PK pour amener le monolithe à une partie du rail dont les bords sont rayés de jaune et de noir. Activez le panneau de contrôle trajet pour que le rail soit placé correctement et amenez le monolithe dessus. Poussez-le et activez de nouveau le panneau de contrôle pour remettre le rail dans le bon sens. Ceci étant fait, ramenez le monolithe vers vous et continuez votre progression jusqu'à un autre rail jaune et noir. Occupez-vous des nécromorphs vous sautant dessus, puis allez actionner le deuxième panneau de contrôle. Le rail étant placé convenablement, placez le monolithe dessus puis poussez-le au bout de façon à le mettre sous la navette. Après l'avoir positionné, tuez les monstres envahissant les lieux tout en écoutant le message de Kyne.

Remontez ensuite au niveau supérieur et rétablissez la gravité pour entendre un nouveau message de votre acolyte vous disant de le rejoindre. Revenez sur la piste 2 à l'aide de votre traceur avancez jusqu'à votre compagnon pour déclencher une animation scénaristique et deux messages vidéo de la part de Kendra et Nicole. Dirigez-vous à nouveau vers la petite terrasse où se trouve le rétablisseur de gravité puis empruntez la porte sur la droite pour monter vers une salle où un nécromorph est collé à un mur. Occupez-vous de son cas, ramassez les munitions qui traînent sur le sol et dans les casiers puis dirigez-vous vers la salle de contrôle pour retrouver Nicole. Profitez de son discours pour récupérer le semi-conducteur rubis, le point de force ainsi que les quelques items disponibles dans les bornes murales de la pièce puis, une fois que votre copine a fini de parler, actionnez le panneau de contrôle au milieu de la pièce pour rappeler la navette empruntée par Kendra quelques instants plus tôt.
Cette dernière vous fera d'ailleurs part de son énervement par un message audio. Qu'à cela ne tienne, écoutez ce que Nicole a à vous dire puis une fois qu'elle est partie, redescendez sur la piste de décollage numéro 2. Montez maintenant dans la navette et placez-vous à ses commandes pour partir une bonne fois pour toutes de l'USG Ishimura.

Chapitre 12 : Survivant de l'infini

Vous y voici enfin, après avoir sué sang et eau (enfin surtout sang), vous voilà parvenu à la source du mal. Commencez par descendre de votre navette et fouillez le spatioport pour trouver des munitions. Allez ensuite près du support à chargement se trouvant près de Nicole et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez-le derrière la navette. S'il est bien placé, le panneau de contrôle devrait devenir utilisable. Actionnez-le puis une fois le monolithe en place, ramenez-le près de Nicole et poussez-le au bout des rails pour qu'il soit amené près d'une grande porte en fer. Ceci étant fait, entrez dans la caserne de contrôle qui se trouve derrière vous. Une fois à l'intérieur, votre acolyte va vous envoyer un message audio. Tout en l'écoutant, ramassez les munitions sur le sol puis rentrez dans la petite pièce sur votre gauche pour récupérer des munitions, du crédit, un semi-conducteur or et une transmission audio.

Sortez et franchissez la porte se trouvant à droite de l'entrée. Tuez les deux nécromorphs chauves-souris qui s'y trouvent, récupérez les items traînant sur le sol puis à l'aide de votre module Macro-PK, prenez le petit générateur et revenez près du monolithe. Après avoir tué le grand nécromorph se trouvant sur le quai, rentrez la batterie électrique dans le petit générateur à droite de l'entrée de la caserne puis passez par une des portes adjacentes au monolithe. Déplacez ensuite ce dernier le plus possible près du second volet et actionnez le tableau de bord au centre de la passerelle. Au bout de quelques secondes, une nouvelle pièce va se présenter à vous. Entrez-y tout en continuant d'accompagner le monolithe. Malheureusement des petits ponts vont vite venir bloquer le passage. Commencez par les lever à l'aide de leurs panneaux de contrôle puis stasez-les pour pouvoir tirer la pierre sans qu'ils ne retombent tout de suite.

Évidemment, la quarantaine va rapidement s'enclencher et vous allez devoir tracter le monolithe tout en dégomment les

hordes de nécromorphs déferlant sur vous. La clé pour réussir cette séquence est de ramasser les munitions sur le sol mais aussi et surtout de garder son sang-froid, ce combat étant assez long et éprouvant. Une fois les ennemis tués, amenez le monolithe au bout de la pièce. Attention quelques nouveaux nécromorphs vont infiltrer les lieux, tuez-les puis allez récupérer le semi-conducteur rubis se trouvant devant la porte adjacente au monolithe de droite. Maintenant sachez qu'une dernière porte à point de force se trouve derrière vous. Pour ceux qui hésitent, elle contient diverses munitions, une recharge moyenne d'O2 et un kit de soins moyen. Quoi qu'il en soit, allez maintenant emprunter une des deux portes sur le coté du monolithe et actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir une nouvelle porte.

Vous voici dans une nouvelle pièce baptisée " Centre de gravité ", commencez par tuer les nécromorphs-muraux se trouvant dans la salle et fouillez ensuite cette dernière pour trouver quelques items non négligeables. Si vous essayez de lever les ponts au centre de la pièce, vous allez vous apercevoir qu'ils ne sont pas alimentés, vous devez rétablir le courant pour pouvoir continuer. Allez tout d'abord emprunter la porte se trouvant entre les deux nécromorphs que vous venez de tuer, prenez le kit de soins max dans la borne murale sur votre gauche puis progressez le long du couloir sans gravité en ramassant les items et en tuant les monstres vous sautant au visage. Faites attention, un grand cercle va vous bloquer le passage à un moment, sautez à travers puis une fois au bout du couloir, jetez-vous vers le sol. Prenez l'objet se trouvant dans la petite caisse sur le sol puis utilisez votre pouvoir télékinésique pour abaisser la manette du générateur et rétablir le courant.

Revenez sur vos pas en stasant les pales de la ventilation et en abattant les nouveaux monstres ayant élu domicile dans la coursive. Une fois revenu dans le centre de gravité, éliminez la brute vous fonçant dessus et, après avoir levé et stasé les deux petits ponts, tracter le monolithe jusqu'à un nouveau volet. Comme pour précédemment, passez par une des deux portes puis allez actionner le tableau de bord au centre de la passerelle pour obtenir l'accès à une nouvelle pièce. Fouillez cette dernière pour récupérer du crédit, des munitions et un point de force puis après avoir soulevé et ralenti le pont au milieu de la salle, avancez le monolithe jusqu'au dernier volet. Après l'avoir ouvert en actionnant le panneau de contrôle, sortez dehors et dépêchez-vous de ramasser les items disponibles. Votre arrivée ayant attiré l'attention de quelques nécromorphs bien énervés, liquidez tous les monstres se trouvant près du cratère histoire de rester tranquille quelque temps pour tracter le monolithe jusqu'au bout des rails.
Faites attention, des tentacules sortiront de ce dernier. Pour les tuer, tirez comme d'habitude sur leurs grosses membranes jaunes.

Une fois le monolithe en place, actionnez le chargeur à l'aide du tableau de contrôle pour assister à une cinématique. L'endroit devenant dangereux, revenez un peu sur vos pas et allez vous réfugier dans le sas sur votre droite. A l'intérieur, la décontamination va se lancer et une nouvelle animation scénaristique va se dérouler devant vous. Après avoir encaissé la dernière grosse révélation du jeu, franchissez la porte se trouvant derrière vous et progressez le long d'un couloir relativement peu hygiénique. Ramassez les munitions, le mini-kit de soins ainsi que le point de force puis passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Vous voici dans un petit vestiaire, faites main basse sur toutes les munitions qui s'y trouvent et sortez par la porte en face de vous. Vous voici dans un endroit familier, allez au stock faire le plein de munitions et de kits de soins puis après avoir sauvegardé, sortez sur le spatioport pour le combat final.

La Reine-Mère
Vous voici face au boss final. Commencez par tirer sur les grosses membranes jaunes entourant sa gueule pour l'affaiblir. Au bout de trois poches explosées, votre ennemie va s'énerver et vous agripper à l'aide de l'un de ses tentacules. Continuez à lui tirer dessus en faisant attention car non seulement vous n'avez que peu de temps avant qu'elle ne vous ingurgite mais plus, la jouabilité se trouve totalement inversée du fait que vous ayez la tête en bas. Une fois que vous avez réussi, la reine va vous lâcher et vous renvoyer sur le sol du spatioport. Après vous être relevé, évitez les coups qu'elle donne avec ses tentacules et tirez sur les membranes se trouvant au niveau de sa cage thoracique lorsqu'elles se trouvent à votre portée. Après les avoir toutes détruites, reprenez votre souffle et regardez-la tomber dans le cratère. Le chemin étant désormais libre, dirigez-vous vers votre navette pour partir de Aegis 7 et mettre fin à ce qui fut l'une des aventures les plus éprouvantes du survival-horror depuis bien longtemps.

Dead to Rights : Retribution

© Namco Bandai / Volatile 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Comme Frank l'aurait fait

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

Tueur de l'ombre

Effectuez une élimination silencieuse avec Shadow.

Chute libre

Tuez un ennemi en le faisant tomber d'un rebord.

Tu es à moi GAC !

Prenez un soldat du GAC en otage.

Surprise !

Donnez un coup de pied à un ennemi en sortant d'un abri.

Tel maître, tel chien

Tuez un ennemi en coopération avec Shadow.

Coup de boule

Ouvrez 10 portes avec la tête d'un otage.

Casse-noisettes

Attaquez un ennemi à l'entrejambe avec Shadow.

Crime et châtiment

Effectuez 50 éliminations.

Pâtée pour chien

Tuez 50 ennemis avec Shadow.

Rendre les armes

Désarmez 50 ennemis.

Question de timing

Réussissez 50 contre-attaques.

Poids plume

Effectuez 200 combos à 3 coups.

Intouchable

Esquivez 50 coups en bondissant.

Le prix de la justice

Récupérez 25 insignes de police.

Médaille du mérite

Obtenez le bronze dans tous les chapitres.

Pan !

Réussissez 30 tirs dans la tête dans n'importe quel chapitre (mode OFFICIER ou supérieur).

Argent

Meilleur flic de la ville

Terminez le jeu en mode OFFICIER.

Combat rapproché

Terminez un chapitre (sauf le Prologue) sans utiliser d'arme à feu.

Poids lourd

Effectuez 100 combos à 5 coups.

Honorer les morts

Récupérez 50 insignes de police.

Médaille du courage

Obtenez l'argent dans tous les chapitres.

Chut...

Terminez un chapitre en ayant effectué 10 éliminations furtives (mode OFFICIER ou supérieur).

Equilibre parfait

Obtenez le BONUS VARIATION maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Je te couvre

Complétez un chapitre sans laisser mourir Shadow ou Jack (chapitres 3-10).

Premier sur les lieux

Obtenez le BONUS TEMPS maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Achève-le, Shadow !

Tuez 20 ennemis en faisant coopérer Jack et Shadow (mode OFFICIER ou supérieur).

Or

Médaille de la valeur

Obtenez l'or dans tous les chapitres.

Châtiment

Terminez le jeu en mode COMMISSAIRE.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Au début du prologue, vous incarnez le loup du héros et vous devez protéger votre ami. Commencez par avancer et courir tout droit, puis préparez-vous à le défendre.

D'abord, courez et attaquez les deux premiers bandits au coin de la rue. Montez sur la passerelle, courez vers les deux côtés et attaquez deux autres bandits armés. Ensuite, redescendez et assaillez les quatre ennemis qui attaquent Jack.

Enfin, repérez les deux truands qui sortent du véhicule et achevez-les.

Chapitre 1 : Strikebreaker

Sauvez les otages !

Montez les escaliers, entrez dans l'immeuble et avancez à gauche. Remontez les autres marches, repérez les premiers ennemis et préparez-vous à les affronter à mains nues. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran, mettez-les en pratique et avancez dans le couloir.

Dès que la porte s'ouvre, approchez-vous du gros, attaquez-le avec des combos et esquivez ses attaques. Bloquez également ses coups de poing et battez-le avec différentes attaques.

Après la courte scène, montez les escaliers, entrez dans le couloir (à gauche) et prenez l'ascenseur au fond. Ensuite, sortez rapidement, appuyez sur la touche qui s'affiche pour désarmer l'ennemi et abattez-le. Tuez également le second ennemi qui arrive et poursuivez à droite.

A présent, avancez dans le couloir et désarmez rapidement les ennemis. Prenez couverture derrière les obstacles, abattez-les de loin et poursuivez vers l'avant. Agrippez également les ennemis, prenez-les en otage et utilisez-les comme boucliers humains. Balancez-les dans le vide, éliminez les autres et continuez jusqu'au fond du couloir.

Par la suite, avancez dans le nouveau couloir et prenez couverture derrière le mur. Repérez l'ennemi qui prend un homme en otage, entrez en mode Concentration et tirez sur sa tête. Ensuite, faites attention aux nombreux hommes qui arrivent et abattez-les un par un. Avancez petit à petit, prenez couverture derrière les fauteuils et abattez les soldats. Avancez dans la pièce suivante, éliminez ceux qui se trouvent derrière les piliers et sécurisez ainsi cet endroit.

Tout de suite après, vous devez éliminer celui qui est muni d'un lance-roquettes. Par conséquent, prenez l'une des sorties de droite ou de gauche et couvrez-vous derrière les barricades. Entrez en mode Concentration, essayez de viser la tête de l'homme et tirez. Sinon, ouvrez le feu et éliminez-le.

Par la suite, vous devez escorter l'otage jusqu'à la sortie. Pour cela, rebroussez chemin et tuez les soldats que vous apercevez dans le couloir. Faites attention au sniper qui arrive, prenez couverture derrière les piliers et utilisez le mode

Concentration pour l'abattre d'une balle entre les deux yeux. Si vous êtes à court de munitions, avancez d'une couverture à l'autre et précipitez-vous vers le sniper pour l'assommer à mains nues. Ensuite, abattez les autres ennemis, sécurisez ainsi le couloir et approchez de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et prenez-le.

Dès que la porte de l'ascenseur s'ouvre, entrez en mode Concentration et éliminez rapidement les trois ennemis qui prennent les gardes de sécurité en otage. Ensuite, avancez à gauche et abattez d'autres hommes armés. Les gardes de sécurité que vous aviez sauvés vous viendront en aide.

Entrez dans le prochain couloir, faites attention aux ennemis armés et éliminez-les. Poursuivez à droite, abattez les suivants et poursuivez jusqu'au plateau de télévision.

Après une courte scène, ouvrez la porte vitrée et récupérez l'arme devant les escaliers. Descendez légèrement les marches, entrez en mode Concentration et abattez les soldats qui détiennent des civils en otage. Tout de suite après, abattez un autre groupe qui arrive par la gauche. Entrez par ce passage, ouvrez la prochaine porte à droite et regardez la scène qui suit.

Poursuivez Riggs

Montez les escaliers en courant, des ennemis arrivent en traversant les vitres de droite donc abattez-les. Remontez les marches, éliminez la résistance et faites gaffe à ceux munis d'une lourde armure.

Lorsque vous atteignez la première zone ouverte, prenez couverture derrière les haies et éliminez les ennemis qui arrivent. Abattez le gros truand, éliminez ceux qui sont munis d'un fusil à pompe et avancez. Dans le prochaine angle, faites gaffe au sniper, utilisez le mode Concentration pour l'abattre ou utilisez un bouclier humain pour l'atteindre et l'éliminer. Enfin, remontez les marches et regardez la scène qui suit.

Chapitre 2 : Shadowboxing

Après la cinématique, apprenez les techniques d'attaque en mêlée et appliquez-les sur le ring. Lisez les inscriptions qui s'affichent, apprenez les esquives, les parades et les combos d'attaque puis sonnez la cloche pour arrêter.

Par la suite, suivez votre entraineur et descendez les marches. Une fois dehors, marchez à nouveau avec votre chef et avancez jusqu'au véhicule garé.

A ce moment, vous reprenez le contrôle du chien et vous devez trouver la clé de la porte métallique.

Récupérez la clé

Avancez tout droit, passez en mode furtif et attaquez le premier soldat silencieusement. Tirez le corps loin des yeux des gardes, avancez encore et entrez dans l'entrepôt de gauche. D'abord, avancez à droite de l'entrepôt et abattez un premier garde. Continuez sur la droite, repérez les ennemis et abattez-les silencieusement. Ensuite, cachez leurs corps, repérez les prochains grâce au mode furtif et éliminez-les.

Ensuite, approchez-vous des marches, infligez des morsures aux gardes et montez. Avancez à droite des marches, continuez tout droit puis à droite et repérez le soldat détenant la clé dans une pièce. Attirez son attention en aboyant puis attaquez-le. Enfin, récupérez la clé et rebroussez chemin jusqu'à Jack.

Inspectez le territoire du syndicat

Lorsque vous reprenez le contrôle de Jack, avancez tout droit et frappez les deux truands. Poursuivez tout droit, entrez dan l'entrepôt et abattez-en deux autres. Ensuite, ouvrez la porte avec le voyant vert puis la porte métallique légèrement plus loin.

Entrez, abattez un groupe d'ennemis puis montez les escaliers, sur la droite. Assommez deux autres soldats, traversez la passerelle et neutralisez les deux prochains. Ensuite, sautez par la fenêtre et entrez dans l'entrepôt. Descendez les

escaliers et trouvez les preuves sur une caisse au milieu.

Tout de suite après, affrontez les nombreux ennemis qui arrivent et achevez-les. Prenez la porte par laquelle les ennemis sont arrivés, avancez tout droit et ouvrez la grande porte pour entrer dans le second entrepôt. Repérez les nouvelles preuves sur la caisse, abattez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Avancez à droite, trouvez la sortie et atteignez un autre entrepôt.

Traversez la passerelle, descendez via l'échelle et assommez d'autres gardes. Approchez-vous de la lumière qui clignote en vert et appuyez sur la touche pour couper le courant. Ensuite, remontez à l'aide de l'échelle et poursuivez à gauche.

Dans le prochain entrepôt, descendez les escaliers et fouillez dans les poubelles pour trouver les dernières preuves.

Battez le syndicat avec Redwater

Après la scène cinématique, sortez votre arme et tirez sur tous les ennemis qui arrivent. Prenez couverture derrière les piliers ou les barricades et abattez les groupes d'ennemis jusqu'à la fin du temps imparti. Résistez aux assauts des gardes, utilisez les armes et regardez la scène qui suit.

Après la scène, avancez tout droit et ouvrez la grande porte. Passez à travers la clôture à gauche, suivez le chien qui renifle les traces et ouvrez la porte du fond. Suivez le chemin, ouvrez la prochaine porte et avancez jusqu'à la fenêtre. Prenez couverture derrière la fenêtre et écoutez la conversation des deux ennemis.

Poursuivez le gangster

Par la suite, sortez par la porte qui est à côté et pourchassez le gangster qui s'enfuit. Courez tout droit, abattez le premier garde, montez les escaliers et poursuivez jusqu'à la cour. Tuez le groupe d'ennemis, avancez par la clôture métallique qui vient de s'ouvrir et ouvrez la porte de l'entrepôt. Faites le ménage, avancez tout droit et trouvez la sortie, au fond.

Chapitre 3 : Off the Rails

Trouvez Tseng

Avancez tout droit, descendez les marches et avancez dans les rues. Ouvrez la porte métallique dans une ruelle à droite, avancez et ordonnez au chien d'attaquer l'ennemi. Récupérez son arme, avancez dans la ruelle de gauche puis éliminez celui qui est sur la passerelle élevée. Avancez jusqu'à la rue, repérez les ennemis qui attaquent les policiers et abattez-les. Avancez à gauche de la prochaine rue, exécutez les hommes de la main noire et continuez à droite jusqu'à la prochaine route.

A présent, éliminez d'autres ennemis en avançant le long du chemin et récupérez leurs armes. Après quelques pas, un véhicule jaillit et deux hommes munis de lance-roquettes en sortent. Utilisez le mode Concentration, visez rapidement ces deux cibles et éliminez-les. Ensuite, couvrez-vous et éliminez les soldats restants. Utilisez les lance-roquettes, sécurisez la zone puis avancez à gauche du véhicule pour ouvrir la porte du fond.

Entrez dans l'entrepôt, abattez les karatékas qui arrivent et prenez un lance-roquette dans une étagère à droite. Sortez par la porte que les ennemis avaient ouverte, suivez le chemin et prenez couverture derrière les caisses. Eliminez d'autres ennemis, avancez d'une caisse à l'autre et tournez à gauche. Nettoyez la rue, avancez et montez les escaliers.

Après la courte scène, entrez dans l'entrepôt et descendez les escaliers. Tirez sur les hommes de main de Tseng, achevez-les puis ouvrez la porte du milieu.

Désamorcez les bombes

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans un train et vous devez désamorcer les bombes avant la fin du temps limite. Pour cela, vous devez avancer rapidement et neutraliser les ennemis très rapidement. Sécurisez le premier wagon, prenez l'échelle au fond et abattez deux autres hommes sur le toit du train.

Avancez vers le prochain wagon, descendez et attaquez les ennemis dans ce compartiment. Repérez la première bombe collée sur des barils et désamorcez-la. Avancez, jetez un coup d'oeil sur le temps et dépêchez-vous vers le prochain wagon. Abattez les ennemis, désamorcez la seconde bombe et continuez.

Une fois que vous atteignez la plateforme, éliminez rapidement les ennemis en les projetant hors du train et prenez couverture derrière les caisses. Avancez d'une caisse à l'autre et approchez enfin de la dernière bombe pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 4 : End of the line

Sauvez jack

Une fois encore, vous prenez le contrôle du chien et vous devez sauver Jack. D'abord, avancez furtivement vers le premier ennemi et mordez-le. Ensuite, courez et acharnez-vous sur les autres ennemis. Entrez à l'intérieur des wagons pour vous cacher des coups de feu, poursuivez vers l'avant et repérez Jack par terre. Emmenez jack en lieu sûr avant que le wagon ne tombe sur lui et sauvez-le.

Sauvez la gare centrale de Grant

Maintenant que vous incarnez à nouveau Jack, avancez à gauche du wagon détruit et suivez le chemin. Tuez un ennemi, traversez la passerelle et accédez à la gare. D'abord, repérez la tour qui se trouve à droite et éliminez le premier sniper. Récupérez son arme, utilisez-la pour éliminer le second sniper plus loin et descendez.

Avancez le long des rails, abattez les ennemis qui arrivent et trouvez la sortie à droite. Descendez les escaliers, abattez les trois gardes et continuez à descendre.

Entrez à l'intérieur de la gare, suivez le chemin et abattez un groupe de trois ennemis. Avancez, abattez-en deux autres et montez les escaliers. Suivez le chemin jusqu'à la station, abattez des hommes armés sur le quai et trouvez votre chemin entre les wagons. Traversez jusqu'à l'autre quai, montez les marches (à droite) et abattez d'autres ennemis. Poursuivez à gauche jusqu'à la salle d'attente, éliminez les prochains soldats et continuez tout droit vers le grand hall.

Désamorcez les bombes à temps

Après la courte scène, descendez les marches et abattez les ennemis qui se trouvent dans la place. Désarmez rapidement vos assaillants et abattez-les. Il existe trois bombes dans le grand hall. Une à droite, une à gauche et une autre au milieu. Désamorcez-les avant la fin du temps imparti, éliminez les adversaires restants et continuez par la porte métallique du milieu.

Suivez le chemin, nettoyez la zone et descendez les escaliers. Faites attention aux deux snipers, utilisez le mode Concentration et éliminez-les. Sinon, couvrez-vous derrière les piliers et abattez-les avec des tirs bien placés.

Eliminez Tseng

Après la scène cinématique, vous devez battre Tseng. Pour cela, effectuez des combos d'attaques rapides et puissantes.

Faites attention à ses ripostes puissantes, parez-les et reprenez les coups de poing. Lorsque la jauge en bas à gauche devienne rouge, il devient vulnérable et vous pouvez l'agripper. A ce moment, attrapez-le, prenez-le en otage et balancez-le sur les rails pour que le train le déchiquète.

Chapitre 5 : Seven Six Five

Inspectez le Dock 765

Après la courte cinématique, ouvrez la porte métallique à gauche et avancez jusqu'à la lumière rouge en face.

A cet instant, vous reprenez le contrôle de Shadow et vous devez trouver une carte magnétique qui permet d'ouvrir la porte. Pour cela, passez à travers le grillage et approchez-vous furtivement du premier garde, en face.

Abattez-le, tirez son corps et cachez-le. Ensuite, vous avez deux choix à prendre. Soit, vous foncez directement sur les trois ennemis plus loin, soit vous continuez à vous faufiler par le trou qui est à droite pour les battre un par un. Une fois que ces trois ennemis sont achevés, poursuivez vers l'entrepôt et aboyez pour attirer l'attention des gardes. Achevez ceux qui viennent inspecter les lieux, avancez et abattez les autres.

Poursuivez vers l'entrepôt, entrez par le trou dans le mur et achevez les quatre soldats à l'intérieur. Montez les escaliers, éliminez le dernier soldat et récupérez la clé magnétique. Ensuite, revenez sur vos pas et retrouvez Jack pour lui remettre la carte.

De retour avec Jack, avancez vers l'entrepôt et éliminez quelques soldats en chemin. Entrez, montez les escaliers et ouvrez la porte au fond. Entrez dans la pièce et regardez la scène cinématique qui suit.

Par la suite, sortez de la pièce et avancez à gauche sur la passerelle. Descendez, avancez dans la cour et abattez les soldats. Couvrez-vous derrière les palettes, récupérez des explosifs sur celles-ci et continuez à avancer. Entrez par la porte coulissante, suivez le chemin et entrez dans la base militaire.

Suivez le couloir, descendez les marches et entrez dans une pièce qui se referme derrière vous.

Echappez au GAC

Après quelques instants, l'utilité GAC (Grant city Anti Crime) débarque et vous devez leur échapper. Commencez par lancer une bombe près de la porte et sortez. Achevez quatre autres soldats, montez les escaliers et avancez tout droit. Eliminez d'autres ennemis près du wagon, continuez à avancer vers la gauche puis sécurisez la cour et suivez le chemin des rails.

A présent, faites attention à l'hélicoptère ennemi et prenez couverture derrière les containers. Courez d'une couverture à l'autre, évitez les coups de feu de l'hélico et approchez de l'entrepôt. Attendez que l'appareil s'en aille, visez les soldats qui arrivent et abattez-les.

Entrez dans l'entrepôt d'en face, montez les escaliers et éliminez trois autres gardes. Avancez, descendez de l'autre côté et abattez d'autres ennemis. Sortez vers la cour, faites attention à l'hélicoptère et aux soldats qui arrivent. Soit, vous foncez directement vers l'entrepôt ou vous avancez petit à petit en éliminant les soldats.

Une fois que vous avez atteint l'entrepôt, montez les escaliers, abattez les ennemis et suivez le long couloir sur la gauche.

Abattez deux soldats, descendez les marches et avancez tout droit. Rejoignez un autre grand entrepôt et appelez le monte-charge. Par la suite, vous devez repousser les attaques ennemies le temps que le monte-charge arrive. Prenez couverture derrière les palettes, visez les ennemis de loin et abattez-les. Le fusil à pompe est efficace dans ces combats rapprochés. Dès le temps s'est écoulé, prenez le monte-charge et appuyez sur le bouton pour descendre.

Ouvrez la porte, suivez le chemin des égouts et récupérez un fusil sniper dans une caisse sur la droite.

Ouvrez une autre porte, accédez au grand canal et prenez rapidement couverture derrière les palettes. Faites attention aux snipers, courez d'une cachette à l'autre et traversez le pont qui est à droite. Prenez couverture, visez le premier

sniper en face et abattez-le.

Abattez également celui sur la passerelle en haut à droite et entrez dans une pièce se trouvant à droite. Abattez les ennemis, récupérez des munitions pour fusil sniper et sortez de l'autre côté. Activez le levier rouge près du bord, rebroussez chemin jusqu'au pont et suivez maintenant le chemin qui était à gauche.

Avancez tout droit, abattez un sniper sur une passerelle sur votre gauche et suivez le chemin jusqu'au quai. Faites attention à l'hélico, avancez et éliminez les gardes qui approchent. Couvrez-vous, éliminez le sniper posté dans une entrée à gauche du chemin et entrez dans le nouveau canal d'égouts.

Récupérez le fusil sniper dans la caisse, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Couvrez-vous, visez le sniper au loin sur la passerelle et tuez-le.
Avancez jusqu'au prochain croisement, faites attention au tireur qui est à gauche et partez à droite. Prenez couverture, éliminez-le et activez le levier. Revenez au croisement, partez à gauche et abattez d'autres ennemis.

Faites gaffe au sniper sur la droite, prenez l'entrée de gauche et récupérez des munitions dans la caisse. Sortez de l'autre côté, abattez un tireur en haut à gauche puis un autre à droite. Continuez à avancer, allez activer un troisième levier plus loin à droite puis revenez traverser le pont désormais accessible. Enfin, abattez deux soldats et un sniper en haut des marches. Montez et atteignez les chemins de fer.

Chapitre 6 : Urban Renewal

Infiltrez la base du GAC

Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez l'assaillant du GAC. Demandez à Shadow de l'attaquer et frappez-le à votre tour. Avancez, prenez l'arme dans la caisse et avancez sur la passerelle. Suivez l'un des deux chemins, prenez couverture derrière les blocs de ciment et éliminez les soldats qui arrivent.

Avancez, faites gaffe au sniper et continuez jusqu'à ce qu'une voiture apparaisse. Restez caché, ne vous faites pas repérer par les projecteurs et attendez que la lumière passe. Ensuite, avancez tout droit, prenez votre arme et abattez les deux soldats qui ont le dos tourné. Avancez vers la prochaine zone et prenez couverture. Faites attention la tourelle à droite, éliminez les ennemis qui arrivent par l'entrée de gauche puis prenez cette entrée.

Abattez les hommes restants, approchez-vous de la prochaine sortie et tuez le soldat qui manie la tourelle. Prenez les commandes de la tourelle et achevez ceux qui arrivent par la gauche. Sinon, ignorez-les et continuez directement à gauche.

Avancez vers la nouvelle zone de combat et couvrez-vous. Abattez les ennemis qui sont en face, avancez et faites attention au sniper, en haut à droite. Abattez-le, nettoyez la zone et avancez. Tout de suite après, deux soldats munis de fusil à électrochoc arrivent. Utilisez le mode Concentration et éliminez-les rapidement. Récupérez leurs armes, avancez et ramassez des munitions dans la caisse.

Avancez vers la cour suivante, couvrez-vous et abattez les ennemis. Faites attention à la tourelle sur votre droite et utilisez votre nouveau joujou pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin direct et avancez jusqu'à ce qu'un véhicule ennemi arrive. Eliminez les hommes qui en sortent, utilisez le mode Concentration pour abattre le sniper sur la tour de contrôle et sécurisez la zone.

En avançant vers l'entrepôt, une unité lourde munie d'un lance-roquettes débarque. Pour l'abattre, utilisez le mode Concentration et visez le chargeur qui se trouve sur son dos. Fuyez les grenades qu'il lance et prenez toujours couverture derrière les piliers.

Par la suite, approchez de l'entrepôt et attirez les ennemis dehors avant d'entrer. Abattez-les puis entrez. Faites attention au garage qui s'ouvre en face et éliminez la tourelle qui se trouve derrière. Abattez également d'autres soldats à droite de l'entrée et suivez ce chemin.

Avancez dans l'entrepôt, abattez les soldats ennemis puis éliminez ceux qui sortent du garage. Une fois que toute la zone est sécurisée, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez jusqu'à la sortie, approchez de la porte métallique qui s'ouvre et regardez la scène cinématique.

Coupez les générateurs

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Shadow. D'abord, entrez par le trou et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le soldat vous tourne le dos, avancez et entrez dans le bunker à droite. Abattez furtivement les quatre soldats qui sont à l'intérieur du bunker et approchez de l'autre sortie.

Attendez le bon moment et mordez deux autres soldats devant la sortie. Ensuite, allez au prochain bunker et éliminez également deux ennemis. Une fois que tous les soldats au sol sont éliminés, montez les escaliers du premier bunker, achevez le garde et éteignez le premier générateur. Redescendez, allez sur le toit du second bunker, achevez deux soldats ennemis et éteignez le second générateur.

De retour avec Jack, entrez, montez sur le second bunker et suivez le chemin vers la gauche. Traversez la passerelle, entrez par la prochaine porte et avancez dans le long couloir. Abattez les ennemis qui arrivent, faites gaffe aux deux snipers sur la passerelle supérieure et utilisez le mode Concentration pour les abattre. Par la suite, éliminez les soldats restants et descendez les escaliers au bout du chemin.

Détruisez les trois hélicoptères du GAC

A présent, entrez dans la cour suivante, abattez les ennemis et récupérez du C4 dans les caisses à gauche.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez l'ennemi qui se trouve derrière. Suivez le chemin, éliminez un autre ennemi et continuez jusqu'à l'héliport. Faites attention à l'unité lourde munie d'une mitrailleuse, prenez couverture et tirez sur son réservoir pour l'abattre. Par la suite, descendez les escaliers et approchez du bunker. Abattez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur, entrez et appuyez sur le panneau de contrôle pour activer la passerelle. Enfin, atteignez cette passerelle, placez le C4 sur l'hélicoptère et fuyez l'explosion.

Par la suite, revenez sur vos pas et suivez la lumière verte. Abattez une tourelle et un soldat en chemin puis courez jusqu'au bout du chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Abattez un sniper et un soldat en face de vous, puis abattez deux autres plus loin à droite. Abattez également une unité lourde avec mitrailleuse, sécurisez la zone et avancez à gauche de la passerelle puis prenez une échelle pour descendre. Entrez dans le bunker, activez la passerelle des escaliers qui mènent à l'hélicoptère et atteignez-les. Placez la seconde bombe, explosez l'hélico et rebroussez chemin jusqu'à la cour où vous aviez trouvé le C4. Abattez deux snipers et plusieurs autres soldats en chemin.

A présent, suivez le chemin désigné en vert et abattez deux ennemis arrivant d'un garage à gauche. Prenez les marches en face, avancez jusqu'au dernier héliport et entrez à l'intérieur du bunker.

Dès que vous appuyez sur le panneau de la passerelle, une unité lourde avec mitrailleuse, un sniper et d'autres soldats débarquent. Restez à l'intérieur du bunker, visez d'abord l'unité lourde et abattez-la. Achevez les autres soldats, sortez puis occupez-vous des snipers sur la passerelle. Enfin, explosez le dernier hélicoptère, retournez à l'endroit où vous aviez trouvé le C4 et achevez deux snipers en chemin.

Eliminez Riggs

Récupérez une arme dans la caisse se trouvant dans le coin, prenez couverture et tirez sur Riggs. Lorsqu'il manie la tourelle, restez à couvert puis tirez rapidement sur lui pour le blesser.

Par la suite, Riggs se déplace de droite à gauche, se met à couvert et utilise la seconde tourelle se trouvant de l'autre côté. Poursuivez-le avec votre viseur, tirez dès que l'occasion se présente et augmentez ainsi la jauge de ses dégâts.

Après quelques coups, il envoie un groupe de soldats pour vous attaquer. Envoyez-leur Shadow pour les achever et concentrez-vous de Riggs. Faites attention aux mines qu'il lance, tirez sur lui jusqu'à ce la jauge en bas à gauche se remplisse et regardez la scène qui suit.

Détruisez le dernier hélicoptère

D'abord, récupérez le C4 se trouvant dans le coin et entrez par le container qui est à gauche de Riggs. Remontez les escaliers, abattez un soldat ennemi et approchez-vous de l'hélicoptère pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 7 : Frame story

Défendez Jack

Après la scène cinématique, vous incarnez Shadow à nouveau et vous devez défendre Jack. Descendez les escaliers, utilisez le mode furtif pour repérer les ennemis et mordez-les. Achevez un premier ennemi en face puis occupez-vous de ceux qui se trouvent en haut à gauche et à droite. Sécurisez l'endroit le temps que Jack traverse le pont, gardez l'oeil ouvert sur son état et atteignez le rue.

Conduisez Faith à l'hélicoptère

Après la scène, battez les premiers soldats dans le bar puis achevez ensuite trois autres gardes armés. Transportez Faith, sortez du bar et avancez sur la prochaine passerelle. Relâchez Faith dans un endroit sûr, derrière une caisse, sécurisez le chemin en face puis revenez la chercher.

Dans la prochaine section, traversez le pont qui se trouve à gauche et faites attention aux snipers sur votre droite. Récupérez le fusil à lunettes dans la caisse ouverte, visez-les de loin et abattez-les. Ensuite, poursuivez le chemin, abattez d'autres ennemis et sécurisez la zone.

Portez Faith jusqu'à l'entrée de l'immeuble, déposez-la dans un endroit sûr et faites attention à la tourelle et aux soldats qui arrivent. Achevez-les, nettoyez la zone et entrez. Eliminez un autre groupe de six soldats, utilisez leurs armes puis portez Faith jusqu'à l'ascenseur au bout du couloir à droite.

Détruisez les projecteurs du GAC

D'abord, descendez les échelles et suivez le chemin. Abattez deux soldats ennemis puis repérez l'unité lourde avec un lance-grenades. Utilisez le mode Concentration, visez sa tête et tirez pour l'abattre. Poursuivez le long du chemin, abattez les soldats qui arrivent et atteignez le toit où se trouve le premier projecteur. Eliminez les ennemis qui se trouvent près du projo puis tirez sur ce dernier pour le détruire.

Ensuite, remontez les marches, avancez tout en éliminant plusieurs soldats et atteignez le prochain toit. Détruisez le second projecteur, poursuivez en prenant les prochaines marches et continuez jusqu'au dernier toit où se trouve le dernier projecteur.

Faites très attention à la tourelle, utilisez une arme lourde ou détruisez-la avec des explosifs. Gardez toujours l'oeil ouvert sur l'état de santé de Faith qui est représenté par l'icône en bas à gauche. Enfin, éteignez le dernier projecteur et prenez l'échelle pour revenir jusqu'à Faith.

Chapitre 8 : Atonement

Arrêtez Julien Temple

Après la scène cinématique, abattez les gardes qui arrivent et lancez-les dans le vide. Descendez les escaliers, tournez à gauche et montez d'autres marches. Abattez les ennemis et entrez par la porte vitrée.

Balancez les ennemis dans le vide, tirez sur eux et descendez les marches. Sécurisez le bas des marches, dégommez d'autres adversaires puis entrez par la porte qui s'ouvre par la suite.

Entrez dans le bureau, éliminez les hommes qui sont à l'intérieur et prenez la porte au fond de la pièce. Avancez dans le balcon, balancez les ennemis dans le vide puis descendez les marches plus loin. Abattez cinq autres gardes coriaces, sécurisez la zone puis appuyez sur le bouton qui se trouve sur le piano pour ouvrir le passage secret.

Faites sortir Temple de la tour

Après la cinématique, prenez Julien en otage et abattez les ennemis qui approchent. Gardez-le en vie, sécurisez l'endroit puis entrez par la porte qui se trouve à droite dans sa cachette. Avancez, rechargez constamment votre arme et prenez l'ascenseur au fond.

Sortez de l'ascenseur, descendez les escaliers et entrez dans le studio de télévision. Eliminez plusieurs soldats ennemis, avancez vers l'autre sortie et montez les escaliers. Achevez quatre autres hommes armés, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et continuez à gauche. Passez le détecteur de métal, avancez et ouvrez le feu sur trois assaillants munis d'une armure lourde. Visez leur tête pour les abattre, sinon battez-les à mains nues et reprenez l'otage.

Avancez vers la prochaine porte vitrée, faites attention au sniper et avancez à gauche. Prenez couverture, faites attention à la tourelle de l'hélicoptère sur votre droite et éliminez le sniper sur l'échafaudage.

Avancez, éliminez d'autres ennemis et entrez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le corridor, dégommez plusieurs hommes et poursuivez vers la prochaine pièce. Achevez cinq à six gardes, avancez jusqu'à l'ascenseur au fond à droite et entrez. En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin et regardez la courte scène qui montre un hélicoptère.

Détruisez l'hélicoptère du GAC

D'abord, récupérez une arme dans l'une des caisses et prenez couverture derrière les piliers. Visez l'endroit où se trouvent les faisceaux lumineux et électrocutez ainsi les pilotes. Une fois que toutes les lampes sont détruites, visez le cockpit de l'hélico et ouvrez le feu pour qu'une scène se déclenche. Utilisez le mode Concentration si vous êtes en difficulté.

Faites sortir Temple de la tour

Par la suite, saisissez Temple à nouveau et avancez dans le couloir. Abattez les ennemis, approchez de l'ascenseur et prenez-le. Ensuite, sortez, partez à droite et descendez les marches. Vous rencontrez un ennemi qui manie une mitrailleuse, utilisez le mode Concentration et tirez sur le sac qu'il porte sur son dos.

Chapitre 9 : Old Fashioned way

Reprenez le commissariat

Saisissez votre otage à nouveau, descendez les marches et abattez le groupe de soldats ennemis. Avancez à gauche, traversez le pont puis continuez à droite. Abattez les assaillants qui arrivent, prenez leurs armes car vous ne disposez plus de munitions infinies et avancez vers le commissariat. Faites attention à la tourelle d'en face, relâchez Temple pour sécurisez l'endroit puis revenez le saisir.

Une fois devant le commissariat, abattez un garde près de la porte et entrez. Défoncez la porte métallique à droite, avancez et achevez des hommes dans le couloir.

Avancez jusqu'à la porte, lancez une grenade puis éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans le rez-de-chaussée. Rodez dans toute la zone, achevez tous les soldats puis allez vers la porte qui s'ouvre par la suite. Achevez trois unités lourdes en récupérant leurs armes, entrez et poursuivez à droite.

Abattez deux soldats ennemis, ouvrez la porte suivante et éliminez plusieurs gardes près cellules. Utilisez le mode Concentration si vous êtes cerné, poursuivez le long du corridor et abattez d'autres adversaires. Une fois que le couloir est sécurisé, entrez dans la cellule ouverte pour qu'une scène se déclenche.

Repoussez les attaques du GAC

Après la scène, rebroussez chemin vers le hall principal du commissariat et achevez les ennemis qui arrivent. Une fois que le rez-de-chaussée est sécurisé, montez les escaliers et éliminez d'autres ennemis à l'étage. Dirigez-vous vers l'aile Est, restez devant la porte et éliminez tous ceux que vous rencontrez. Balancez-les par-dessus bord, utilisez des armes lourdes et sécurisez ainsi l'aile Est. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous vers l'aile Ouest pour la défendre. Faites attention à l'unité lourde avec un lance-grenades et utilisez le mode Concentration pour l'éliminer.

Ensuite, revenez là ou se trouvent les escaliers et avancez vers l'aile sud. Faites gaffe aux deux unités lourdes munis de mitrailleuses, utilisez le mode Concentration ou un arme lourde et abattez-les. Par la suite, suivez le corridor et entrez par le trou dans le mur. Avancez le long du corridor à droite, ouvrez la porte et abattez les ennemis dans la pièce suivante. Achevez deux autres en face et prenez les escaliers.

Entrez dans la salle d'entrainement, traversez le ring et montez les escaliers. Eliminez deux ennemis, avancez et entrez par la porte de gauche. Remontez les prochaines marches, approchez de la zone d'entrainement au tir et achevez six gardes derrière les piliers. Entrez dans cette zone, prenez la porte qui est au fond à gauche et atteignez ainsi le toit de l'immeuble.

Abattez les deux ennemis en face, avancez à gauche et dégommez un sniper. Eliminez ensuite trois autres ennemis et suivez le chemin à droite. Prenez couverture dans le coin, entrez en mode Concentration et abattez les trois snipers de loin.

Avancez, entrez par la porte qui est à droite, éliminez deux soldats et prenez un des escaliers. Abattez les quelques hommes sur le toit, achevez un manieur de lance-grenades grâce au mode Concentration et sécurisez ainsi le toit.

Repoussez les attaques du GAC

Une fois que ceci est fait, retrouvez le policier et repoussez les attaques du GAC le temps qu'il achève sa recherche dans l'ordinateur. Pour cela, prenez un fusil sniper dans la caisse qui se trouve près de l'ordinateur, allez à droite et à gauche et abattez les groupes d'ennemis qui arrivent. Rechargez votre fusil dans la caisse et reprenez les coups de feu.

Une fois que le toit est sécurisé, vous devez repousser les soldats du GAC qui pénètrent dans le bâtiment. Rechargez alors votre fusil sniper, visez les soldats ennemis qui essayent de traverser le pont et abattez-les un par un. Rechargez auprès de la caisse et descendez-les tous.

Chapitre 10 : Retribution

Infiltrez la base Alpha du GAC

Après l'atterrissage de l'hélicoptère, suivez le groupe de soldats et entrez dans la base. Marchez avec le groupe sans tarder derrière et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, suivez toujours le groupe de soldats et prenez l'ascenseur. Ensuite, suivez-les jusqu'à la porte en vert et tournez à gauche.

Suivez le seul soldat jusqu'à la prochaine porte, accédez au couloir et faites attention aux rayons lumineux bleus. Ne passez pas à travers ces rayons, revenez légèrement en arrière et sautez à travers la fenêtre cassée. Récupérez une arme, approchez de la prochaine fenêtre à gauche et prenez couverture. Visez les barils jaunes à droite et tirez pour créer une explosion.

Attaquez la base Alpha

Prenez un fusil sniper dans la caisse à droite, visez les ennemis en bas et couvrez Inness en les éliminant. Eliminez d'abord un grand nombre de gardes, gardez les barils explosifs pour plus tard et tirez directement sur les ennemis. Après quelques coups, un sniper apparait dans une fenêtre de l'immeuble d'en face, achevez-le puis reprenez les coups de feu vers le sol. Lorsque les unités lourdes arrivent, utilisez les barils explosifs pour les descendre et essayez de viser leurs têtes.

Une fois que l'entrée de la base est sécurisée, prenez couverture derrière le pilier et abattez les ennemis qui arrivent par la porte. Ensuite, ne traversez pas les rayons lumineux à nouveau et passez par la fenêtre.

Avancez jusqu'au grand hall, faites attention à la tourelle et utilisez le fusil sniper ou le mode Concentration pour l'abattre.

Sécurisez la zone, avancez et prenez la porte de droite. Après la courte scène dans la laquelle vous apercevez Redwater en train de fuir, prenez une bonne arme et abattez tous les ennemis qui se trouvent dans les trois étages. Avancez d'une couverture à l'autre, approchez des ennemis pour les projeter dans le vide et tirez sur ceux qui se trouvent au rez-de-chaussée.

Poursuivez Redwater

Une fois que la zone est sécurisée, remontez au dernier étage et entrez par la porte qui est désormais débloquée. Avancez, abattez cinq gardes plus loin et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Entrez, avancez tout droit et obtenez ainsi l'armure redoutable des unités lourdes.

A présent, utilisez votre nouvelle arme et dégommez tout ce que vous apercevez sur votre chemin. Suivez le chemin des couloirs et abattez les soldats, les snipers et d'autres unités lourdes. Utilisez le lance-grenades pour éliminer les unités lourdes et les tourelles et utilisez la mitrailleuse pour abattre les simples soldats. Suivez le chemin du couloir jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Avancez, abattez trois ennemis à mains nues et ouvrez la porte de droite. Avancez vers la gauche et préparez-vous à prendre le contrôle de Shadow.

Récupérez les clés

Descendez la pente, entrez dans le trou et éliminez furtivement le premier soldat. Remontez les escaliers par la droite et abattez furtivement le sniper qui est à droite. Avancez doucement à gauche et éliminez un ennemi, près du mur.

Ensuite, avancez vers le bord du trou qui est au sol et éliminez un troisième soldat. Continuez à avancer furtivement vers le dernier garde, achevez-le et récupérez ainsi la carte magnétique. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à Jack et donnez-lui la clé.

Poursuivez Redwater

Entrez, récupérez le fusil sniper dans la caisse et éliminez les deux tireurs d'élite ennemis en haut de la passerelle à gauche. Prenez couverture derrière un lit et abattez le tireur et le soldat qui arrivent par la porte. Ensuite, entrez par cette même porte et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Battez Redwater

Après la scène, traversez le pont et montez les escaliers. Durant l'ultime combat, frappez Redwater pour lui enlever son couteau puis effectuez des combos d'attaque. Il peut également reprendre son arme en utilisant la même technique que vous.

Pour contrer cela, essayez de contre-attaquer ou d'utiliser le mode Concentration. Sinon, continuez à l'attaquer avec

des combos jusqu'à ce que sa jauge d'état se remplisse et appuyez sur la touche d'attaque spéciale pour l'éliminer une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez vengé votre père et complété Dead to Rights Retribution.

Deadliest Warrior

2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Armure de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Hard.

Heaume de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Deadliest.

Deadly Premonition

© Marvelous Interactive / Access Games

+ D'INFOS FORUM

ARMES SPÉCIALES

Toutes ces armes possèdent des munitions infinies.

Epée

Terminer la mission optionnelle n°39.

Fusil 12Ga CQB

Terminer la mission optionnelle n°15.

Hache

Rendez-vous dans le bureau du shérif (Other World).

Magnum .357

Terminer la mission optionnelle n°11.

Mitraillette 10mm

Terminer la mission optionnelle n°14.

RPG

Terminer la mission optionnelle n°16.

Tondeuse

Rendez-vous dans le Community Center (Other World).

Tronçonneuse

Rendez-vous dans le manoir de Harry (Other World).

Wesley

Terminer la mission optionnelle n°50.

Wrench

Terminer la mission optionnelle n°29.

DeathSpank

© Electronic Arts / Hothead Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Déchiqueteur de poulets

Tuer 100 poulets.

Immortel...

Ressusciter dans une cabine.

Extermination

Détruire les 3 Queen Greems.

Au fond du trou

Terminer 6 quêtes spéléologiques.

Accro

Boire 50 potions.

Téléportation

Découvrir les 30 cabines de téléportation.

Menu Héros

Dispenser le Bien, vaincre les Forces du Mal.

Argent

Le jour où la musique s'arrêta

Tuer Sergeant Orque.

Activités subsidiaires

Terminer 50 quêtes secondaires.

Dispensateur de Justice

Tuer 2500 ennemis.

Escorte fatale

Tuer Lord Von Prong.

Or

M. Dur-à-cuire

Atteindre le Niveau 20.

Def Jam Icon

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STYLES DE COMBAT

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

CHEAT CODES

Ces codes sont à faire sur l'écran "Press Start".

Yung Joc

Bas, , , Droite

Fat Joe

Bas, , , Droite

Def Jam Rapstar

© Konami / 4mm Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Worth Some Millions (argent)

Accumuler un total de 10 000 000 de points, tous modes confondus

Microphone Fiend! (or)

Accumuler 305 micros en mode Carrière

I Keep Blowin' Up (bronze)

Activer 4 fois la Puissance de platine au cours d'une chanson

We Are The Best (bronze)

Interpréter un duo pour lequel les 2 joueurs obtiennent l'évaluation "Trop fort" en mode DIFFICILE

Get the Party Started Right (bronze)

Terminer la playlist en mode Groupe

On The Road To Riches (argent)

Terminer tous les défis du mode Carrière

Steady Chasin' (bronze)

Terminer tous les défis Endurance

Fly High, No Lie (bronze)

Terminer tous les défis Meilleur score

It Ain't Trickin' If You Got It (bronze)

Terminer tous les défis Multiplicateurs

Too Hot for T.V. (bronze)

Terminer tous les défis Puissance de platine

Always On Time (bronze)

Terminer tous les défis Rythme

Newcomer (bronze)

Terminer le niveau 1

Opener (bronze)

Terminer le niveau 2

Headliner (bronze)

Terminer le niveau 3 en Mode Carrière

Rapstar (argent)

Terminer le niveau 5 en Mode Carrière

Fresh Out The Box (bronze)

Réaliser votre premier défi en mode Carrière

Flawless Flow (bronze)

Gagner 5 micros sur n'importe quelle chanson du mode Carrière

Seal the Deal (argent)

Décrocher le label DEF JAM RAPSTAR sur une chanson

Go The Distance (bronze)

Terminer une playlist composée d'au moins 10 chansons

Chain Reaction (bronze)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" à toutes les chansons d'une playlist contenant au moins 5 titres

The Voice Of A Generation (bronze)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" sur la version solo de Gold Digger

Perfection is Perfected (bronze)

Marquer au moins 90 % en Justesse, Rythme et Paroles en DIFFICILE (n'importe quelle chanson)

Ain't Nobody Dope As Me (argent)

Obtenir l'évaluation Paroles "SUPER" pour toutes les phrases d'une chanson

Stuntin' is a Habit (bronze)

Être l'auteur de vidéos visionnées 2.000 fois (toutes vidéos publiées confondues)

Presence of Greatness (bronze)

Obtenir une évaluation moyenne de 4 étoiles pour n'importe quelle vidéo évaluée plus de 200 fois

Throwback Flow (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons sorties avant 1990

Rep Your City (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons mentionnant chacune le nom d'une ville.

I Make This Look 'Eezy (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur une chanson de Lil Wayne et une chanson de Kanye West.

Unstoppable (or)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 50 interprétations en mode DIFFICILE

All Eyez On Me (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" en solo/EXPERT avec le chant original désactivé

It Takes Two (bronze)

Disputer 30 batailles ou interpréter 30 duos en mode Fête

Rhymes Are On Time (bronze)

Disputer une Bataille dans laquelle les deux joueurs touchent simultanément 25 cibles rap d'affilée.

Towering Over The Competition (bronze)

Disputer une Bataille au cours de laquelle vous marquez 50.000 points de plus que votre adversaire

Playa President (bronze)

Interpréter un duo dans lequel vous marquez 50.000 points de plus que votre ami

Livin' Your Life (bronze)

Se produire 300 fois, tous modes de jeu confondus

You Be the Judge (bronze)

Évaluer une vidéo publiée au sein de la communauté

Lyrical Player Pro (bronze)

Sauvegarder 5 vidéos Freestyle

Scorch The Booth (bronze)

Sauvegarder votre première interprétation en freestyle

Hype'd Up (bronze)

Sauvegarder 15 enregistrements dans Mes vidéos

It's Like Showbiz (bronze)

Sauvegarder une vidéo contenant un effet visuel

Cultivating Music (bronze)

Déverrouiller une chanson pour la première fois

Off The Chain (or)

Déverrouiller tout le contenu verrouillé en mode Carrière

Ain't Scared to Share It (bronze)

Publier 10 vidéos au sein de la communauté

World Premiere (bronze)

Publier une vidéo au sein de la communauté

Immaculately Polished (bronze)

Publier une interprétation "Trop fort" au sein de la communauté

Mic Check One Two, One Two (bronze)

Utiliser un effet audio sur n'importe quelle chanson de n'importe quel mode

Well Connected (bronze)

Regarder 50 vidéos publiées au sein de la communauté

Close Call (bronze)

Remporter une Bataille avec moins de 1.000 points d'avance

No Competition (bronze)

Gagner à toutes les chansons d'une playlist Bataille contenant au moins 5 titres

Demon's Souls

© Namco Bandai / From Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EVITER DE PERDRE DES ÂMES EN MOURANT

Lorsque vous êtes sur le point de mourir, appuyez tout de suite sur le bouton Playstation pour quitter le jeu avant que l'auto-sauvegarde ne se fasse. En chargeant votre partie, vous vous retrouverez près de l'endroit où vous étiez et vous aurez conservé tout votre stock d'âmes.

FANTÔMES BLEUS (COOP ONLINE)

Les fantômes bleus sont des joueurs qui ont été invoqués par un autre joueur vivant. Un joueur doit être sous forme spectrale pour adopter la forme d'un fantôme bleu. En coopérant avec un autre joueur pour battre un démon, le fantôme bleu peut gagner des âmes et retrouver son corps si le démon est vaincu. Si vous mourez sous la forme d'un fantôme bleu, vous ne perdez pas d'âmes, vous revenez simplement à votre partie sous forme spectrale. Lorsque la partie en coopération est terminée, vous pouvez évaluer le joueur qui vous a aidé en lui donnant un grade (S, A, B, C ou D).

Conditions :

-Seuls les joueurs vivants n'ayant pas encore battu le boss du niveau peuvent invoquer un fantôme bleu.
-Il faut posséder une Blue Eye Stone.
-Il faut être en forme spectrale.
-Il ne faut pas qu'il y ait plus de 10 niveaux d'écart entre les deux joueurs
-Il faut respecter les restrictions du joueur ayant le niveau le moins élevé

Marche à suivre :

1. Rendez-vous à l'endroit où vous voulez aider quelqu'un (pas dans le Nexus).
2. Utilisez la Blue Eye Stone pour laisser un signe d'âme.
3. Attendez que quelqu'un vous invoque et ne vous éloignez pas trop de votre signe d'âme.

FANTÔMES NOIRS (PVP ONLINE)

Les fantômes noirs sont des joueurs qui pénètrent dans la partie d'un autre joueur. Lorsqu'un fantôme noir élimine un autre joueur, il regagne son corps lorsqu'il retourne dans sa partie. Les fantômes noirs ne peuvent pas s'en prendre à des joueurs qui sont sous forme spectrale.

Conditions :

-Il faut posséder une Black Eye Stone.
-Il faut être en forme spectrale.
-Le joueur hôte est automatiquement choisi par le serveur du jeu
-Il faut respecter les restrictions du joueur ayant le niveau le moins élevé

Pénalités :

-Un niveau d'âme est drainé lorsqu'un joueur meurt à cause de l'environnement ou utilise une White Eye Stone.
-L'équilibre du monde penchera vers le noir, que vous gagniez ou perdiez.
-Le fantôme noir est expulsé de la partie du joueur hôte s'il perd ou que le joueur hôte entre dans la zone d'un boss.

LES DEUX FINS

Note : *Le choix permettant d'obtenir la bonne ou la mauvaise fin n'intervient qu'à la toute fin du jeu. Chacune de ces deux fins permet d'obtenir un trophée différent.*

Bonne fin

Eliminez l'Ancien après que la jeune fille en noir vous ait conduit dans la dernière zone du jeu et sortez du brouillard sans tuer la jeune fille en noir. Cette fin vous permet d'obtenir l'âme de la jeune fille en noir qui peut être utilisée par Yuria ou consumée en échange de 60 000 âmes.

Mauvaise fin

Eliminez l'Ancien après que la jeune fille en noir vous ait conduit dans la dernière zone du jeu et tuez la jeune fille en noir avant de sortir du brouillard. Cette fin vous permet d'obtenir l'âme de la bête qui peut être consumée en échange de 200 000 âmes ainsi qu'une pierre rouge permettant de laisser un message aux autres joueurs pour qu'ils fassent venir un fantôme noir.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique du début, avancez dans le conduit d'eau et lisez le message qui se trouve par terre. Familiarisez-vous avec les touches d'attaque et éliminez le monstre qui rôde dans le coin puis avancez à droite. Lisez un second message par terre, avancez dans l'eau et abattez un autre ennemi plus loin.

Poursuivez dans le couloir, lisez le message par terre et apprenez comment viser les ennemis. Utilisez cette capacité pour abattre les deux ennemis puis montez les escaliers sur la droite. Examinez le cadavre en montant les marches, récupérez l'Herbe du croissant de lune et traversez le pont.

Repérez un cadavre sur votre gauche, obtenez trois herbes médicinales et sautez du bord.

A présent, suivez le cours d'eau (à gauche) et abattez les trois zombies que vous rencontrez. Enfin, repérez l'Archipierre sous un petit abri et touchez-le pour aller vers une nouvelle zone.

Avancez, apprenez à réaliser une attaque puissante et abattez un premier soldat. Suivez le chemin dans un petit couloir, affrontez deux chevaliers puis montez les escaliers sur la gauche. Lisez le message pour savoir comment changer d'arme, fouillez le cadavre se trouvant à gauche et obtenez une Herbe de la demi-lune.

Montez les escaliers, faites attention à l'archer qui est près de la corniche et abattez-le. Récupérez les trois herbes médicinales qu'il laisse derrière lui. Fouillez également le cadavre près du mur et obtenez une âme de soldat inconnu.

Traversez les planches à droite des marches, montez d'autres escaliers plus loin, abattez deux ennemis et récupérez une herbe du croissant de lune en examinant la dépouille.

Entrez dans le brouillard, partez d'abord à droite et fouillez le cadavre pour trouver une Herbe de la demi-lune. Ensuite, revenez en arrière et suivez l'autre chemin. Montez les escaliers, entrez dans le brouillard et affrontez l'avant-garde qui vous tue en un seul coup.

Nexus

Après la scène cinématique dans laquelle vous mourez, votre âme est emprisonnée dans le Nexus. Parlez avec le soldat (en surbrillance), touchez l'Archipierre du roi qui se trouve près de lui et allez au Palais de Boletaria.

Chapitre 1 : Palais de Boletaria

Après la courte scène cinématique, avancez vers les grandes marches en face et abattez les zombies que vous rencontrez en chemin. Faites attention à ceux qui se cachent derrière les barricades et tuez-les. Montez les marches, récupérez votre tache de sang près de la dépouille du cheval, prenez trois herbes du croissant de lune auprès du cadavre et poursuivez le long des marches sur votre gauche.

Tuez un premier ennemi, avancez et faites attention à l'archer, posté plus loin. Abattez deux zombies puis montez les marches pour le tuer.

Ensuite, prenez l'entrée, faites attention à un ennemi juste à droite puis abattez un second plus loin. Eliminez un troisième zombie dans la prochaine pièce et prenez la sortie. Détruisez les débris à droite des marches pour obtenir des grenades incendiaires puis montez les escaliers. Bloquez les attaques des deux gardes soldats, répliquez pour les abattre puis entrez dans le brouillard.

Partez d'abord à droite des marches, récupérez une âme du soldat inconnu, ainsi qu'une lance courte et revenez. Montez les escaliers, faites attention aux soldats qui jettent des grenades, bloquez-les et abattez-les.

Ensuite, trouvez la sortie à gauche, éliminez un soldat et montez la passerelle. Entrez par la prochaine porte, éliminez un soldat et passez entre les deux planches de l'échafaudage à gauche pour tomber près du cadavre qui détient une Epée Bâtarde.

Revenez au même endroit, partez à gauche pour obtenir une herbe de la demi-lune puis revenez prendre les marches de droite. Faites attention à la grosse boule qui est lancée sur vous et effectuez une roulade pour l'esquiver.

Remontez, abattez l'ennemi et partez en arrière. Eliminez les soldats qui lancent des projectiles, celui armé d'une lance et récupérez les Herbes de croissant de lune ainsi que les projectiles.

Ensuite, rebroussez chemin et partez de l'autre côté. Repérez un chevalier devant un brouillard, lancez-lui deux bombes incendiaires et abattez-le.

Une fois que ceci est fait, sautez d'abord par le rebord qui se trouve en face du brouillard et fouillez le cadavre sur la clôture. Prenez une arbalète légère, des carreaux en bois et entrez.

Remontez les marches pour revenir devant le brouillard, ignorez-le pour l'instant et poursuivez tout droit vers l'entrée d'en face. Récupérez des bombes incendiaires auprès du cadavre à droite puis descendez les marches. Faites gaffe aux zombies qui attaquent car ils peuvent exploser les barils et vous infliger ainsi d'importants dégâts. Il est préférable de leur lancer des bombes de loin.

Une fois que vous arrivez en bas des marches, tirez le levier et sortez. Fouillez le cadavre pour obtenir une bague collante, avancez à droite et récupérez divers équipements en fouillant les deux autres cadavres. Enfin, rebroussez chemin jusqu'au brouillard que vous aviez ignoré et entrez.

A présent, descendez les marches à droite, avancez près de l'étagère et sautez par-dessus la haie pour atteindre une plateforme inférieure. Parlez à Ostrava, fouillez le cadavre pour obtenir une Bague du voleur et équipez-vous-en.

A présent, lancez des bombes incendiaires sur les zombies qui sont en bas et descendez pour les éliminer tous. Une fois que la cour est nettoyée, Ostrava descend et vous donne un Télescope. A ce moment, suivez-le et abattez les ennemis que vous rencontrez.

Prenez d'abord l'entrée de droite et atteignez une autre cour. Inspectez ensuite le coin droit pour trouver une âme de héros inconnu puis descendez les marches à gauche pour abattre plusieurs autres ennemis.

Ensuite, revenez au croisement et prenez l'autre chemin qui mène vers un grand hall. Abattez le chevalier, fouillez le cadavre sur votre gauche, prenez la sortie au fond puis à droite. Détruisez les étagères pour entrer dans la cour, abattez quatre zombies et montez les longs escaliers.

Avancez jusqu'au croisement, abattez le zombie et prenez les marches de droite. Eliminez un archer, inspectez la passerelle en bois et trouvez une âme du soldat inconnu dans un cadavre.

Continuez à monter, abattez un autre chevalier et un archer à gauche. Fouillez le cadavre pour obtenir deux Herbes de lune descendante puis traversez le brouillard.

Maintenant, avancez tout droit et frappez les planches qui sont en face pour relâcher des boules de pierre qui tueront les ennemis qui arrivent. Ensuite, avancez jusqu'au croisement, abattez deux soldats munis de lances et continuez tout droit.

Lorsque vous êtes attaqué par les soldats, un dragon arrive et crache immédiatement son feu.

Fuyez le pont et revenez au croisement pour prendre l'autre chemin. Sortez rapidement, repérez les corps dans la montagne et fouillez-les avant que le dragon n'arrive. Répétez le processus pour ramasser les objets sur les cadavres.

Une fois que vous avez fouillé tous les corps, revenez au pont que vous aviez fui tout à l'heure et traversez-le avant que le dragon ne vous attaque (ignorez les archers). Prenez l'entrée en face et tirez le levier pour ouvrir la grande porte métallique.

Suivez le chemin à gauche jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Détruisez les objets, fouillez le cadavre au fond et récupérez une Térébenthine. Ensuite, revenez au croisement et suivez l'autre chemin.

Entrez dans la pièce suivante, abattez trois soldats et descendez les escaliers. Éliminez les zombies et les autres créatures, descendez jusqu'au fond et tirez le levier. Sortez, abattez les trois zombies, entrez dans le brouillard et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Phalange
La clé du succès de ce combat est le feu. Si vous possédez des explosifs, lancez-les sur Phalange pour lui ôter son bouclier constitué de plusieurs mini-créatures. Par la suite, acharnez-vous sur le boss en question et épuisez sa jauge de santé. Si vous n'avez pas de bombes incendiaires, utilisez le Térébenthine pour enflammer votre arme et acharnez-vous sur le bouclier. Frappez Phalange par la suite et battez-le.

Après le combat, touchez l'Archipierre pour récupérer l'Ame de Démon de Plomb puis allez vers le Nexus.

Nexus

Après la discussion avec la jeune fille aveugle, montez les longs escaliers, poursuivez dans un petit couloir et prenez une entrée à droite. Lorsque vous arrivez devant un balcon rempli de statues, avancez à gauche et repérez le moine qui se trouve devant la bougie allumée.

Après la scène, descendez et parlez avec la jeune fille aveugle pour améliorer vos capacités. Une fois que ceci est fait,

montez les quelques marches qui sont à gauche et touchez l'Archipierre du petit roi à nouveau.
Archipierre de la Phalange
Avancez tout droit dans le tunnel, abattez les quatre monstres près de l'entrée puis partez sur le côté droit pour trouver une âme du soldat inconnu et abattre deux autres monstres. Ensuite, partez sur le côté gauche du tunnel, descendez une pente et retrouvez Ostrava emprisonné. Parlez-lui, fouillez le cadavre et sortez du tunnel.

En arrivant au pont, le dragon vous empêche de passer à nouveau. Traversez rapidement le pont en courant, esquivez les objets et trouvez l'abri rapidement. Une fois que vous êtes en sécurité, prenez l'entrée de droite, montez les marches et abattez les soldats. Achevez également ceux qui sont sur le donjon et fouillez les cadavres pour obtenir un catalyseur en bois.

Par la suite, descendez les escaliers jusqu'au sous-sol du pont et partez à gauche. Abattez les ennemis que vous rencontrez et sauvez Ostrava au fond. Ensuite, rebroussez chemin et poursuivez toujours en avant. Eliminez des monstres et faites gaffe aux loups.

Tuez environ cinq loups et allez droit devant vous. Fouillez un cadavre près d'une porte métallique, avancez tout droit et effectuez quelques achats auprès du marchand. Ensuite, revenez près de la porte métallique, détruisez la barrière en bois et révélez le passage.

Montez les escaliers jusqu'au toit du donjon, abattez les archers et récupérez des projectiles auprès du cadavre. Descendez d'un niveau, entrez dans la tour et éliminez plusieurs archers en face de la porte.

Ensuite, entrez dans le brouillard, attendez que le dragon crache du feu et courez rapidement jusqu'au chariot qui est à droite. Couvrez-vous derrière, visez les archers et lancez des flèches à votre tour. Ensuite, utilisez la térébenthine et abattez les deux chevaliers aux yeux bleus.

Avant d'entrer dans le brouillard, repérez une entrée à droite et montez les marches. Abattez deux archers, fouillez tous les cadavres et récupérez plusieurs objets dont des Yeux éphémères. Descendez et entrez dans le brouillard.

Boss : Chevalier de la tour
Au début du combat, montez rapidement les escaliers et abattez les archers qui sont éparpillés sur la clôture. Ensuite, descendez et préparez-vous à affronter le grand chevalier en question. Pour le battre, visez ses jambes et effectuez des attaques lourdes. Passez entre ses jambes pour ne pas subir de dégâts et attaquez-les.
Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, le chevalier perdra le contrôle et tombera par terre. A ce moment, visez sa tête et effectuez plusieurs attaques fortes avant qu'il ne se relève. Répétez cette technique trois à quatre fois jusqu'à ce qu'il soit mis hors d'état de nuire.

Après le combat, vous ne pouvez pas avancer dans le prochain brouillard à moins que vous battiez un démon. Retournez au Nexus pour améliorer vos capacités et achetez un sort magique. Pour effectuer des sorts, vous devez d'abord vous équiper du catalyseur comme arme secondaire et acheter un sort auprès du sage se trouvant dans la section gauche du Nexus. Une fois que vous êtes prêt, touchez l'Archipierre du roi du terrier.

Chapitre 2 : Tunnel du Rochecroc

Montez les escaliers, avancez à gauche, récupérez une âme du guerrier inconnu au bout du chemin puis revenez. Traversez le pont se trouvant en haut des marches, faites attention aux roches qui sont lancées sur vous et courez jusqu'à l'entrée. Dans cette zone, effectuez des attaques perforantes contre les ennemis.

Entrez, tournez la manivelle près de la sortie, à droite, et activez l'élévateur. Prenez le monte-charge pour aller au niveau supérieur et entrez dans la pièce. Faites très attention à l'ennemi qui lance des bombes incendiaires et abattez-le. Fouillez sa dépouille, fouillez également une autre dépouille dans la pièce et obtenez une âme de l'illustre soldat.

Prenez la sortie, fouillez le cadavre au bord et obtenez une Hache de guerre broyante. Par la suite, reprenez l'élévateur et descendez au plus bas niveau. Repérez un cadavre dans le coin, fouillez-le et obtenez une Pierre d'yeux éphémères.

Reprenez l'élévateur pour revenir à la première pièce et continuez tout droit. Abattez les monstres qui s'y trouvent, faites attention aux loups et tuez-les tous. Ensuite, repérez la prochaine pièce et faites attention au soldat qui lance des bombes incendiaires. Tuez-le, entrez dans la pièce suivante et fouillez les cadavres qui sont sur place.

Revenez à la pièce précédente, repérez une petite entrée sur votre gauche et prenez-la. Abattez deux zombies, montez les marches et faites attention à un autre monstre qui arrive par la droite. Tuez-le, ignorez l'entrée de droite et fouillez le cadavre qui se trouve en face. Obtenez des herbes de croissant de lune et entrez dans la prochaine pièce sur la droite. Récupérez une pioche près du cadavre et continuez le long du couloir.

Montez les marches, poursuivez le long de la passerelle et montez d'autres escaliers. Récupérez une âme du soldat inconnu, descendez d'un niveau et traversez le pont pour tomber au niveau inférieur.

Récupérez une Ame du soldat inconnu auprès du cadavre, montez les escaliers, suivez le chemin et traversez un autre pont. Avancez au bout du chemin, tirez le levier sur votre gauche et ouvrez ainsi la porte métallique. Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où vous êtes tombé, descendez et refaites le même chemin jusqu'à pont brisé. Montez au niveau supérieur, prenez les autres escaliers à droite du cadavre et entrez par le brouillard au fond.

D'abord, ignorez les planches en face et partez à droite. Abattez le lézard en flammes, récupérez un Eclat de pierre fondue en fouillant le cadavre et revenez en arrière.

Remontez les planches que vous aviez ignorées, prenez à gauche et escaladez une autre passerelle. Obtenez deux Herbes de la demi-lune auprès du cadavre, suivez le chemin et avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un brouillard. Ignorez-le pour l'instant, détruisez les objets qui sont en face et poursuivez. Abattez les monstres, prenez d'abord à gauche en sortant, récupérez une âme du héros inconnu et partez vers l'autre direction. Prenez des Herbes de la demi-lune, descendez la passerelle et tournez la poignée.

Prenez l'élévateur en faisant très attention et descendez d'un niveau. Récupérez un Eclat de pierre cristalline en fouillant le cadavre puis descendez au plus bas niveau. Si vous succombez, montez simplement les marches et entrez dans la pièce en face pour trouver l'élévateur.

A présent, parlez au forgeron pour acheter des objets. Passez par l'entrée de droite pour fouiller le cadavre et rebroussez chemin jusqu'au brouillard. Entrez, montez les marches et faites attention au monstre qui est juste à gauche. Abattez-le, traversez la pièce suivante et prenez à droite en sortant. Détruisez les tonneaux et montez les marches. Récupérez une âme en fouillant le cadavre et descendez du rebord. Fouillez deux autres cadavres, prenez la passerelle et courez pour fuir les nombreux ennemis.

Montez la pente, utilisez les sorts magiques pour battre les lézards et faites attention aux loups qui arrivent.

Récupérez un Eclat en fouillant le cadavre, descendez les prochaines marches et abattez les loups. Dès que vous descendez, repérez un coin à gauche, fouillez la dépouille qui s'y trouve et obtenez un Eclat de pierre d'Ed.

Par la suite, suivez le chemin qui passe sous la passerelle et descendez une autre pente. Fouillez la dépouille en chemin, abattez plusieurs monstres puis fouillez un autre cadavre sous la passerelle avant de tirer le levier un peu plus loin.

Après la séquence, sautez depuis le bord, avancez et remontez la passerelle de droite (ne descendez pas par celle d'en face).
Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la zone de la lave désormais éteinte et descendez. Fouillez deux cadavres au sol et un troisième dans le coin gauche et récupérez des Eclats de pierre et un Anneau de résistance au poison.

Par la suite, montez les marches, suivez le chemin et entrez dans un petit tunnel. Faites très attention au magicien ennemi qui lance du feu et n'entrez pas dans la pièce tant que les barils explosifs ne sont pas détruits. Essayez de détruire ceux qui sont à droite et à gauche avec votre arme avant qu'il ne les fasse exploser. Abattez l'ennemi et passez par le brouillard.

Détruisez les charrettes à droite, fouillez le cadavre et récupérez une pierre d'yeux éphémères. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle de gauche, dépassez les toiles d'araignées et avancez vers une autre passerelle. Faites attention au rocher qui tombe puis abattez le monstre qui descend également.

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un élévateur, ignorez-le pour l'instant et montez la passerelle de gauche. Fouillez le cadavre au fond, obtenez un Kriss puis retournez vers l'élévateur. Activez la poignée pour l'alimenter et descendez au sous-sol.

Avant d'entrer par le brouillard, suivez les rails pour entrer dans un petit tunnel et récupérez un Morceau de pierre tisseuse. Ensuite, entrez par le brouillard et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : L'araignée Cuirassée
Le combat contre cette araignée est assez dur car elle possède de nombreuses attaques. D'abord, elle lance une boule de feu de loin suivie de trois boules en même temps. Aussi, elle est capable de lancer une toile pour vous immobiliser. Couvrez-vous derrière les rebords du mur de droite ou de gauche puis courez en zigzagant pour l'atteindre. Dès que vous arrivez, bloquez ses attaques de feu et deux attaques avec les pattes puis attendez qu'elle atterrisse. A ce moment précis, prenez votre arme à deux mains et attaquez-la avant qu'elle ne se relève.

Lorsqu'elle se lève, bloquez ses attaques une seconde fois et refaites la même opération. Après la seconde attaque, fuyez rapidement l'araignée jusqu'à l'entrée du tunnel parce qu'elle va cracher une importante vague de feu capable de vous éliminer d'un coup. A présent, il ne vous reste plus qu'à recommencer l'attaque du début et à la répéter plusieurs fois pour l'abattre. N'hésitez pas à utiliser une Herbe dès que vous êtes blessé.
Après le combat, inspectez l'endroit pour trouver des Morceaux de pierre tisseuses puis touchez l'Archipierre pour revenir au Nexus.

Archipierre de l'araignée cuirassé

Avancez dans le tunnel, abattez les deux monstres et prenez le passage de droite. Neutralisez les nombreux mineurs, avancez et ne descendez pas par le trou. Passez à droite du trou, sautez d'une passerelle à l'autre et descendez doucement dans ce trou.

Regardez bien avant de vous laisser tomber, descendez d'une passerelle à l'autre et atteignez le fond. Faites attention aux vers de terre qui émergent, abattez-les avec de la magie et passez dans le tunnel.

A la sortie, allez d'abord à gauche pour fouiller le cadavre puis revenez à droite pour trouver d'autres objets et atteindre le brouillard qui mène vers le boss.
Boss : Rôdeur enflammé
Equipez l'anneau de résistance au feu, utilisez également le bouclier de feu et préparez-vous au combat. Faites très attention aux attaques puissantes et utilisez la magie pour riposter de loin.

Essayez de garder vos distances pour ne pas subir d'importants dégâts, fuyez les assauts et esquivez-les avant d'avoir recours à la magie pour venir à bout de ce boss.

Archipierre du rôdeur enflammé

Une fois que vous avez battu le rôdeur, entrez par le prochain brouillard et avancez tout droit vers le prochain boss.

Boss : Dragon
D'abord, attendez que le dragon effectue une première attaque et allez au couloir de droite.

Attaquez les piliers pour les détruire, fuyez la riposte du dragon et avancez dans le couloir. Répétez cette opération afin de dégager le passage et continuez jusqu'à ce que vous atteignez la première grande arbalète. Activez-la pour trier une première grande flèche puis descendez les marches que vous venez d'apercevoir lors de la scène.

Brisez à nouveau des piliers, faites gaffe au feu et avancez. Remontez des marches de l'autre côté, activez la seconde

arbalète et assommez ainsi le dragon. Enfin, il ne vous reste plus qu'à sauter du bord pour atteindre votre ennemi et de le frapper en pleine gueule pour le détruire.

Chapitre 3 : Tour de Latria

Sortez, prenez à droite et entrez dans la cellule de droite. Récupérez une augite de conseil auprès du cadavre, revenez sur vos pas et partez cette fois à gauche. Faites attention au garde qui patrouille, évitez ces sorts magiques et attaquez-le par derrière. Récupérez la clé de la cellule qui est accrochée au mur, une âme de l'illustre soldat (à gauche derrière les débris) et continuez à droite.

Avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez les débris puis récupérez une âme de l'illustre soldat sur le cadavre et ouvrez la cellule pour obtenir un Eclat de pierre de mercure.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'au croisement et prenez à droite pour atteindre une autre aile de la prison. Abattez un garde, partez d'abord à droite, ouvrez la 1ère cellule et récupérez un autre Eclat de pierre de mercure. Ensuite, partez à gauche, tuez un garde et récupérez d'autres clés accrochées au mur de droite. Poursuivez le long du couloir, fouillez les cadavres puis inspectez toutes les cellules et rebroussez chemin jusqu'au point de départ. Dans l'une des cellules se trouve une couronne en argent, dans une autre un équipement de sorcier comprenant un catalyseur et des vêtements, prenez-les.

Une fois que vous êtes revenu au point d'apparition, partez au fond du couloir et ouvrez la porte métallique.

Entrez dans le brouillard, montez les escaliers et entrez dans l'Aile suivante. Entrez dans la première cellule à gauche, ouvrez la capsule de torture métallique et récupérez une Pierre d'yeux éphémères. Fouillez le second cadavre pour obtenir une âme et sortez.

Avancez dans le couloir, allez vers l'autre couloir en face et entrez dans la première cellule. Fouillez le cadavre, sortez et poursuivez dans le couloir. Entrez dans la dernière cellule, ouvrez les deux capsules de torture et récupérez des vêtements et un objet. Continuez par le trou dans le mur et atteignez la cellule voisine. Avant d'ouvrir la capsule de gauche préparez-vous à éviter le poison que vous lancera l'ennemi en sortant.

Abattez-le avec de la magie, tuez également le garde qui rode dans le couloir et partez à droite en sortant. Récupérez la clé accrochée au mur et rebroussez chemin vers le couloir.

Avancez à droite dans le couloir et ouvrez la cellule qui se trouve du côté gauche. Fouillez les cadavres, récupérez une Dague furtive, des griffes et une âme de l'illustre Héros. Ensuite, sortez, partez à gauche et ouvrez la porte métallique dans le coin. Abattez le monstre, entrez et ouvrez une seconde porte métallique.

Dans cette Aile, avancez dans le couloir (à droite) et entrez dans la première cellule. Effectuez des achats auprès de la maitresse royale et sortez.

Allez maintenant dans le couloir de gauche et entrez dans la première cellule. Abattez les monstres, récupérez des Lotus royaux et sortez. Continuez le long du couloir et entrez dans la cellule suivante. Il existe quatre capsules de torture dans cette cellule. Ouvrez les trois capsules qui sont à gauche pour obtenir des objets et ignorez celle qui est à droite car un monstre vous attaquera aussitôt que vous l'ouvrez.

Ensuite, sortez de la cellule et poursuivez à gauche jusqu'à la porte métallique au fond du couloir. Ouvrez-la, entrez et descendez les marches. Repérez d'autres escaliers au milieu du chemin, fouillez d'abord le cadavre de droite puis prenez les marches. Ouvrez la porte métallique, récupérez les clés accrochées au mur gauche et passez la porte suivante. Descendez d'autres marches et entrez par le brouillard.

Avancez jusqu'à d'autres escaliers, récupérez une arbalète lourde et descendez les marches. Ouvrez les cellules du couloir gauche, récupérez une âme de l'illustre héros et avancez tout droit. Fouillez les cadavres sur votre droite, obtenez un bracelet en argent et un Ecu. Ouvrez les cellules de l'autre aile et récupérez une âme du soldat inconnu.

Lorsque vous arrivez près du monstre géant, utilisez les piliers pour empêcher sa magie de vous atteindre et tirez des sorts magiques pour l'éliminer à votre tour. Une fois qu'il est défait, fouillez le cadavre à proximité et avancez vers l'aile suivante.

Avancez tout droit vers la porte ouverte, récupérez d'abord une âme du soldat inconnu dans une cellule à gauche puis entrez par cette porte métallique pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, avancez à gauche puis à droite et approchez-vous du pont rempli de cadavres. Faites attention aux flèches lancées par la machine, fouillez le cadavre le plus près et récupérez une clé de l'espoir.
Ensuite, attendez que la machine tire deux vagues de flèches et courez vers le rebord d'en face. Repérez le cadavre en bas et descendez pour le fouiller. Pour revenir, marchez sur le rebord et remontez de l'autre côté.

A présent, quittez cette zone et revenez là où vous aviez trouvé la Clé du 1er étage (dans un petit couloir). Ouvrez les deux portes métalliques sur les côtés et entrez. Les deux couloirs mènent à la même porte au fond. Récupérez deux âmes de l'illustre héros dans les deux couloirs, abattez deux gardes magiciens et entrez par la porte au fond du couloir.

Descendez l'un des escaliers puis suivez le chemin de droite et entrez dans la tour au fond. D'abord, montez les escaliers, suivez le chemin et entrez dans la zone supérieure de la cathédrale. Avancez au fond du couloir, récupérez un catalyseur en argent et rebroussez chemin. Descendez la tour et entrez dans le brouillard.

Avancez à droite, tirez sur le levier pour stopper la machine qui lance des flèches et allez fouiller les cadavres sur le pont pour récolter les récompenses.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seconde tour en face. Montez et atteignez la seconde section élevée de la cathédrale. Abattez l'ennemi au fond, récupérez les clés accrochées au mur et revenez sur vos pas.

A présent, montez les marches qui sont en face de la machine et abattez le spectre rouge.

Tirez des sorts magiques et fuyez pour l'abattre. Ensuite, récupérez les deux pierres d'yeux éphémères qu'il laisse et montez jusqu'à la grande porte pour combattre le boss.

Boss : L'idole des fous
Le combat est assez facile. D'abord, achevez tous les monstres qui sont présents dans l'église et détruisez les chaises. Ensuite, avancez dans l'un des couloirs près des piliers pour éviter les coups magiques de la poupée et approchez-vous d'elle. Dès qu'elle achève son coup, courez vers elle et effectuez un long combo pour lui infliger un maximum de dégâts. Par la suite, elle invoque trois clones d'elle et effectue des attaques magiques. Pour la repérer parmi les clones, regardez celle qui lance un sort magique épais et attaquez-la. Avancez toujours en vous cachant derrière les piliers pour éviter les coups magiques.

Après le combat, avancez à l'intérieur de la cathédrale pour qu'une scène se déclenche puis montez les escaliers. Récupérez l'âme du démon Poupée et touchez l'Archipierre pour aller au Nexus.

Nexus

Effectuez des achats auprès de Pat l'hyène et achetez des potions. Améliorez vos compétences et retouchez l'Archipierre de la reine pour commencer l'Archipierre de l'idole des fous.

Archipierre de l'idole des fous

Descendez la pente et avancez jusqu'à la plateforme circulaire. Partez d'abord à gauche pour récupérer une âme puis suivez le chemin à droite. Avancez vers la tour, abattez deux gargouilles et entrez.

D'abord, partez à droite de l'entrée, détruisez les vases au fond et récupérez deux vieilles épices, près du cadavre. Prenez la sortie à droite, fouillez le cadavre près du bord et prenez une âme de l'illustre héros. Ensuite, détruisez les vases qui sont à droite de la sortie et descendez les marches qui longent le mur. Faites attention à la gargouille qui

arrive, éliminez-la et poursuivez la descente.

Détruisez les vases en face, récupérez une âme de l'illustre héros auprès du cadavre puis traversez le pont. Abattez la gargouille volante qui lance des flèches et traversez le pont. Fouillez le cadavre sur la plateforme circulaire pour obtenir des pierres de lune puis descendez une pente pour obtenir d'autres pierres.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la grande tour et suivez cette fois le chemin de gauche. Montez les marches, abattez deux gargouilles et traversez le pont. Approchez-vous du brouillard, abattez deux autres gargouilles et repérez une dépouille sur le rebord de droite. Récupérez-la puis revenez pour monter les escaliers.

Faites gaffe à une autre gargouille en montant les marches et atteignez l'élévateur. Avant de le prendre, utilisez-le pour passez de l'autre côté, détruisez les vases et récupérez une pierre d'Yeux éphémères. Ensuite, prenez l'élévateur et continuez à monter jusqu'au sommet.

Tuez les quatre monstres qui sont en train de maitriser le feu et regardez la scène qui suit. Ensuite, fouillez deux dépouilles et prenez le chemin qui se trouve près d'eux (ne rebroussez pas chemin). Récupérez des vieilles épices sur la plateforme circulaire, poursuivez et laissez-vous tomber sur le pont inférieur.

Récupérez un Eclat d'Archipierre auprès du cadavre, approchez-vous de la cage et prenez la décision de tuer le prisonnier ou de libérer. Il est préférable de le libérer puis de le tuer par la suite afin de récupérer son armure. Une fois qu'il est mort, entrez dans la cage où il se trouvait et descendez jusqu'à la marée rosâtre.

Montez la passerelle, abattez des insectes monstrueux et longez le bord de la montagne pour fouiller un premier cadavre. Obtenez l'Augite de conseil, remontez la pente de la montagne et fouillez un autre cadavre.

Suivez le chemin de la seconde passerelle, abattez les ennemis et prenez à droite puis montez d'autres marches. Abattez trois insectes, montez la pente à gauche et ignorez le brouillard pour l'instant. Fouillez les deux dépouilles plus loin, obtenez une Herbe sombre et âme de l'illustre héros puis entrez dans le brouillard.

Avancez à gauche, remontez les marches et abattez le spectre rouge d'un garde magicien. En haut des marches, suivez le chemin tout en abattant les insectes que vous rencontrez et traversez le pont à droite. Faites attention aux gargouilles, abattez-les et prenez l'élévateur de gauche. Abattez les ennemis qui maitrisent le feu pour détacher la seconde chaine et traversez le pont suivant.

Sautez par-dessus le bord et rebroussez chemin jusqu'au début du niveau. A présent, vous pouvez retourner au Nexus pour améliorer vos compétences ou continuez la mission. Refaites maintenant le même chemin que celui du début du chapitre et entrez dans la grande tour. D'abord, partez à droite pour sortir de l'autre côté et descendez au niveau inférieur. Entrez et passez près de la grosse créature. Fouillez plusieurs cadavres présents dans cette zone et récupérez une multitude d'objets.

Ensuite, rebroussez chemin et montez les marches qui sont à l'intérieur de la tour pour atteindre le niveau supérieur. En haut des marches, continuez tout droit au lieu d'aller vers le pont à gauche. Montez d'autres escaliers et abattez un spectre d'un garde magicien. Enfin, repérez la prochaine entrez et entrez dans le brouillard pour battre le boss.

Boss : Anthropophage
Dès que vous commencez, traversez le pont et prenez couverture derrière la torche circulaire. Utilisez-la pour ne pas subir les dégâts des attaques ennemies et lancez des attaques magiques de loin. Aussi, vous pouvez attaquer et prendre refuge auprès de la torche dès que le coup est lancé. Après quelques assauts, un autre anthropophage débarque et se joint au combat. Occupez-vous d'abord du premier puis concentrez-vous sur le second. Essayez toujours de garder vos distances, lancez des sorts et éliminez-les.

Comme après chaque combat, retournez au Nexus et effectuez des améliorations.

Archipierre de l'Anthropophage

Montez les marches pour qu'une scène se déclenche, abattez les ennemis et continuez à monter. Au sommet, préparez votre équipement et entrez dans le brouillard pour un autre combat.

Boss : Vieux Monk
Dans ce combat, faites attention aux coups de tête de l'ennemi et ne vous approchez pas de lui. La clé du succès et de garder vos distances et de l'attaquer de loin si possible. Vous pouvez également bloquer ses attaques et ses projectiles magiques puis contre-attaquer avec un combo.

Chapitre 4 : Sanctuaire des tempêtes

Avancez tout droit, faites attention aux nouveaux ennemis, bloquez leurs attaques et tuez-les. Montez les marches plus loin, abattez de nouveaux ennemis puis ramassez plusieurs objets devant l'entrée. Récupérez une âme du soldat inconnu, un Lotus royal dans le coin gauche et un Talisman divin dans le coin droit. Une fois que ceci est fait, entrez dans le brouillard.

Dès que vous entrez, passez dans le tunnel de gauche et faites attention au piège. Bloquez les flèches qui arrivent en face, avancez et sortez à gauche. Abattez l'ennemi au bout du chemin, fouillez le cadavre près du bord et revenez. Fouillez un autre cadavre, sur votre gauche et entrez pour remontez cette fois les escaliers.

Abattez les ennemis qui sont sur la clôture du sanctuaire, allez de l'autre côté et descendez pour récupérer une clé en cuivre auprès du cadavre. Rebroussez chemin sur la clôture, prenez à droite à la prochaine bifurcation et descendez une pente. Entrez dans un tunnel, abattez des ennemis et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez deux escaliers différents.

Ignorez ceux de droite, montez les marches à gauche et approchez-vous des deux sorties. Partez d'abord à gauche, obtenez un Arc long à poulie et des flèches légères puis revenez et prenez l'autre sortie. Remontez la pente, regardez près du bord de droite et descendez pour atteindre un cadavre en bas. Fouillez-le puis laissez-vous tomber.

A présent, revenez à l'entrée de la clôture et entrez pour affronter le Vanguard. Pour le battre, utilisez la magie de loin et ne vous approchez pas de lui.

Après le combat, avancez à gauche, ignorez le brouillard pour l'instant et passez à droite. Fouillez le cadavre au fond puis entrez par le brouillard.

Montez les escaliers, ignorez le tunnel et avancez pour récupérer un bouclier du juge dans le coin gauche. Poursuivez le chemin à gauche puis dans le petit couloir et abattez les ennemis que vous rencontrez.

Descendez le long de la montagne, longez le bord de la montagne et abattez les ennemis qui vous bloquent le chemin. Continuez le long du bord de la montagne et trouvez l'entrée à droite. D'abord, montez les escaliers, fouillez la construction en ruines et récoltez plusieurs objets auprès des dépouilles.

Ensuite, passez au-dessous des escaliers et entrez dans le tunnel. Faites gaffe au piège et entrez. Descendez les marches, abattez l'ennemi et prenez 3 herbes de la demi-lune auprès de la dépouille. Enfin, entrez dans le brouillard et préparez-vous à combattre le boss.

Boss : Le juge
Le combat contre ce boss est assez facile. D'abord, descendez les escaliers jusqu'au fond de la pièce et prenez votre arme. Visez le morceau du couteau qui est planté dans el ventre du juge et attaquez-le pour l'assommer. Une fois qu'il a subit assez de dégâts, le juge est assommé et tombe par terre. A ce moment, visez sa tête qui est son point faible et effectuez des attaques fortes pour lui infliger le maximum de dégâts. Répétez cette méthode trois à quatre fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, touchez l'Archipierre pour récupérer l'âme du démon et allez au Nexus pour effectuer des améliorations. Achetez également des potions, améliorez votre arme et poursuivez vers l'Archipierre du juge.

Archipierre du juge

Descendez les marches, sautez vers le niveau inférieur et entrez dans le tunnel. Récupérez des restes d'âmes en fouillant la dépouille, marchez sur le bloc interrupteur au sol et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, faites attention aux nouveaux ennemis invisibles et avancez. Traversez la dalle, prenez à droite et descendez les marches. Repérez un cadavre sur votre droite, fouillez-le et repérez le monstre en forme d'ange de la mort en haut des marches. Lancez-lui des attaques magiques de loin, éliminez-le et marchez sur le bloc interrupteur en haut des marches.

Après la scène, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez la montagne à droite. Faites attention aux ennemis et avancez rapidement vers la prochaine porte prise par le brouillard. Entrez, éliminez deux spectres puis éliminez la mort se trouvant près du second spectre. Utilisez la magie pour l'achever rapidement et descendez dans le tunnel se trouvant à gauche.

Entrez dans la grande grotte, traversez et fouillez le cadavre au-dessus de la tombe. Partez ensuite à gauche, suivez le chemin à droite et prenez l'entrée près des cadavres. Montez les marches, entrez par le brouillard et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Vieux héros
Le vieux héros est aveugle mais possède une oreille très précise. Pour battre ce boss, effectuez une attaque et fuyez pour que la sienne ne vous atteigne pas. Lorsqu'il commence à vous chercher, approchez-le par derrière pour l'attaquer et prenez la fuite. Faites gaffe à ces attaques dévastatrices, frappez et fuyez jusqu'à ce qu'il soit achevé. Utilisez une armure légère pour ne pas faire du bruit et pour fuir rapidement.

Après le combat, récupérez des flèches, des herbes et une âme, rendez-vous au Nexus et effectuez des améliorations.

Archipierre du vieux héros

Entrez par le brouillard, assurez-vous d'acheter des épices pour les points magiques et regardez la courte scène.

Boss : Roi de la tempête
Descendez la pente et prenez refuge auprès de la barque en ruine. D'abord, vous devez tuer les mantes volantes pour que le roi arrive. Utilisez les attaques magiques pour leurs infliger des dégâts, faites attention aux flèches qu'elles lancent et abattez-les. Lorsque le grand roi s'en mêle, passez au-dessous de lui pour éviter les plusieurs flèches qu'il lance et attaquez-le avec des projectiles, ou des sorts. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 5 : Val Fangeux

Montez les planches en bois jusqu'à la section supérieur, abattez un ennemi en utilisant la magie et continuez à droite. Récupérez une âme auprès du cadavre, suivez le chemin tout droit et détruisez les débris pour avancer.

Descendez l'échelle au bout de la passerelle, suivez le chemin et abattez d'autres ennemis. Suivez le chemin des planches puis descendez une pente rocheuse. Traversez le pont suivant, prenez à gauche et descendez une échelle plus loin. Abattez les ennemis que vous apercevez et entrez par le brouillard.

Récupérez le lotus royal près du cadavre à gauche de l'entrée, descendez le long des planches et fouillez les deux cadavres près des débris pour obtenir un Eclat pierre évanescente et une âme. Ensuite, traversez le pont et repérez une entrée sur votre droite. Partez d'abord à gauche pour obtenir une armure puis revenez prendre l'entrée.

Descendez la pente, abattez un grand monstre avec une massue et continuez. Traversez un autre pont, abattez un second géant et descendez la pente pour atteindre le brouillard qui mène au boss. Avant ceci, faites connaissance avec la marchande et achetez plusieurs flèches lourdes.

Boss : le Seigneur des sangsues

Le combat contre ce boss est très facile si vous connaissez l'astuce. D'abord, équipez-vous de l'arc ou l'arbalète et avancez jusqu'à la première section des planches qui s'élargissent. Depuis cet emplacement, approchez-vous doucement du bord et visez la sangsue. Placez-vous de façon à éviter les boules qu'elle envoie et à pouvoir l'atteindre avec vos flèches. Enfin, il ne vous reste plus qu'à tirer pour l'abattre.

Après le combat, sautez des planches pour descendre et fouillez la zone pour trouver plusieurs herbes de la demi-lune, une grande massue et un Eclat.

Archipierre du seigneur des sangsues

Avancez le long du chemin étroit jusqu'à ce que vous atteigniez une vaste zone ouverte. Cet endroit nage dans de l'eau empoisonnée, équipez-vous de la bague contre le poison et descendez par la droite, le long des planches.

Lorsque vous arrivez dans l'eau, poursuivez tout droit en progressant d'un débris à l'autre jusqu'à ce que vous rencontriez un grand monstre. Ne restez pas dans l'eau car vos mouvements sont limités et tentez de l'anéantir sur les débris.

Passez par le brouillard, suivez le chemin des passerelles et abattez les insectes. Faites attention à ne pas tomber. Si c'est le cas, remontez et abattez les ennemis de loin. Montez puis laissez-vous tomber pour atteindre des passerelles plus basses.

Ensuite, courez tout droit, faites attention aux escargots et entrez.

Boss : Colosse impur
Utilisez une protection, approchez-vous du colosse en tournant autour de lui et attaquez-le au centre avant de fuir. Le colosse lance des faisceaux noirs qui vous font perdre des PV au fil du temps. Utilisez le lotus de la veuve pour y remédier. Tournez toujours de façon circulaire pour l'approcher, attaquez et couvrez-vous. Lorsqu'il vous envoie plusieurs insectes, allez près de la torche pour les bruler et reprenez les attaques.

Une fois que le colosse est achevé, retournez au Nexus et faites les améliorations nécessaires pour le boss suivant.

Archipierre du colosse impur

Descendez la pente, laissez-vous tomber jusqu'à la terre ferme et entrez dans le brouillard.

Boss : Astrea & Garl Vinland
Après la scène cinématique, avancez tout droit et longez la montagne, à droite. Abattez les démons qui sont en train de prier, descendez par le bord et repérez Vinland. Utilisez le lotus de la veuve pour guérir de la peste et ayez recours à la pente de gauche pour prendre l'avantage sur lui et l'attaquer. Utilisez une arme lourde, effectuez une attaque puis fuyez la sienne. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois que ceci est fait, vous n'avez qu'à suivre l'eau infestée pour trouver Astrea et discuter avec elle.

A présent, retournez au Nexus et effectuez votre préparation pour le combat final.

Boss : L'ancien
De retour au Nexus une scène se déclenche et le sceau du milieu s'ouvre. Parlez à la jeune fille en noir et elle vous conduira vers votre ultime combat. A présent, mettez tout ce que vous avez appris lors de cette longue aventure en oeuvre et combattez l'Ancien. Essayez de garder vos distances, esquivez ses attaques avec des roulades et attaquez-le lorsqu'il termine son assaut. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il abdique.

Une fois que vous avez battu l'ancien, vous avez le choix de tuer la jeune fille en noir pour gagner 200 000 âmes ou la garder en vie pour que son âme soit utilisée par Yuria. Félicitations ! Vous avez complété Demon's soul !

Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !

© THQ / Sandblast Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES ET SKINS

Allez dans le menu Extras/Contenu débloqué et saisissez les codes suivants. Allez ensuite dans le menu de personnalisation via les Options pour trouver les skins.

`1gb57M2x`	Motard (Crypto)
`51c24KiW`	Chef (Crypto)
`7qd33J1n`	Mime (Crypto)
`F9sT5v88`	Velours (Crypto)
`J5d99bPz`	Gangster (Crypto)
`Ly11r98H`	Kung fu (Crypto)
`M13Ni95L`	Années 60 (Crypto)
`S63bf2kd`	Années 70 (Crypto)
`V81fvUW3`	Tenues (Saucer)
`X91mw7zp`	Skins (Saucer)

ARSENAL BOOSTÉ

Terminez le jeu pour recevoir 3 millions de DNA, ce qui vous permet d'obtenir 999 munitions pour le canon plasma, le détonateur à ions et le désintégrateur. Notez que vos munitions se rechargeront automatiquement quand vous changerez d'arme équipée.

Devil May Cry 4

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Son of Sparda

Terminez le mode Devil Hunter

Dante Must Die

Terminez le mode Son of Sparda

Heaven or Hell

Terminez le mode Son of Sparda

Hell or Hell

Terminez le mode Dante Must Die

FIN COMPLÈTE

Lorsque vous terminez le jeu et que les crédits apparaissent à l'écran, vous devez empêcher Kyrie de se faire toucher pendant 90 secondes si vous ne voulez pas que la séquence s'arrête brutalement.

ARTWORKS À DÉBLOQUER

Demon Invasion	Terminez le mode Dante Must Die.
Light from the Demon Blade	Terminez le mode Hell or Hell.
The Cast	Terminez le mode Devil Hunter.
The Demons	Terminez le mode Son of Sparda.
The Ladies of Devil May Cry	Terminez le mode Heaven ou le mode Hell.
The Two Heroes	Terminez le mode Human ou Devil Hunter.

COSTUMES

Super Dante

Terminez le mode Dante Must Die.

Super Nero

Terminez le mode Dante Must Die.

BLOODY PALACE

Terminez le mode Devil Hunter.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée sur PS3 mais elle convient également aux versions PC et Xbox 360.

Devil May Cry est de retour cette fois-ci sur nos consoles next-gen chéries et a réussi le pari de conserver la souplesse du gameplay qui lui sied tant, tout en nous offrant des graphismes somptueux, dignes de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Non, outre une trame scénaristique assez peu recherchée, nous tenons là un Devil May Cry de grande classe, dans lequel les aficionados retrouveront leurs marques, sans pour autant léser les novices souhaitant rattraper leurs quelques trains de retard... Facile à prendre en main, Devil May Cry 4 offre tout de même un large panel de possibilités en termes d'armement et d'attaques, qu'il s'agisse de Nero ou de Dante.

Vous débuterez l'aventure avec le petit jeunot cité en premier, dont l'armement de base sera constitué d'une épée, d'un pistolet et d'un bras maléfique : le Devil Bringer. A vous de récupérer un maximum d'orbes rouges en éliminant les ennemis ou en détruisant les éléments du décor, pour ensuite les dépenser et obtenir ainsi divers items de soutien, mais également dans le but de faire augmenter votre note de fin de mission, qui vous offrira d'autant plus d'âmes fières que votre note sera élevée. Ce sont ces âmes fières qui vous permettront d'acquérir de nouvelles techniques et aptitudes, une fois dans le menu d'amélioration. Il est recommandé d'obtenir le double saut " Air Hike " assez tôt dans le jeu, ce qui vous permettra d'avoir des fragments de sphère bleue supplémentaires à certains endroits, ou encore de dévoiler certaines missions secrètes...

Mission 01 - Ressemblances

Il s'agit ici plus d'un tutorial que d'une réelle mission. En effet, une fois que Dante apparaît, vous allez apprendre peu à peu les déplacements et attaques basiques de Nero. A chaque fois, il faudra valider la commande affichée et ce, plusieurs fois d'affilée pour passer à la suite. Une fois ces commandes apprises, vous devrez vaincre Dante. Utilisez de préférence vos coups d'épée et votre coup de poing une fois plus près de lui, puis vous réussirez cette formalité sans grand mal. Cette mission fera donc plus office de " premier contact " pour les néophytes de la série, mais ne représentera en aucun cas un réel challenge si on les compare à celles qui vont suivre... Pensez au passage à détruire un maximum d'éléments du décor pour commencer à récupérer vos premières sphères rouges.

Mission 02 - La Porte De l'Enfer

Commencez par éliminer les épouvantails qui apparaissent sur la place de l'Opéra en enchaînant vos combos, puis après les avoir vaincus sans grand mal (pensez également à détruire le décor), empruntez la porte située au nord, sur la droite, afin de pénétrer dans l'entrepôt. Faites face au mur nord pour effectuer un double saut contre celui-ci (au-dessus des quelques marches qui ne mènent à rien), de manière à vous retrouver dans l'alcôve située plus haut et pour ainsi récupérer une sphère jaune, ayant la capacité de vous redonner une vie. Montez les escaliers, puis vous atteindrez bientôt une pièce contenant quelques marionnettes de plus à éliminer. Le fait de les avoir vaincus vous ouvre la porte suivante, puis en la franchissant, vous passerez brièvement par la terrasse avant de rejoindre la cathédrale via la porte est.

Descendez tout en bas de la cathédrale en vous dirigeant vers l'est, puis observez le pilier traversé par une lumière bleue. Vous obtenez ainsi l'**héritage maléfique**. Cela vous permet d'utiliser votre Devil Bringer comme un grappin, en quelque sorte (c'est d'ailleurs le terme que nous emploierons le plus souvent pour énoncer cette capacité). Utilisez d'ailleurs tout de suite cette aptitude pour récupérer une sphère verte derrière la grille nord, puis une étoile verte ou " étoile de vie P " derrière la grille sud. Allez ensuite vous placer sur le cercle bleu de continuum qui était situé dans la direction du pilier de lumière bleue, mais légèrement plus haut. Utilisez votre nouvelle capacité de grappin pour vous retrouver à l'étage supérieur, puis allez emprunter le prochain cercle afin de vous retrouver sur le balcon opposé, empruntez la porte.

Une fois sorti de la cathédrale, vous vous retrouvez à nouveau sur la terrasse. Utilisez le socle de continuum pour ensuite atteindre une pièce et entamer la première mission secrète, une fois que vous aurez observé le parchemin sur le pilier central.

Mission secrète 01 - Carnage

Vous devez éliminer tous les ennemis dans le temps imparti, soit 1 minute. Utilisez de préférence votre de coup de poing Devil Bringer pour les vaincre plus vite, puis roulez autour de la place pour atteindre les marionnettes plus facilement. Vous pouvez également les attirer vers vous en utilisant la technique du grappin. Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre ici si vous souhaitez remporter votre premier fragment de sphère bleue.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en empruntant le prochain socle de continuum et en allant utiliser le prochain après avoir libéré le passage en tuant des démons. Suite à un nouveau combat contre quelques ennemis, vous franchirez une porte menant au quartier résidentiel. Laissez-vous tomber, puis poursuivez votre route jusqu'à bientôt trouver un énorme fragment de sphère rouge dans lequel il faudra asséner un maximum de coups d'épée afin de récupérer le plus possible d'orbes rouges. Vous verrez ensuite une sphère rouge seule sur le toit d'en face. Rendez-vous y pour ensuite continuer votre avancée sur les toitures et trouver d'autres sphères identiques, vous menant finalement vers un fragment de sphère bleue. Descendez maintenant le long de l'unique chemin pour ensuite grimper à la petite tourelle de bois à l'aide d'un double saut. En touchant la cloche vous trouverez de nouvelles sphères rouges. Allez ensuite franchir la porte sud, qui vous mène au port de Caerula.

Attrapez la grosse sphère rouge située en hauteur en sortant du tunnel, puis allez emprunter le cercle de continuum au sud de la carte. Montez les marches, puis franchissez la porte vous menant au dépôt de marchandises. Après avoir vaincu les marionnettes comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous pourrez ensuite aller donner des coups d'épée dans le panneau de lumières bleues jusqu'à ce qu'il libère le passage en hauteur vers une porte vous menant à un panneau de contrôle. Une fois face à lui, appuyez sur le bouton d'observation, une séquence s'enclenchera. Vous avez activé le pont. Revenez en arrière pour utiliser le socle de continuum, puis partez vers le grand ponton situé au nord pour vaincre une nouvelle flopée d'ennemis avant de rejoindre la porte à l'extrême nord donnant sur la première zone de minage. Vous trouverez bientôt un groupe de sphères rouges en sautant dans la partie basse de la pièce, tandis qu'en utilisant votre grappin deux fois de suite vers les lumières bleues situées en hauteur, vous gagnerez l'étage. Ici, si vous frappez la créature enchaînée jusqu'à obtenir un combo de rang B, vous gagnerez un nouveau fragment de sphère bleue. Vous trouverez également une statue divine, qui vous permettra de dépenser éventuellement vos sphères rouges dans le but d'acquérir de nouvelles capacités avant le combat contre Berial, le boss de fin de niveau.

Boss : Berial
Pour le vaincre, passez de préférence derrière lui et sautez pour le frapper dans le dos. En chargeant la jauge " exceed " de votre épée, vous ne lui infligerez bien sûr que davantage de dégâts. Lorsqu'il finit par perdre son incandescence, attrapez-le avec le Devil Bringer en utilisant la technique du grappin, puis continuez de le frapper lorsqu'il est au sol. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Notez que durant le combat, Berial détruit des cabanes, révélant ainsi des sphères vertes vous permettant de récupérer de l'énergie.

Une fois le combat terminé, montez les escaliers, puis avancez jusqu'à l'écran de fin de mission.

Mission 03 - L'aile Blanche

Alors que vous trouverez une statue d'amélioration sur votre gauche, engouffrez-vous dans le tunnel qui vous fait face pour commencer à affronter quelques démons. Vous trouverez une petite alcôve sur le côté ouest de la mine, dans laquelle vous pourrez détruire un gros morceau de sphère rouge, tandis qu'en partant vers l'autre côté, vous vous retrouverez au pied d'une cascade. En montant sur la structure de bois située derrière, vous aurez ensuite à effectuer un parcours de grappin afin de monter plus haut et d'atteindre la bouche de sortie. Ne la franchissez pas tout de suite, mais sautez plutôt sur la plate-forme de gauche, puis sur celle située un peu plus haut à gauche, pour apercevoir deux nouvelles lumières bleues sur lesquelles agripper votre Devil Bringer. Après avoir lâché la deuxième, prenez appui sur le mur vertical en utilisant la technique du double saut, puis utilisez à nouveau le grappin pour vous agripper à la lumière située au-dessus de vous. N'attendez pas pour lancer le Devil Bringer vers la lumière de gauche, vous devriez atteindre un morceau de sphère bleue.

Revenez ensuite franchir l'ouverture située un peu plus bas, puis après avoir vaincu vos ennemis, continuez vers le nord en hauteur pour aller détruire les planches de bois qui obstruent la sortie, sans oublier de récupérer sur votre gauche l'étoile verte. Une fois dehors, commencez par rattraper la grosse sphère rouge en hauteur sur la gauche, puis avancez ensuite vers le nord, le long de l'étroit rebord de cette falaise. Vous allez tomber nez à nez avec deux ennemis à éliminer avec votre Devil Bringer, ce qui les fera tournoyer et les fracassera contre le sol. Poursuivez en franchissant le passage désenvoûté au nord, puis une nouvelle séquence s'enclenchera, où vous rencontrerez Gloria. Pénétrez dans le château qui vous fait face.

Vous voilà dans le grand hall. En empruntant la porte située à droite ou à gauche de la pièce, vous vous retrouverez au même endroit : le hall large, mais sur un côté différent. Choisissez plutôt la porte de gauche, afin d'aller emprunter la porte située au nord-ouest du grand hall, vous menant à la salle de torture. Une fois à l'intérieur, éliminez les ennemis pour désenvoûter la porte, montez les escaliers circulaires. Vous devez traverser la pièce à l'aide de votre grappin et des lumières bleues qui apparaissent peu à peu pour vous indiquer le chemin afin de vous retrouver à mi-longueur et pour emprunter le couloir est. Vous revoici alors dans le grand hall, mais au premier étage. Poursuivez vers le nord pour passer la porte, puis en vous dirigeant toujours au nord, vous vous retrouverez dehors, pour faire face à nouveau à deux monstres glacés à éliminer avec le Devil Bringer. Une fois cette formalité effectuée, empruntez la porte au nord.

Vous voici arrivé aux Chutes de Foris. Dirigez-vous face à la cascade pour effectuer un double saut sur le pilier au-dessus duquel vous pourrez récupérer une nouvelle étoile verte en l'attrapant au grappin, puis montez les escaliers est. Notez au passage la présence d'une déesse déjà vue auparavant, mais rouge cette fois-ci. Cela signifie qu'elle servira plus tard, pour Dante. Seules les bleues fournissent une aide à Nero. Poursuivez toujours vers le sud en éliminant deux monstres glacés, puis vous vous retrouverez dans le grand hall du château. Partez vers le côté est pour frapper l'emblème bleu à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le champ de force de cette pièce. Avant de passer la porte située juste à côté, placez-vous contre le côté gauche du mur où est accroché l'emblème. Effectuez un double saut contre celui-ci, utilisez votre grappin pour attraper l'eau bénite que vous pouviez apercevoir en hauteur. Franchissez maintenant la porte située à droite de l'emblème, puis une fois dans la galerie, réduisez tous ces démons en charpie avant de poursuivre dans la bibliothèque. Avancez vers le sud, puis une fois dans la prochaine pièce, une cinématique se déclenchera...

Pour vaincre ce chevalier qui sera ensuite remplacé par des ennemis de même sorte, tentez de passer dans son dos pour l'attraper d'un uppercut, ou bien faites-le une fois qu'il est en l'air, afin que Nero lui plante sa lance en plein corps. Assenez des coups d'épée lorsque le chevalier ne se protège pas et faites attention à ses charges rectilignes, à éviter à l'aide de roulades ou de sauts. Après en avoir éliminé quelques-uns, avancez jusqu'à l'**Anima Mercury** afin de vous en

emparer.

Mission 04 - De Sang-Froid

Vous revoici dans la bibliothèque. Vous ne pouvez pas sortir étant donné qu'une sorte de blason lumineux bloque la porte. Il vous faut le détruire avec la Gyrolame qui se trouve dans cette pièce. Approchez-vous de cette structure métallique pour lui donner un bon uppercut de Devil Bringer et ainsi l'activer. Il vous faut, en la frappant, l'amener vers le blason, de sorte qu'elle le détruise. En lui donnant un coup de Devil Bringer, elle avancera quelque peu, tandis qu'en la frappant à coups d'épée, vous la ferez tourner sur elle-même, lui faisant prendre ainsi de la vitesse. Il vous faudra alors la frapper à nouveau d'un uppercut pour la voir partir violemment devant vous. Une fois le blason détruit et l'accès libéré, retournez dans le grand hall, en passant par la galerie, où vous devrez éliminer le comité d'accueil pour poursuivre.

Une fois dans le grand hall, allez trouver la Gyrolame au nord de la pièce, puis amenez-la jusqu'au cercueil situé au centre, de sorte qu'elle le détruise. Passez ensuite la porte ouest pour vous retrouver dans le hall large, puis vous remarquez l'alcôve du coin sud-ouest bloquée par un bouclier lumineux, destructible grâce à une des Gyrolames situées au nord et à amener jusqu'ici. Une fois l'alcôve libérée, vous y trouvez une autre Gyrolame. Le but est d'aller la placer sur un des deux socles qui se trouvait libre au nord du hall large, puis de replacer également la Gyrolame qui vous avait permis d'ouvrir l'alcôve. Il ne manquera alors plus qu'une Gyrolame à placer au nord...

Rendez-vous donc maintenant dans la salle à manger, située au nord-est du hall large. Eliminez les chevaliers apparus, puis sortez de la salle pour aller sur votre gauche trouver une nouvelle Gyrolame. Il faudra vous en servir pour vous protéger des boules de feu qui sont projetées dans le couloir d'en face. Faites donc progresser la Gyrolame jusqu'au bout du couloir et vous libérerez une porte sur la droite, tandis que vous pourrez trouver un parchemin sur le mur du fond, synonyme de mission secrète...

Mission secrète 02 - Bowling

Il s'agit d'effectuer un saut (double si vous le pouvez) et d'attraper des ennemis avec la technique " Snatch " (de préférence de niveau 3), plus communément appelée " grappin " dans cette soluce. Vous devez en attraper 5 à la suite, sans toucher le sol...

Dans la pièce qui se trouvait à droite du fond du couloir, éliminez tous les ennemis pour ouvrir une grille libérant un emblème bleu sur lequel donner des coups d'épée. Celui-ci active alors l'ouverture de la grille de gauche, libérant ainsi la dernière Gyrolame à amener au nord du hall large. Une fois les quatre Gyrolames en place, la porte du milieu se libère, vous permettant d'aller bientôt vous frotter au boss du coin...

Boss : Bael
Vous commencerez par vous frotter à deux sortes de nymphes de glace, puis après les avoir frappées quelque peu, le vrai boss apparaîtra. Il s'agit d'un crapaud géant, dont il faudra esquiver les attaques à l'aide de roulades sur les côtés, puis enchaîner vos combos les plus efficaces sur le monstre, toujours par les côtés de préférence. Une fois celui-ci assommé, envoyez-lui un bon uppercut grâce à votre Devil Bringer, Nero l'attaquera par un combo automatique. Lorsqu'il disparaît, attaquez les deux nymphes jusqu'à le faire réapparaître, puis poursuivez le combat jusqu'à votre victoire. Suite à la cinématique, vous vous emparez du **Cadavre Rusalka**, vous n'avez plus qu'à franchir la porte ouest de la salle pour finir la mission.

Mission 05 - Trisagion

D'entrée une séquence démarre et vous serez bientôt assailli par deux démons volants. Touchez-les avec votre Devil Bringer pour les faire tomber au sol et perdre leur cape, puis achevez-les avec votre même bras maléfique. Une fois les deux ennemis vaincus, rendez-vous dans la partie centrale de la carte, en passant par-dessus la grille, afin de briser les nombreuses tombes et statues qui s'y trouvent et pour récupérer ainsi un maximum de sphères. En montant les escaliers vers le sud, vous voyez votre bras réagir. Ceci est dû au fait qu'un parchemin activant une mission secrète se trouve en réalité sous ces escaliers...

Mission secrète 03 - Résistance Non-violente

Pour réussir cette mission avec Nero, vous devez avoir acquis l'aptitude de " Saisie " (Mission 08). Il vous suffira alors d'attraper un ennemi en vous en servant comme d'un bouclier, puis vous pourrez provoquer les autres ennemis de temps à autre avec la touche adéquate tout en gardant votre " bouclier " afin de faire augmenter les points de style, jusqu'à obtenir un fragment de sphère bleue et réussir la mission secrète.

Continuez ensuite jusqu'à la porte située en haut des marches, afin de pénétrer dans la chambre du maître. Après avoir vaincu la série de chevaliers, brisez donc le miroir situé au-dessus de la cheminée, contre le mur est de la pièce. Vous déclencherez ainsi une mission secrète...

Mission secrète 10 - Marionnettiste

Dans cette mission secrète, vous devez activer la Gyrolame et la faire briser les 5 piliers bleus éparpillés dans les endroits principaux du hall large, dans un temps imparti de 2 minutes. Commencez donc par briser le premier droit devant vous, puis le deuxième au nord, celui situé dans la salle est et l'autre dans l'alcôve d'en face, puis le dernier droit devant dans le couloir, vers le sud. En réussissant, vous remportez un fragment de sphère bleue supplémentaire.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en sortant de la chambre par la porte sud, vous aurez un emblème bleu à marteler à l'épée, jusqu'à ce qu'il libère une Gyrolame. Activez-la d'un uppercut, puis faites-lui prendre de la vitesse avec vos coups d'épée. Maintenant, placez un bon coup de Devil Bringer pour la faire foncer droit devant vous, jusqu'à l'opposé de la pièce. Vous devez lui faire franchir l'étroite porte afin de la faire frapper la petite tour parcourue de lumières bleues. Une fois celle-ci détruite, le sol va s'effondrer, il vous faudra à nouveau vaincre des démons volants, là où vous atterrissez. Suite au combat, vous pourrez récupérer le Talisman Ailé, au sud de la pièce. Ceci déclenche ainsi l'activation de socles rouges, qui font en fait office de tremplins. Utilisez-les pour remonter tout en haut, en prenant soin entre chaque tremplin de bien récupérer toutes les sphères que vous apercevrez. Vous pourrez ainsi vous emparer d'une eau bénite supplémentaire et d'une nouvelle étoile verte, entre autres sphères rouges.

Une fois de retour tout en haut, avancez dans la pièce pour devoir affronter un groupe de démons qui, une fois vaincus, vous permettront de franchir la porte nord, pour vous retrouver dans le hall large. Ici, battez les ennemis avant de franchir une des deux portes qui vous mènent dans le grand hall, entouré par le hall large dans lequel vous vous trouvez. Au centre de la pièce se trouve maintenant un tremplin rouge à utiliser (si vous avez bien détruit le cercueil au préalable, sinon, faites-le à l'aide de la Gyrolame prévue à cet effet se trouvant dans la pièce), afin de vous retrouver sur le lustre. Maintenant, tentez de couper le pilier central du lustre et une cinématique s'enclenchera. Franchissez alors le passage ouvert dans le tableau, puis descendez les escaliers avant de franchir la porte menant au laboratoire souterrain (n'oubliez pas l'étoile verte derrière la grille). Courez finalement le long de ce couloir, jusqu'au déclenchement d'une cinématique, à la suite de laquelle la mission s'achèvera.

Mission 06 - Résurrection

Avant de vous laisser tomber tout en bas de ce précipice, prenez soin d'aller récupérer le morceau de sphère bleue sur le pourtour de la pièce. Jetez-vous ensuite dans le trou, puis après avoir atterri, empruntez la porte est. Une cinématique ne tardera pas à s'enclencher et vous ferez connaissance avec de nouveaux démons, se déplaçant en ne laissant dépasser du sol que leurs ailerons, à la manière des requins. Si vous possédez l'attaque du tir chargé, elle sera d'une aide précieuse ici, se révélant assez efficace. Autrement, touchez les ennemis avec votre Devil Bringer et des coups d'épée chargée d'exceed, de préférence. Après avoir remporté le combat, poursuivez le long du tunnel, jusqu'à franchir la porte située au bout.

Une cinématique démarre, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur un plateau de jeu géant, avec un pion à votre effigie grandeur nature, des cases de différentes couleurs, puis un dé à frapper. Selon le score que vous obtenez sur le dé, le pion se déplacera sur un des quatre types de cases différents, déclenchant ainsi divers effets. Nous avons donc les cases blanches qui relancent le dé, les cases bleues qui fournissent divers items, les cases jaunes qui créent un autre chemin vers une case adjacente, puis les cases rouges qui déclenchent des combats contre des démons. Etant donné le côté aléatoire donné par le résultat du dé, vous pourrez passer plus ou moins de temps à franchir ce secteur...

Une fois le plateau de jeu achevé, franchissez la porte nord, une cinématique se déclenchera, où vous ferez la connaissance du boss, Agnus.

Boss : Agnus
Dès que le combat débute, attrapez grâce à votre grappin un de ces oiseaux-épée au vol, pour que Nero les renvoie tout droit dans la vitre d'en face, répétez cela jusqu'à la briser. Repérez le moment où il électrifiera le sol (lorsqu'il crie), puis restez en l'air durant ce laps de temps en tirant quelques rafales au pistolet. Remportez la victoire pour ensuite déclencher une longue séquence, au bout de laquelle vous aurez acquis le pouvoir **Yamato**.

Franchissez la porte droit devant vous, puis allez frapper l'emblème bleu un peu plus en avant, au nord. Celui-ci déclenche l'activation d'un barrage et d'un pont. Prenez ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, éliminez vos ennemis, repérez le parchemin synonyme de mission secrète, accroché sur le mur du coin nord-est.

Mission secrète 04 - Chasse au trésor

Il vous faut dans cette mission trouver les 99 orbes rouges cachées dans le secteur. Suivant les parties, elles peuvent se trouver à différents endroits. Soyez attentif aux signaux envoyés par votre Devil Bringer et fouillez notamment les endroits suivants : derrière un des grands miroirs au sud-est (après l'avoir brisé), au niveau de l'emblème bleu, à l'endroit où est située la Gyrolame (déplacez-la avant), devant la porte sud, au nord-est (derrière le mur de l'étage du bas), puis en hauteur dans le coin sud-ouest. Vous gagnerez également un fragment de sphère bleue.

Poursuivez ensuite sur les quelques marches et le long du couloir métallique pour atteindre un secteur circulaire avec de nouveaux chevaliers à défaire. Dirigez-vous vers la sortie sud de cette pièce, puis vous aurez une troisième série d'ennemis à combattre avant de vous retrouver dans le laboratoire souterrain et d'utiliser ensuite les tremplins pour remonter tout en haut. De retour dans le sous-sol, remontez les escaliers pour repasser à travers l'ouverture du tableau et vous retrouver dans le grand hall. Empruntez alors la porte qui sera tout de suite sur votre droite en sortant du tableau, suivez le parcours vers le nord, jusqu'aux Chutes de Foris. Mettez le cap vers le nord afin de franchir le pont maintenant abaissé, une petite séquence se déclenchera au bout. Poursuivez votre route et commencez à avancer dans la forêt, jusqu'à cette lumière au bout du tunnel...

Mission 07 - La Vipère

Vous commencez tout près d'un autel dans lequel est accroché un parchemin de mission secrète, mais il faudra laisser cela à Dante pour plus tard... Passez dans un grand tronc d'arbre creux pour récupérer quelques sphères rouges, puis poursuivez pour détruire peu après un énorme morceau de sphère rouge, pour ensuite pénétrer dans le secteur suivant. Restez sur la gauche sans vous laisser tomber plus bas pour le moment, vous pourrez récupérer une eau bénite. Sautez maintenant plus bas pour éliminer quelques ennemis, puis montez les escaliers menant à la partie est de la carte. Entrez alors dans l'église située à droite. Une flopée d'ennemis vous attend, ils s'avéreront être un poil plus coriaces que les pantins de base, étant donné que des parasites auront pris possession de leur corps. Montez ensuite les escaliers situés au sud de la pièce, puis frappez l'emblème bleu afin qu'elle active un chemin de dalles qui disparaîtront dès que vous poserez le pied dessus. Franchissez la porte au bout.

Une fois dans la Vallée en Ruines, montez donc les escaliers circulaires pour ensuite utiliser les deux cercles de continuum et rejoindre l'autre côté. Vous trouverez un nouvel emblème bleu incrusté dans la roche, qui activera un autre parcours de dalles temporaires à traverser. Après avoir battu le démon, récupérez le morceau de sphère bleue situé en hauteur sur le premier carré de dalles apparu, puis poursuivez tout en battant vos ennemis. Les dalles vous mènent finalement plus au sud-ouest de la carte (attendez patiemment que les dalles apparaissent), avec une porte à franchir. En traversant le pont représenté horizontalement sur la carte, allez ensuite au sud pour trouver une mission secrète à déclencher.

Mission secrète 05 - Gratte-ciel

Vous avez 1 minute pour effectuer ce parcours de tremplins et en usant de votre grappin afin d'atteindre le fragment de sphère bleue présenté tout en haut. Attention, vous devrez également briser une grille d'un coup d'épée durant votre ascension...

Après la mission secrète repartez vers le nord pour trouver bientôt un groupe d'ennemis dans lequel la destruction des parasites est à privilégier avant tout. Une fois le secteur nettoyé, empruntez la sortie sud-ouest de la carte, puis dans le prochain secteur, utilisez la Gyrolame pour exploser le portail bleu de devant, puis le deuxième situé juste après. Débarrassez-vous des pantins, utilisez la Gyrolame pour détruire le portail bleu situé à droite des marches. Franchissez la porte au bout de ce chemin.

Vous voici dans la vallée en ruines. Montez quelques marches, une séquence se déclenchera. Courez en continuant le long du parcours tandis qu'un monstre vous poursuit. Arrivé au bout, avancez pour passer la porte, puis vous trouverez sur votre droite une de ces statues sur lesquelles enchaîner les combos pour obtenir une récompense. Accomplissez un combo de rang A et vous serez récompensé d'un morceau de sphère bleue. Poursuivez votre avancée en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez l'antre du boss.

Boss : Echidna
C'est donc contre le monstre de tout à l'heure que vous allez devoir vous frotter... Esquivez ses attaques frontales par des roulades latérales, puis évitez ses violents coups de queue à l'aide d'un saut. Tirez-lui dessus avec si possible le tir chargé, puis lorsque ses tentacules se planteront dans le sol, attrapez le bourgeon central grâce au grappin pour lui asséner des coups d'épée. Elle se plantera également au centre de l'arène pour faire sortir cette fois ses tentacules par le sol... Esquivez-les, puis profitez-en pour aller enchaîner les combos sur sa vilaine frimousse. Si cela n'a pas suffi, continuez de la toucher avec des tirs chargés. Une fois le boss éliminé, vous gagnerez le **Fruit Séfirothique**.
Servez-vous en pour détruire la racine qui bloque le passage à emprunter au sud-ouest, cela clôturera la mission.

Mission 08 - Profession De Foi

Progressez le long de l'unique parcours jusqu'à passer sous une grande arche où votre bras vous signalera la présence d'un morceau de sphère bleue en hauteur. Continuez en vous débarrassant des gêneurs, franchissez l'accès bloqué jusqu'ici par une racine, puis repassez de l'autre côté du pont emprunté auparavant. Filez au nord en le quittant, puis une cinématique se déclenchera une fois dans le secteur suivant. Vous allez devoir vous frotter à une bande de reptiles assez résistants et équipés de boucliers. Comme à votre habitude, sortez les combos les plus dévastateurs que vous avez en poche, pour les enchaîner avec une projection grâce au Devil Bringer. Une fois leur compte réglé, poursuivez vers le sud-ouest pour gagner le secteur de l'église, en montant tout d'abord les marches plus au nord, afin de pénétrer ensuite dans celle-ci à l'est de la carte. Terrassez vos ennemis, puis rendez-vous sous l'escalier situé à l'angle de la pièce, au sud-est. Faites disparaître la plante et passez donc la porte.

Une fois dans les bois mystérieux, vous vous retrouverez face à une statue au carrefour de 4 chemins. Si vous choisissez le mauvais, vous tournerez en rond et reviendrez toujours au départ après avoir dû affronter quelques ennemis en cours de route. La solution sera simplement de prendre le chemin à l'opposé de l'ombre de la statue et ce, 3 fois de suite. Notez qu'en partant vers le chemin de gauche, vous affronterez des ennemis dans ce petit piège certes, mais vous pourrez récupérer en hauteur un fragment de sphère bleue au nord de la carte. En poursuivant le long du parcours imposé, vous parviendrez au boss du niveau après avoir éliminé quelques parasites.

Boss : Credo
Vous devrez éviter ses coups d'épée en roulant sur le côté ou en sautant, comme d'habitude. Contournez-le pour le toucher dans le dos, puis lorsqu'il se placera loin de vous pour vous jeter une épée en pleine face, évitez-la au bon moment par une roulade ou un saut. Enchaînez-le avec vos plus puissantes attaques jusqu'à ce qu'il se protège à l'aide de son bouclier, puis tentez de l'attraper avec votre Devil Bringer... Votre victoire vous rapporte le **Bouclier d'égide**.

Mission 09 - Pour toi

Suivez le parcours rectiligne sans oublier de récupérer des sphères rouges grâce aux éléments du décor, une cinématique se déclenchera. Suite à l'affrontement, vous atteignez le grand hall. Au nord-ouest de la pièce, vous trouverez une étoile diabolique P, tandis que de l'autre côté une déesse sera à enchaîner de combos jusqu'à atteindre le rang S. Vous obtenez alors un fragment de sphère bleue. Poursuivez ensuite vers le sud, observez le petit pilier au centre, vous verrez le pont-levis bloqué par une plante. Suite à la cinématique, des lasers vont parcourir le grand hall, il vous faudra franchir la porte sud-est tout en les évitant. Dans cette pièce, battez la flopée de chevaliers, vous serez récompensé par la Clé de Cronus suite à votre victoire. En allant donner un uppercut dans le pilier apparu au centre de

la pièce, vous ralentirez le temps un instant, ce qui vous permettra de franchir la porte ouest en évitant les lasers. Avancez dans la prochaine pièce pour aller frapper un emblème bleu dans le coin sud-est. Cela fait descendre un ascenseur dans lequel pénétrer. Eliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous monterez automatiquement. En sortant de ce premier ascenseur (ne vous souciez pas du fragment de sphère bleue pour le moment), activez le pilier sur votre gauche afin de ralentir le temps et de franchir les deux séries de lasers, puis vous pénétrerez dans un deuxième ascenseur. De même que précédemment, battez vos ennemis pour monter d'un niveau. Vous avez le choix entre deux portes. Celle de droite vous fait tomber sur le fragment de sphère bleue vu tout à l'heure, mais il vous faudra remonter les deux étages, tandis que vous pouvez prendre directement celle de gauche pour poursuivre votre avancée.

De même que précédemment, frappez le pilier sur votre gauche pour ralentir le temps, puis franchissez les lasers afin de monter dans le dernier ascenseur. Battez les démons qui y apparaissent, vous atteindrez finalement l'antre du boss Agnus.

Boss : Agnus
Dans un premier temps, tentez d'attraper une de ces épées volantes avec votre Devil Bringer pour lui renvoyer en pleine face, comme vous l'aviez fait lors de votre première confrontation contre lui. Dès que vous le voyez se concentrer et préparer une attaque, foncez-lui dessus pour le toucher et l'empêcher de compléter son action, car il pourrait vous attraper et drainer votre énergie. Bien sûr, dès que l'occasion se présente, tentez une prise au Devil Bringer pour lui infliger davantage de dégâts !

Mission 10 - Enveloppé Dans La Gloire

Sortez par la porte nord, puis reprenez l'ascenseur. Battez ces spectres en les enchaînant à coups de Devil Bringer et d'épée, puis rendez-vous dans l'ascenseur suivant après avoir ralenti le temps, vous y trouverez un emblème bleu. Donnez-lui des coups d'épée afin qu'il fasse disparaître la barrière bleue, puis franchissez cet accès afin de retomber tout en bas de cette salle. Franchissez alors le couloir situé à l'ouest, vous vous retrouverez dans la pièce octogonale avec à nouveau des chevaliers à abattre. En passant la porte est, vous vous retrouverez dans le grand hall.
Dirigez-vous vers le sud pour gagner le couloir de sécurité, où vous devrez ralentir le temps grâce au pilier situé à l'entrée de cette pièce. Effectuez alors le parcours en évitant les lasers, puis passez donc la porte au bout du couloir, en sachant que vous aurez une mission secrète à activer sur votre droite.

Mission secrète 06 - Vermifuge

Ici, il vous faudra protéger une de ces marionnettes contre les parasites qui veulent s'y agripper. Pour ce faire, attrapez-la en utilisant la " Saisie ", puis emmenez-la au sommet de la falaise située au nord-ouest. Une fois celle-ci en sécurité, il ne vous reste plus qu'à descendre pour vaincre vos ennemis. Un fragment de sphère bleue sera à remporter en même temps que cette mission secrète.

Après avoir éventuellement effectué cette mission secrète, la porte vous mène dans une salle dans laquelle tournoient d'énormes faux au centre. Laissez-vous alors tomber pour vaincre un groupe d'ennemis, puis cela vous donnera accès au pilier ralentisseur de temps. Ceci vous permettra de sauter sur les lames pour atteindre la porte située au sud (une fois sur la 5ème lame). Poursuivez ensuite toujours vers le sud en réglant leur compte à quelques chevaliers, puis une fois dans la dernière pièce, vous pourrez utiliser le Talisman Ailé qui active un ascenseur. Placez-vous sur le côté droit de l'ascenseur de manière à récupérer un fragment de sphère bleue lorsque celui-ci descendra. Une fois à l'étage supérieur, montez les quelques marches pour rejoindre la salle de réunion. Après avoir vaincu les deux chevaliers, vous pourrez trouver un parchemin contre le mur gauche du couloir qui suit, activant ainsi une nouvelle mission secrète.

Mission secrète 07 - Course folle

Il s'agira ici d'aller rejoindre le fragment de sphère bleue situé plus au sud-ouest en franchissant le parcours de dalles qui apparaît au fur et à mesure, suite à l'activation de l'emblème bleu. Les ennemis vous donneront pas mal de fil à retordre, aussi, il existe un moyen bien plus simple pour récupérer le fragment de sphère bleue. Si vous possédez le style Trickster de niveau 3, vous pourrez effectuer une glissade supplémentaire une fois dans les airs, ce qui fera avancer Dante de quelques mètres de plus. Une fois sur la 3ème plate-forme apparue, tenez-vous donc dans le coin de celle-ci, dans l'axe du fragment de sphère, puis sautez vers celui-ci en effectuant un double saut et cette fameuse

glissade dans l'air. Vous parviendrez alors à valider cette mission secrète à la vitesse de l'éclair.

La porte au bout du couloir vous mène au boss de fin de mission : Dante.

Boss : Dante
Dante s'avérera être bien plus coriace que lors de votre première confrontation... Ne cherchez pas à lui tirer dessus, car il fera de même et cela annulera vos coups de feu. Dante est plus rapide que vous, mais vous possédez le Devil Bringer... Grâce à celui-ci, sautez pour éviter les charges de Dante, puis attrapez-le pour l'attirer rapidement vers vous et l'enchaîner de coups d'épée, pour finir avec une prise au Devil Bringer.

Mission 11 - Le Neuvième Cercle

Montez les escaliers sur votre gauche, puis passez l'emblème pour aller jusqu'au fond pour trouver la déesse à enchaîner de combos jusqu'au rang SSS. Vous obtenez ainsi un fragment de sphère bleue. Revenez frapper l'emblème, puis utilisez les lumières bleues et votre grappin pour atteindre le balcon supérieur. Remportez le combat contre ces spectres afin de récupérer la sphère verte qui suivra, empruntez cet ascenseur qui descend. En quittant ce dernier, partez vers la droite et vous vous retrouverez bloqué par une grille. Pour l'ouvrir, attrapez simplement le démon qui se trouve derrière celle-ci avec votre Devil Bringer. Montez ensuite les escaliers, puis votre bras sonnera à gauche de la statue dorée. Placez-vous donc au centre des piliers et vous récolterez quelques sphères rouges de plus. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours au grappin à l'aide des lumières bleues flottantes. Si vous tombez au niveau du deuxième parcours de lumières, vous récolterez en bas une étoile diabolique P, mais devrez vous frotter à une bande de chevaliers avant de pouvoir retenter de franchir le précipice au grappin.

Vous atteindrez un nouvel emblème bleu à frapper ensuite, après avoir réglé son compte au chevalier. Montez alors le long des lumières bleues, puis approchez du petit pilier rouge une fois en haut (observez-le). Réduisez vos assaillants en charpie, cela activera l'ascenseur à gauche de la statue dorée vue précédemment, là où vous aviez pu récupérer quelques sphères rouges entre les piliers. Retournez donc à cet endroit pour utiliser l'ascenseur après avoir nettoyé le secteur.

Boss : Sanctus
Tout d'abord, commencez par enchaîner les coups d'épée en l'air pour briser sa bulle protectrice. Une fois ceci effectué, vous verrez apparaître deux objets devant lui. Cela vous servira à y envoyer le grappin pour vous approcher de lui et le toucher avant qu'il ne régénère sa sphère de protection. S'il le faut, brisez-la à nouveau, puis touchez-le pour qu'il tombe par terre. C'est là que vous pourrez l'enchaîner à l'épée et poursuivre avec une prise au Devil Bringer des plus classes. Ses attaques consistent à vous envoyer des boules de feu ou autres éclairs, mais vous serez tellement occupé à l'approcher au grappin que vous n'y prêterez presque pas attention. Il activera ensuite la grande statue pour vous mettre des bâtons dans les roues, mais vous pourrez le vaincre en utilisant toujours la même technique...

Mission 12 - Un nouveau départ

A partir de maintenant, c'est Dante qui prend les choses en main, et vous pourrez améliorer ce dernier à votre guise avant de le contrôler. Des pantins et autres démons vous permettront de vous faire la main dans cette chambre, tandis qu'il vous faudra poursuivre par la porte nord après les avoir vaincus. Vous voici dans la salle de réunion, où une séquence se déclenche, annonçant l'arrivée de véritables scies circulaires sur pattes. Vous savez quoi faire... Continuez au nord vers l'ascenseur, récupérez le Talisman Ailé, puis un compte à rebours se mettra bientôt en place, annonçant la destruction du secteur. Poursuivez vers le nord et laissez-vous tomber dans le grand trou pour activer l'emblème bleu qui s'y trouve (et ramasser une sphère dorée). Elle fera descendre un ascenseur dans lequel des ennemis vous attendent. Suite au combat, vous remontez et atteignez bientôt la salle des grosses lames tournantes, où vous devrez activer le ralentisseur de temps après avoir battu les démons. Cela aura pour effet de détruire le mécanisme, immobilisant ainsi les lames. Montez jusqu'à la 5ème pour sortir par la droite, puis effectuez le parcours en évitant les lasers jusqu'à la porte à l'autre bout de ce couloir (après avoir bien sûr ralenti le temps).

Traversez le pont pour vous retrouver dans le grand hall, éliminez le comité d'accueil, puis sortez par la porte nord. Continuez tout droit jusqu'à déclencher la séquence de fin de mission.

Mission 13 - Le Retour du Démon

Vous voici dans la forêt. Le boss Echidna brouille votre parcours et a fait apparaître plusieurs nuages brumeux qui vous téléporteront à différents endroits. Lisez les indications qui suivent pour aller lui donner sa punition... Prenez la porte au nord, puis dans le prochain secteur, regardez le chemin de l'étage inférieur (à l'est) pour vous y rendre, et pour pénétrer dans la brume sud-est après avoir vaincu les ennemis apparus. Vous voici dans la vallée. Battez la nouvelle série d'ennemis pour ensuite monter les marches et prendre la brume violette située en haut de ces dernières. Eliminez les ennemis, puis continuez au nord pour rejoindre la rivière de Lapis et passez dans la brume située sous le pont. Entrez ensuite dans l'église, effectuez un combo de rang A sur la déesse située sur votre droite pour obtenir un fragment de sphère bleue, puis passez la porte sous l'escalier pour revenir dans les bois mystérieux. Il faudra utiliser la même méthode que précédemment en prenant 4 fois de suite la direction opposée à l'ombre de la statue au centre de ce carrefour. Vous arriverez enfin aux ruines oubliées, face au boss Echnida. La manière de la vaincre sera sensiblement la même que lorsque vous contrôliez Nero. Vous récupérerez suite au combat l'arme **Gilgamesh** et pourrez quitter les lieux par le sud-ouest.

Mission 14 - Forêt Dévastée

Dans ce niveau, des plantes carnivores pousseront constamment du sol pour tenter de vous envoyer dans une dimension parallèle où il vous faudra vaincre une horde d'ennemis pour vous en sortir. Evitez donc ces plantes, ou tentez de les éliminer pour récolter des sphères vertes si besoin. Filez vers l'ouest dans le premier secteur (sans oublier le fragment de sphère bleue sous le pont), puis une fois à la Rivière de Lapis, éliminez le comité pour poursuivre au nord-ouest. Une fois à l'Ancienne Place, éliminez les ennemis pour poursuivre au sud-ouest. Ensuite, dans la Vallée du Vent, allez au nord-ouest pour escalader et avancer vers le prochain secteur. Récupérez un maximum de sphères rouges sur le gros morceau qui vous fera face, puis vous aurez une mission secrète à activer juste à côté, sous le porche.

Mission secrète 08 - Blockeur Royal

Vous devrez utiliser le style de combat " Royalguard " de Dante pour réussir cette mission. L'objectif et d'accomplir 5 gardes parfaites contre ces deux spectres (éliminez-en un d'abord pour plus de facilité ensuite). Repérez le bon timing pour vous protéger au moment où l'ennemi envoie son attaque, puis quand vous serez rodé, vous réussirez cette mission secrète sans problème, avec bien sûr un fragment de sphère bleue à la clé.

Rejoignez ensuite les chutes de Foris en partant vers l'ouest, puis vous atteindrez bientôt le château de Fortuna...

Mission 15 - Le Château de Fortuna

En remontant vers le château, prenez le passage de gauche (côté est sur la carte) pour aller récupérer un morceau de sphère bleue en tuant une déesse grâce à un combo de rang SS. Continuez vers le sud jusqu'à faire face à un Blitz. Lorsqu'il se téléporte frénétiquement autour de l'arène, sautez et tirez-lui quelques rafales pour le ralentir et l'affaiblir (le Tir Chargé 2 est bienvenu ici). Ne tentez pas de l'attaquer à l'épée avant qu'il ne perde son aura électrique et qu'il arrête de se téléporter. Lorsque vous le verrez affaibli, envoyez-lui vos plus puissants combos, puis lorsque vous le voyez regagner son bouclier électrique, reculez et reprenez la démarche avec votre fusil ou vos pistolets, pour ensuite le vaincre de la même manière. Suite à votre victoire, continuez vers le sud pour vous retrouver dans le grand hall, remarquez que de la glace occupe une grande partie du secteur.

Prenez la porte située à l'est de la pièce (non loin de l'emblème bleu), puis franchissez la galerie pour atteindre la bibliothèque, dans laquelle quelques chevaliers vous attendent. Après les avoir vaincus, rendez-vous dans la pièce sud pour détruire un gros morceau de sphère rouge et trouver au bas des escaliers tournants la mission secrète 09...

Mission secrète 09 - Incassable

Dans cette mission, vous ne devez subir aucun dégât. Par conséquent, soyez mobile, utilisez le double saut et une de vos armes à feu ! Une fois les ennemis vaincus, récupérez le fragment de sphère bleue apparu.

Passez ensuite la porte située au bas des escaliers pour rejoindre le hall large. Gagnez la salle à manger en passant la porte située côté est, puis traversez le couloir pour trouver au bout un nouveau groupe d'ennemis à faire disparaître. Sortez de la salle à manger par la porte sud-ouest, puis contournez le hall large pour pénétrer dans la salle de torture, via la porte ouest. Battez vos ennemis, puis laissez-vous tomber dans le trou de la pièce sud. Allez donc activer l'emblème bleu que vous montre la caméra, utilisez le tremplin bleu apparu pour remonter tout en haut, avec une porte et un couloir à franchir, menant jusqu'à la chambre du maître. Ici, vous devrez régler son compte à un nouveau Blitz... Bon courage !

Sortez ensuite de la chambre par la porte nord et rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière pour aller éliminer un ennemi déjà vu auparavant : il s'agit de ce gros crapaud se servant de ses deux nymphes pour vous amadouer. Il sera à vaincre de la même manière que précédemment. Vous remporterez ensuite **Pandora** puis effectuerez une descente aux enfers (laissez-vous tomber dans le trou)...

Mission 16 - Inferno

Dans ce secteur, vous serez infecté par un poison qui drainera peu à peu votre énergie. Aussi, il vous faudra régulièrement en récupérer en récoltant un maximum de sphères vertes. En passant par la porte est (après avoir effectué un combo de rang S sur une déesse et récupéré un morceau de sphère bleue), vous serez attaqué de nouveau par ces monstres aux ailerons de requin. Franchissez ensuite la porte au bout de ce couloir en " U ", une cinématique se déclenchera... Encore ce satané jeu de l'oie ? Non, Dante ne l'entend pas ainsi et casse le matériel ! Bon... Eh bien dans ce cas il ne reste plus qu'à éliminer toutes les bestioles qui apparaissent. Une fois ceci effectué, franchissez la porte au nord de la pièce, pour rejoindre la Salle de l'épée démoniaque. Ici, chevaliers et oiseaux-épée apparaîtront pour vous divertir, puis lorsque vous aurez eu raison de ces derniers, passez la porte située au nord de la pièce.

Vous voici devant la cascade. Montez les escaliers, puis franchissez la porte. Avancez jusqu'à devoir effectuer un nouveau combat, avant de prendre les escaliers de cette pièce, au nord-ouest. Une fois dans la partie grillagée circulaire, sautez par l'ouverture afin de rejoindre la partie sud de la salle. Vous aurez à vaincre quelques chevaliers avant de quitter les lieux par la porte sud. Effectuez le parcours vertical sur ces trampolines rouges jusqu'au sommet, puis vous vous retrouverez dans le grand hall, ou plutôt le sous-sol pour être plus précis. C'est en remontant les escaliers et en sortant du tableau que vous vous retrouverez dans la grande pièce, réalisant que la glace a fondu. Ceci vous permet de sortir par la porte sud. En poursuivant dans cette direction, vous ne tarderez pas à vous faire attaquer par une meute de chiens pas tout à fait normaux... Evitez leurs boules de feu tout en les éliminant, puis avancez vers le sud pour grimper le long de cette falaise enneigée. Une fois un peu plus haut, arrêtez-vous à mi-chemin sur la longue portion d'escalier allant vers l'ouest, repérez la sphère rouge sur la falaise, en hauteur. Effectuez un double saut pour la récupérer et poursuivre vers la prochaine plus à droite. Utilisez la glissade que peut accomplir Dante en l'air, une fois le style Trickster niveau 3 obtenu, puis poursuivez en utilisant Lucifer pour finalement atteindre ce petit renfoncement bien caché où se situe la mission secrète 11.

Mission secrète 11 - Point d'Impact

Il vous faut détruire deux statues situées le long de ce chemin rectiligne, en utilisant le canon le plus puissant de Pandora : le PF398. Vous avez 30 secondes. Commencez par vous diriger vers le sud et arrêtez-vous peu après la porte. Visez bien et envoyez un obus de PF398 dans la statue au loin. Revenez vers le nord, arrêtez-vous au bas des marches pour faire de même envers la statue que vous apercevez un peu plus loin. Vous recevez un fragment de sphère bleue en récompense.

De nouveaux cabots vous attaquent mais ce ne seront pas eux qui vous empêcheront de progresser le long du chemin, toujours vers le sud, pour rejoindre la seconde zone de minage. Dirigez-vous vers le sud et laissez-vous tomber au pied de la cascade, pour ensuite poursuivre et vous frotter de nouveau à Berial, ce grand boss enflammé. Vous pourrez le vaincre en utilisant exactement la même méthode que lors de votre premier affrontement. Vous recevrez alors **Lucifer** et pourrez clore la mission en passant la porte sud.

Mission 17 - Adagio pour cordes

Quittez la première zone de minage par le tunnel nord-est et la porte au bout, puis continuez sur le port pour rejoindre le

tunnel au sud-est de la carte. La porte au bout de celui-ci vous mène à la ville. Poursuivez vers le nord en éliminant les gêneurs, puis une fois au quartier des affaires, un long combat vous attend contre un groupe d'ennemis... Plus au sud-est, vous trouverez le restaurant café. Placez-vous au-dessus de la porte d'entrée, là où est située une sphère rouge. Effectuez ensuite un double saut (suivi éventuellement d'un coup de Lucifer) pour atteindre un rebord sur lequel se trouve un fragment de sphère bleue. Il vous faudra ensuite franchir le portail à l'extrême sud pour atteindre la Place de l'Opéra. Tout de suite sur votre droite, allez détruire la poubelle située devant la grille pour découvrir le parchemin de la dernière mission secrète...

Mission secrète 12 - Course de fond

Bon, pas la peine de s'arracher les cheveux pour réussir ce tour de force qui est de franchir cette série de lasers sans aucun ralentissement du temps. Non, il y a bien plus simple : avant de débuter la mission, chargez la petite jauge violette située sous votre barre de vie en utilisant la Pandora contre les ennemis que vous croiserez. Une fois la jauge pleine, passez en style " Gunslinger " si cela n'est pas déjà fait, puis sautez pour ensuite changer la Pandora de façon à ce qu'elle plane au-dessus des lasers. Vous n'avez plus qu'à orienter le stick vers l'autre bout du couloir (étant donné que la jauge violette est pleine, vous aurez assez de temps de planage), récupérez ainsi le fragment de sphère violette.

Une fois au niveau de la Place de l'Opéra, occupez-vous de réduire vos ennemis à néant avant de rejoindre le bâtiment par la porte située au bout du couloir sud-ouest et d'y retrouver Agnus. Il faudra le vaincre de la même manière que précédemment.

Mission 18 - Le Destructeur

Durant toute la mission, vous affronterez le Sauveur. Le combat se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'ennemi n'affichera aucune barre de vie et vous devrez en fait détruire les gemmes bleues situées à différents endroits de son corps. Il vous enverra des projectiles bleus sur lesquels vous pourrez tirer en les visant, ou que vous pourrez simplement esquiver. Il aura une seconde attaque nécessitant un temps de concentration de sa part, vous laissant le loisir de filer sur les côtés pour utiliser un des tremplins, ce qui vous permettra d'éviter cette attaque dévastatrice en sautant vers une autre plate-forme flottante. Vous rencontrez parfois sur certaines plates-formes des machines qui, une fois activées grâce à l'emblème bleu, permettront soit d'envoyer des projectiles sur l'ennemi afin de l'assommer, soit de tirer un laser qui bloquera sa main un court instant alors qu'il l'aura frappée contre le sol (et que vous avez bien sûr esquivé ;-)). Cela représente alors une opportunité de monter le long du bras de cette gigantesque statue et d'aller briser les deux gemmes qui se trouvent sur chaque bras. Vérifiez bien que vous avez détruit chaque gemme à 100% (si c'est le cas, vous ne pouvez plus les viser).

Le bras droit, les jambes et la gemme de derrière vous donneront sûrement plus de fil à retordre, aussi il vous faudra trouver la plate-forme sur laquelle se trouve le canon qui permet d'assommer le Sauveur. Une fois sur celle-ci, utilisez-la rapidement pour toucher l'ennemi avant qu'il ne détruise la plate-forme (auquel cas vous devrez attendre qu'elle réapparaisse). Dès que la statue tombe dans les pommes, utilisez un des tremplins qui vous fait face pour vous en rapprocher et ainsi détruire les gemmes (en sautant de tremplin en tremplin). Restera alors à détruire la gemme située sur son front. Pour l'atteindre, tirez quelques rafales sur celle-ci en montant sur un de ses bras, ou à distance. Une fois cette gemme détruite, sautez sur les tremplins de droite jusqu'à vous trouver sur une autre plate-forme où débutera la deuxième phase du combat, avec cette fois-ci l'apparition de la jauge de vie du Sauveur.

Evitez ses attaques comme précédemment, en utilisant également les tremplins jusqu'à vous retrouver bien en face de l'ennemi. Vous pourrez alors, lorsqu'il se rapprochera, enchaîner vos attaques les plus puissantes sur la gemme de son torse. Frappez la tête pour l'assommer, puis utilisez le tremplin qui vous fait face pour atterrir directement face à la gemme, ce qui vous permettra ainsi de poursuivre vos assauts contre celle-ci. Répétez ces manoeuvres, le Sauveur finira par céder sous votre acharnement.

Mission 19 - Le Successeur

Cette mission consiste à évoluer sur des plateaux de jeu, de la même manière que lors de la mission 06. Vous devrez finir 5 plateaux de jeu en tout, avec un boss déjà combattu durant votre aventure à la fin de chaque plateau. Attention, les boss seront plus coriaces que lors de la première rencontre... Mais rien de bien méchant.

Mission 20 - La Vita Nuova

Dans ce combat, vous devrez vaincre le vieillard Sanctus de la même manière que lors de la mission 11, c'est-à-dire en commençant par briser sa bulle protectrice (à l'épée), puis en le touchant pour le faire chuter. Enchaînez-le au sol avec vos combos les plus redoutables, sans hésiter à vous servir de Yamato. Répétez l'opération jusqu'à l'abattre en sachant que vous aurez à éviter les attaques peu banales qu'il vous lancera à l'aide de sauts et de roulades. Une cinématique se lance après votre victoire, mais vous devez régler son compte à cette immense statue du Sauveur. Pour ce faire, touchez une fois sa main droite avec votre Devil Bringer, puis faites de même avec la main gauche. Il vous restera à le toucher à la tête avec ce même poing pour déclencher la séquence finale...

Diner Dash

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Endless, Schmendless

Durer 10 minutes en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté.

There's always tomorrow Flo

Perdre toutes vos étoiles en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté.

Now we're cookin'!

Gagner cinq étoiles au cours de la carrière de Flo.

That's what I call an upgrade!

Déverrouiller le jeu complet.

That's what I call team work!

Gagner 10 parties en ligne en mode Équipe !

There's no time like the present

Gagner 10 parties en ligne en mode Contre-la-montre !

Here's a tip for you...

Gagner 10 parties en ligne en mode Guerre des pourboires !

Will Flo please stand up?!

Gagner 10 parties en ligne en mode Duel.

Argent

I ate the whole thing!

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo.

Workin' nine to five...

Gagner 20 parties en ligne en mode Équipe avec au moins trois autres équipes !

Disgaea 3 : Absence of Justice

© Square Enix / Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSES SPÉCIALES

Archer (femme)

Guerrier au niveau 15 (femme) et soigneur au niveau 15 (femme).

Archer (homme)

Guerrier au niveau 15 (homme) et soigneur au niveau 15 (homme).

Ninja (femme)

Moine au niveau 30 (femme) et Magicien au niveau 30 (femme).

Ninja (homme)

Moine au niveau 30 (homme) et Magicien au niveau 30 (homme).

Samouraï (femme)

Guerrier au niveau 35 (femme) et Archer au niveau 35 (femme).

Samouraï (homme)

Guerrier au niveau 35 (homme) et Archer au niveau 35 (homme).

Cheerleader

Géomancien et soigneur au niveau 25.

Géomancien

Moine au niveau 20 et soigneur au niveau 20.

Gunner (féminin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (féminin).

Gunner (masculin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (masculin).

Chevalier lourd

Guerrier au niveau 15 (masculin) et moine au niveau 15 (masculin).

Paladin

Guerrier au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Héros masqué

Voleur au niveau 45 et gunner au niveau 45.

Dresseuse de monstres

Guerrier au niveau 15 (féminin) et moine au niveau 15 (féminin).

Shaman

Géomancien au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Brute Warrior

Dresseuse de Monstre niveau 40 et chevalier lourd niveau 40.

Magic Knight

Guerrier niveau 25 (Masculin/Féminin) et magicien niveau 25 (Masculin/Féminin).

Majin

Terminer le jeu et recommencer un nouveau cycle. Il pourra être débloqué après le premier tutoriel.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir terminé le jeu au moins une fois pour débloquer ces nouveaux personnages.

Master Big Star

Terminez la Map Extra 1

Salvatore

Terminez la Map Extra 2

Prism Red

Terminez la Map Extra 3

Asagi

Terminez la Map Extra 4

Marona

Terminez la Map Extra 5

Axel

Terminez la Map Extra 6

Etna

Terminez la Map Extra 7

Flonne

Terminez la Map Extra 7

Laharl

Terminez la Map Extra 7

TOUTES LES FINS

Almaz

Passez le niveau 8-4 avec Almaz uniquement ainsi que la bataille suivante.

Fin normale

Ne remplissez aucune des conditions requises pour obtenir les autres fins.

Human World

Tuez plus de 99 alliés et terminez deux niveaux alternatifs avant le niveau 7-6.

Laharl

Allez dans la Homeroom, demandez de voir une nouvelle fin et terminez le niveau.

Mao's Ambition

Terminez le niveau 1-9 sur un cycle de rang 2 ou supérieur avant le niveau 4-4.

Raspberyl : fin 1

Perdez contre Raspberyl au niveau 1-5.

Raspberyl : fin 2

Perdez contre Raspberyl au niveau 2-1.

Super Hero

Utilisez Mao au niveau 500 ou plus pour vaincre le boss de fin.

PERSONNAGES ET CLASSES SUPPLÉMENTAIRES (DLC)

Aramis

Obtenir moins de 145 commandes dans le Class World.

Aurum Super Hero

Terminer les 4 chapitres Raspberyl.

Classe Angel

Obtenir moins de 145 commandes dans l'Item World.

Plenair

En mode Survival, après avoir trouvé 7 sphères de niveau, franchir la porte qui apparaît dans le niveau suivant et choisir la réponse "I want the mascot girl".

BUG DES CHAMPIGNONS DU CHAPITRE 7

Dans le niveau Mangeurs de corps du chapitre 7, vous serez opposé à 9 champignons sur une zone profitant du bonus mirifique d'EXP+100% disposés dans un carré de trois cases sur trois, après l'avoir terminé au moins une fois. Allez dans le Homeroom de la Salle de classe et sélectionnez 3 fois de suite "ennemis plus forts" pour que vos adversaires passent au level 99... ce qui équivaudra pour le jeu à un niveau 300 vaincu ! Un expert au poing pourra aussi faire un malheur puisque passé le 4ème niveau de classe, vous aurez accès à la compétence spéciale "Big bang" qui est une attaque de 3x3 ! Idéal donc dans ce cas de figure... Pour monter vos classes facilement, choisissez la méthode du club "Membres d'honneur" pour faire profiter à vos voisins d'un bonus de 10% de l'xp obtenue !

DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

`0Jj8`	Tous les DJ et tous les sets
`2u4u`	Effet Edge
`4pe5`	Midas (fond jaune)
`51uC`	Short Deck
`5rtg`	Mix de DJ Z-Trip
`62Db`	Tous les écouteurs
`76st`	Mode Hyperdeck
`7geo`	Switch Hamster
`82xI`	Tous les morceaux
`?jy!`	Arc-en-cien
`Ami8`	Grandmaster Flash débloqué
`IT6j`	Scratch auto
`LAuP`	Toutes les platines
`SL5d`	Fader auto
`Wv1u`	Tous les lieux
`ZitH`	Tapper auto
`ab1L`	Effets auto
`b!99`	Noir et blanc
`d1g?`	Morceaux de Daft Punk
`d4kR`	Pitch Black Out
`g7nH`	Chambre
`ipr0`	Socles vides
`k07u`	DJ AM débloqué
`n1fz`	DJ Jazzy Jeff débloqué
`oMxV`	DJ Shadow débloqué
`oh5T`	IDJ invisible
`r3a9`	Euphorie auto
`tol0`	Tout le contenu débloqué
`uNA2`	Tous les personnages

Dragon Age : Origins

© Electronic Arts / BioWare 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MANUELS DE SPÉCIALISATION GRATUITS

Cette astuce vous permet d'acquérir les livres de spécialisation vendus par certains marchands sans dépenser de l'argent. Sauvegardez votre partie juste après en avoir acheté un, puis chargez votre partie. Vous conserverez la spécialisation mais l'argent dépensé sera de nouveau à vous.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Cette solution a été réalisée à partir de la version PC (v1.02). Elle a été écrite en difficulté cauchemar en utilisant pour base le scénario d'une elfe mage.

1 - Ostagar

Quête principale

Initiation

Votre objectif est ici de rencontrer un autre garde des ombres du nom d'Alistair en 1 puis de rendre compte à Duncan avant d'aller dans les terres sauvages.

Quêtes Secondaires

Le chien mabari

Objectif: Apporter une fleur des terres sauvages au maître-chien.

Récompense: Le chien mabari, plus tard dans le jeu et si vous n'êtes pas un humain noble. Pièces d'argent si vous demandez une récompense.

Dans le campement d'Ostagar, approchez du maître-chien en 2 pour débloquer la quête. Il vous demandera alors de museler le chien puis d'aller chercher une fleur des terres sauvages.

Note : Si vous jouez un Humain Noble, vous disposez déjà d'un chien mabari et le maître-chien ne vous proposera pas de le museler. Cela étant, il est toujours possible de récupérer la quête en trouvant la Fleur des terres sauvages.

Le déserteur affamé

Objectif: Trouver de la nourriture pour le prisonnier.

Récompense: Clé du coffre des mages.

En 3, non loin de l'infirmerie se trouvent plusieurs cages dont l'une contient un prisonnier. Dialoguez avec lui et il vous demandera alors de lui donner à manger en échange d'une clé. Demandez lui bien ce que vous gagneriez à l'aider sinon il ne vous la donnera pas.

Pour résoudre cette quête, plusieurs solutions:
-Tuer le Prisonnier et récupérer la clé.
-Lui donner le repas du garde. Trois façon de récupérer le repas. Le persuader de vous le donner. Le lui voler (si vous avez la compétence) ou encore le lui acheter pour quelques pièces d'argent.
Une fois la clé acquise, vous pourrez ouvrir le coffre à côté de l'apaisé. Cependant, le coffre ne sera accessible qu'une fois revenu des terres sauvages de Korcari avec les traités.

IMPORTANT: Avec le DLC Retour à Ostagar, il est possible d'ouvrir le coffre encore bien plus tard dans le jeu. Vous y trouverez le même contenu mais avec en plus un bâton pour mage très puissant. Si vous avec ce DLC, attendez donc avant de l'ouvrir.

Objets intéressants à récupérer

-Épée de ser Garlen
Lorsque vous approchez de la troupe de guerriers cendrés, un petit dialogue entre le chef et un messager elfe va débuter. Lorsque vous verrez l'elfe s'en aller en courant, suivez-le puis parlez lui. Mentez-lui et vous pourrez essayer de le persuader de vous confier l'épée.
Épée à une main. Attaque +2, résistance physique +10.

-Os de boeuf
Se trouve dans des sacs en 4.
Cadeau pour le chien mabari.

-Ceinture d'Hardy
Se récupère en utilisant Larcin sur le quartier maître.
Ceinture. Constitution +1.

-Sac à dos
S'achète au quartier maître.
Inventaire +10.

2 - Les terres sauvages de Korcari

Quêtes principales

Sang corrompu

Rien de spécial à dire. Duncan vous a demandé de lui apporter trois fioles de sang d'engeance. Vous les récupérerez très rapidement et même plus qu'il n'en faut sur les cadavres des engeances que vous allez tuer. Et vous allez en tuer beaucoup.

Les traités oubliés

La tour se trouve au bout du chemin. Il y a cependant deux petites difficultés. La première étant le passage du pont en 6 avec un émissaire hurlock. Ce dernier fait assez mal (une boule de feu bien placée dans le groupe et vous allez avoir des sueurs froides) mais surtout, dès que vous commencez à l'approcher il va fuir vers un endroit où vous attendent quelques archers ainsi que des pièges à ours sans compter les quelques voleurs qui étaient jusque là en mode furtif et qui vont vous tomber dans le dos.

Le plus simple et de s'approcher de lui avec un seul personnage et une fois qu'il commence à fuir, revenir en arrière pur tuer les voleurs qui vont vous attaquer. Attendez un peu, l'émissaire va finir par revenir. Attaquez le, il n'essaiera plus de fuir. Utilisez l'attaque Frappe du Pommeau de Jory pour le mettre au sol puis d'autres attaques pour l'assommer. Le but est de l'empêcher de lancer un sort. Une fois lui mort, franchir le pont ne sera plus un problème.

Vous allez tomber sur un groupe d'engeances avec un chef de meute hurlock en 9. Ce dernier frappe d'ailleurs plutôt fort. Essayez d'éliminer ses hommes de loin à l'arc si vous le pouvez pour ne pas vous prendre des sources de dégâts en plus en combattant le chef de meute. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la tour et à vous approcher du coffre. S'ensuit des dialogues et les présentations avec Morrigane et sa mère. Retournez au camp et allez voir Duncan pour commencer la cérémonie de l'Union.

Objets intéressants à récupérer

-Fleur des terres sauvages
N loin de là où vous avez trouvé un soldat mourant en 2. Elle permet de compléter la quête "Le chien mabari". Il est possible d'en trouver d'autres mais c'est la première que vous rencontrerez. A noter que c'est en la récupérant que la quête se lance pour un humain noble.
Objet de quête.

-Aplomb de l'enchanteur
Une fois le pont franchi, vous pouvez fouiller le cadavre d'un soldat avec une note et une poignée de cendres. Allez en 8 et utilisez les cendres sur le tas de pierres. Gazarath va alors apparaître. Il est assez puissant mais si vous enchaînez les coups pour le mettre au, il ne devrait pas poser de problèmes.
Bottes pour Mage défense +6.

Quêtes Secondaires

Le missionnaire

Objectif: Trouver la cache de Rigby.

Récompense: Épée-roseau chasind et divers objets.

Le corps sans vie de Jogby le Missionnaire baigne dans l'eau en 1. Sur lui vous trouverez une lettre indiquant l'emplacement d'une cache. Avancez jusqu'à trouver un petit chemin de pierres sur l'eau en 5. Empruntez-le et vous serez attaqué à nouveau par des loups ainsi qu'un chef de meute loup. Tuez les et allez ouvrir le coffre en fer qui vous attend.

Testament de Rigby

Objectif: Trouver le coffret de Rigby.

Récompense: Quelques pierres précieuses ou rien.

Sur le cadavre de Rigby en 3 se trouve une lettre révélant l'emplacement d'un coffret. Rendez vous à l'endroit indiqué en 4 et une fois les ennemis tués regardez dans les restes du feu de camp. Deux choix s'offrent alors à vous. Soit vous ouvrez le coffret et vous obtenez quelques pierres précieuses et une amulette qui se glisse dans vos objets de quête (et qui semble ne servir à rien) soit vous ne l'ouvrez pas et vous le donnez plus tard à Jetta, une femme qui vous attendra à la chantrie de Golefalois.

Indicateurs chasinds

Objectif: Trouver la cache des chasinds.

Récompenses: Divers items.

Cette quête commence lorsque vous trouvez les restes du camp de Rigby en 4. Dans un coffre se trouve un journal qui parle d'indicateurs chasinds. Pour les trouver, il vous suffit d'afficher la carte, ils sont indiqués par une petite croix blanche. Lorsque vous en activez un, un autre apparaît. Au bout d'un moment, la quête va s'afficher pour vous révéler la cachette des chasinds. Attention aux voleurs en mode furtif qui vous attendent.

3 - La tour d'Ishal

Quête principale

Après l'Union

Vous commencez seul ou avec votre compagnon canin si vous êtes un humain noble. Avant d'aller voir le roi, profitez du temps que vous avez pour vendre votre surplus d'équipement au quartier-maître et jeter un oeil aux objets à vendre. Vous pouvez aussi en profiter pour valider les quêtes "le chien mabari" et "le déserteur affamé".

Objet intéressant à récupérer

-Sac à dos
Le quartier-maître en vend un second à votre retour des terres sauvages.
Inventaire +10.

En chemin vers la tour d'Ishal

Vous voici donc de nouveau avec Alistair. Votre mission (si vous l'acceptez) est simple. Vous rendre dans une tour et allumer un fanal. Dirigez vous donc vers la tour. Au moment d'aller sur le pont une jolie cinématique s'enclenche dans laquelle vous pouvez voir la bataille commencer. Franchissez le pont aussi vite que possible pour arriver devant la tour. Deux hommes semblent vous attendre pour vous expliquer la situation puis se joindre à votre groupe. Selon ce que vous jouez, vous pouvez avoir un mage du cercle, un mage du cercle et un soldat ou encore deux soldats.

Il est temps d'aller à la tour. En chemin, vous pouvez voir des engeances se battre contre des soldats. Il est possible de les sauver avec un sort de soin mais cela ne sert à rien. Même s'ils survivent, une fois la bataille terminée ils vont fuir. Une fois débarrassé de toutes les engeances, entrez dans la tour.

Le rez-de-chaussée

Vous voici dans une situation délicate. Un comité d'accueil composé de cinq archers et d'un émissaire genlock vous attend en 1. Vous avez même droit à un piège de graisse en 1a histoire de vous ralentir un peu. Le mieux est de rester à l'entrée et d'avancer un seul personnage jusqu'au piège. Activez le piège (attention, parfois l'émissaire va lancer une boule de feu à ce moment là. En vous cachant derrière le pilier, il y a possibilité d'éviter l'attaque) puis revenez à la porte. Normalement, plusieurs engeances devraient venir vers vous. Tuez-les puis foncez ensuite sur l'émissaire. Comme d'habitude, essayez de l'assommer et le mettre au sol autant que possible.

Continuez jusqu'en 2. Lorsque vous ouvrez l'une des portes, des monstres vont surgir des deux endroits pour vous attaquer. Rien de bien difficile mais si vous rencontrez quelques difficultés, laissez votre groupe un peu en arrière, ouvrez une porte avec un seul personnage puis retournez vers votre groupe. De ce fait, les engeances vont se séparer et les abattre sera moins difficile.

Avancez jusqu'à voir une ouverture dans le sol qui est, semble-t-il, le point d'arrivée des engeances. Ouvrez la porte et terrassez les quelques ennemis qui vous attendent puis montez les escaliers vers le niveau suivant.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Bracelet d'Argent
Coffre en bois dans les dortoirs en 3.
Cadeau pour Morrigane.

Premier étage

Après un petit discours d'Alistair, vous arrivez devant un bien triste spectacle. Avant d'avancer ouvrez les deux portes en 1 et 2. Pour affronter le groupe en 3, sachez que les archers ne vont pas bouger pour vous suivre. De ce fait il est possible de diviser les engeances en deux groupes pour vous occuper des archers en dernier. Vous pouvez aussi vous servir des balistes mais cela n'est pas très utile. Entrez ensuite dans la dernière pièce puis grimpez à l'étage supérieur.

Deuxième étage

La décoration de cet étage semble être d'aussi bon goût que le précédent. D'ailleurs quelques engeances dans la salle en face de vous semblent vous attendre. Les tuer ne sera en rien difficile. Franchissez ensuite la porte pour voir un chef de meute genlock avec ses acolytes en 1. Il y a un levier qui ouvre les cages des mabaris qui vous seront d'une grande aide pour les combats à venir. Ils ont d'ailleurs Mise à terre qui est une attaque vraiment puissante qui non seulement fait de bons dégâts mais qui immobilise surtout un personnage au sol un petit moment. Une attaque que vous apprendrez à détester.

Plusieurs portes s'offrent à vous en 3. Mais ne vous en faites pas. Il vous suffira d'en ouvrir une pour que tous les monstres vous tombent dessus. Avec un peu de chance, les mabaris vont venir vous aider s'ils ne sont pas trop loin. Au pire vous pouvez toujours mener les monstres à eux.
Entrez dans la dernière salle qui communique avec l'étage supérieur. Tuez les quelques engeances et avancez.

Objet intéressant à récupérer

-Peinture Guerrière du chien-loup
Dans un coffre à crocheter en 2.
Peinture pour le chien. Dégâts contre bêtes +4.

Dernier étage

Vous voici enfin arrivé au sommet de la tour. Manque de chance, vous n'êtes pas seul, un ogre est là. D'ailleurs on se demande bien comment il a réussi à franchir les portes pour arriver si haut mais "cela ne nous regarde pas".

L'ogre fait donc office de boss. Un combat qui peut sembler bien difficile surtout si vous jouez de malchance. Il a en effet une attaque qui lui permet de saisir l'un des personnages et de le passer à tabac ce qui veut dire, à ce niveau du jeu, à tuer directement l'un de vos personnages. Il peut attaquer dans n'importe quelle direction et dispose d'une attaque de zone qui fait voler vos personnages au corps-à-corps en arrière. Enfin, il peut utiliser charge sur l'un de vos personnages et cela, plusieurs fois de suite ce qui peut se montrer vraiment problématique.

Il n'y a pas de solution miracle pour le battre. Essayez juste de l'assommer quand il va utiliser Charge ou une attaque de zone et priez qu'il ne se saisisse pas de l'un de vos joueurs pendant que vos attaques se rechargent. Si jamais il en attrape un, le seul moyen de le faire lâcher prise est de l'assommer avec une attaque comme Combat déloyal.

Attention, il est possible que le mage du cercle devienne la cible privilégiée de l'ogre s'il lance un sort et à partir de ce moment là, vous risquez de devoir contrôler directement le mage et de courir en rond dans la salle pour qu'il ne meure pas en deux coups.

Une fois mort, ramassez le butin sur son corps et allumez le fanal en 2.

Objet intéressant à récupérer

-Collier Tribal
Dans un tonneau en 1.
Cadeau pour n'importe qui.

4 - Lothering

Quête principale

Lothering et la voie impériale

Vous voici donc sur le domaine de Flémeth. Dans sa maison se trouve un coffre qui ne peut être ouvert pour le moment. Selon vos choix de dialogues, il est possible de gagner plus ou moins d'estime avec Morrigane et Alistair. Morrigane qui rejoint à partir de maintenant votre groupe. Vous n'avez pas le choix, vous devez pour commencer vous rendre à Lothering.

En chemin si vous n'êtes pas humain noble et que vous avez terminé la quête "Le chien mabari" vous tomberez sur une rencontre où le chien mabari que vous avez aidé à soigner précède un groupe d'Engeances. Utilisez les sorts Cône de

froid et Onde Mentale de Morrigane pour en venir à bout rapidement. Après cela, vous pourrez prendre le chien avec vous et lui donner un nom. Le mien se nomme Chitzoï par exemple!

Une fois arrivé à Lothering et passé le premier groupe de bandits, continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un dialogue s'ouvre avec les membres de votre groupe. Fouillez les environs et parlez aux gens si le coeur vous en dit puis rendez-vous à la taverne en 2. Un groupe de soldats de Loghain viendra alors à votre rencontre avec des intentions belliqueuses. Leliana interviendra alors pour vous aider. Une fois le Chef des soldats aux portes de la mort, il se rendra. Libre à vous de les laisser fuir ou de les tuer. Vous aurez ensuite l'occasion de recruter Leliana. Si vous ne le faites pas, elle vous attendra à la sortie de Lothering et demandera à nouveau de se joindre à vous.

En chemin, il est possible que vous croisiez la route d'un groupe de réfugiés. Il est probable que si vous n'avez pas mentionné le fait d'être un garde des ombres, ce groupe ne soit pas présent. Après un petit discours symbolique vous attaquera en 9. Ils ne sont pas forts mais ils sont nombreux et en fonction de ce que vous jouez, cela peut poser un problème. Si vous avez un peu de mal, jouez avec Cône de glace et Onde Mentale pour en mettre quelques uns hors service le temps d'en tuer d'autres.

Au moment de reprendre la voie impériale, vous verrez deux nains se faire attaquer par des engeances dont un chef de guerre. Débarrassez-vous en. Si vous demandez une récompense, vous pouvez gagner entre un et deux souverains à condition d'être persuasif. Voilà, la voie est libre.

Quêtes secondaires

Bandits de grand chemin

Objectif: Passer le barrage des bandits.

Récompense: Des pièces d'argent par Ser Bryant à la Chantrie de Lothering.

Une fois arrivé à Lothering, un groupe de bandits vient à votre rencontre. Ceux-ci réclament une "taxe" pour le droit de passage.
Plusieurs choix s'offrent à vous:
-Payer.
-Avec assez de Persuasion ils peuvent vous laisser passer sans rien demander. Vous pouvez même pousser le vice à leur demander un don pour la garde des ombres.
-Les pousser au combat. Si vous choisissez cela, il vous suffira d'affaiblir le chef des bandits pour que le combat cesse. Vous pouvez alors lui ordonner de restituer ce qu'il a volé et vous gagnerez un souverain et cinquante pièces d'argent puis décider de les laisser fuir ou de les achever.

Après cela, vous rencontrerez une famille d'elfes dans le village. Si vous avez chassé les bandits, vous pouvez le leur dire. Cela semble n'avoir aucun impact sur le jeu cependant.

Mort au combat

Objectif: Annoncer la funeste nouvelle à Ser Donall.

Récompense: Rien ou un souverain.

A l'endroit même où vous avez affronté le premier groupe de bandits en 7 se trouve le cadavre d'un templier. Sur son corps se trouve un médaillon ainsi qu'une note. Il vous suffit alors d'aller à la Chantrie de Lothering en 6 et de parler à

Ser Donall. Si vous demandez une récompense, il vous donnera un souverain.

Une offre empoisonnée

Objectif: Apporter trois fioles de venin au marchand de la taverne en 2.

Récompense: 75 pièces d'argent.

Une simple quête d'artisanat. Pour la compléter, il vous faut au moins trois flasques et trois extraits de toxine. Les extraits peuvent être obtenus sur des araignées en 11. Il est possible de trouver des flasques dans les caisses en bois du village. Une fois les éléments en main, demandez à Leliana de vous faire les poisons.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse faire des poisons dans le groupe.

Le piège, le meilleur ami de la femme

Objectif: Apporter trois pièges à pression à Allison en 4.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Encore une quête d'artisanat. Dans le village vous devriez trouver quelques déclencheurs pour les lui fabriquer.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse fabriquer des pièges dans le groupe.

Des plantes pas comme les autres

Objectif: Apporter trois cataplasmes à la doyenne Miriam en 3.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Jamais deux sans trois, voici encore et toujours une quête d'artisanat. Bon, on peut vous le dire maintenant, c'était une sorte de didacticiel. Vous n'êtes pas vraiment obligé d'en fabriquer car il est fort probable que vous en ayez déjà trois dans votre inventaire. Trois cataplasmes mineurs feront l'affaire.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage connaissant Herborisme.

Le prisonnier Qunari

Objectif: Libérer Sten de sa cage en 8.

Récompense: Sten comme compagnon.

Plusieurs façons de faire cette quête.
-Si vous avez la compétence, il est possible d'ouvrir la cage sans la clé.
-Voler la clé à la Révérende mère.
-Intimider/Persuader la Révérende mère de vous donner la clé. Selon votre choix, cela affectera ou non certains compagnons. Exemple: l'intimidation amusera Morrigane (+4) mais va abasourdir Alistair (-13).
-Lui demander de mettre Sten sous votre autorité en la présence de Leliana.

Objets intéressants à récupérer

-Faux d'or 4:90 des ténèbres
Dans une caisse en 1.
Cadeau pour Oghren.

-Anciennes Bottes Elfe
Demandez de l'aide à Ser Bryant de la chantrie de Lothering et il vous donnera une clé pour ouvrir le cabinet de la chantrie.
Bottes moyennes Grade 4. Constitution +1. Ensemble: Ancienne Armure Elfe.

Note : Sur PC, il est possible que vous n'ayez pas les bottes dans le cabinet. Il existe un Fix pour résoudre ce problème sur internet.

-Symbole de bronze d'Andrasté
Dans un coffre à la Chantrie en 6.
Cadeau pour Leliana.

-Arbalète Tévintide
A voler sur le marchand en 5.
Arbalète Grade 7, Augmente les dégâts contre les démons.

Note : Le marchand ne concerne aucune quête directement mais le fait de vous en approcher déclenche un événement. Plusieurs façons de résoudre cela qui auront plus ou moins d'incidences sur vos compagnons.
-Ne pas vous en mêler et il quittera alors Lothering.
-Tuer le Marchand.
-Prendre le parti du Marchand et gagner 1 souverain.
-Prendre le parti de la soeur de la chantrie et tenter de le persuader/l'intimider. Si vous réussissez, il va rester et vous pourrez acheter/vendre avec lui.

-Statuette gravée
Une caisse en bois à côté du chariot de Bodahn en 10.
Cadeau pour Alistair.

5 - La tour du cercle

Quête principale

Le cercle brisé

Direction donc les quais du lac Calenhad. Première étape, passer un templier assez lourd du nom de Carroll. Plusieurs solutions. Soit vous utilisez la Persuasion soit l'un de vos camarades s'en occupera pour vous. Une fois dans la tour, vous rencontrez Greagor qui vous explique la situation. Pour faire simple, les démons semblent contrôler la tour et les templiers sont impuissants. Mais vous êtes là et vous allez changer les choses n'est-ce pas? Commercez si vous en avez besoin et entrez dans la tour. Attention, une fois dedans vous ne pourrez plus en sortir. Un conseil, essayez d'avoir un maximum d'espace libre dans votre inventaire avant d'entrer sinon vous risquez de devoir jeter pas mal d'objets en chemin ce qui peut représenter un léger manque à gagner et cela peut-être fâcheux pour les Picsou en herbe.

Continuez le long du couloir jusqu'à arriver devant une porte en 2. Ouvrez-la pour rencontrer Wynne. Selon la conversation, elle pourra soit se joindre à vous et deviendra un personnage à garder obligatoirement durant le reste de

la tour soit vous pouvez tous les tuer en invoquant l'oblitération. Dans mon cas, gentiment je l'oblitère.

Quelques combats vous attendent dans les salles suivantes mais rien de méchant. Une note de codex se récupère sur l'un des démons pour en apprendre plus. Ouvrez la porte, montrez aux démons présents qui est le plus méchant et montez à l'étage suivant.

Objet intéressant à récupérer

-Le point X
Dans le dortoir des mages, en 1a puis la cache en 1b.
Divers objets.

Quartier des mages de rang

Parlez à Owain qui vous met en garde contre les mages du sang. Après avoir massacré du démon à tour de bras, ce ne sont pas des hommes en jupe qui vont vous faire peur quand même? D'ailleurs en voici trois dans la salle suivante qui semblent plus occupés à bavarder qu'autre chose. Vous pouvez écouter la conversation mais de toute façon, il faudra les combattre. Une fois le combat terminé, un dialogue s'ouvre avec une mage survivante. Vous pouvez la tuer, la recruter pour combattre l'enclin ou lui dire de fuir. A noter que même si vous la recrutez dans votre ordre, elle n'apparaîtra plus par la suite.

Avancez jusqu'à surprendre un dialogue entre deux mages en 5. Une abomination va apparaître alors et les attaquer. Chez moi ce sont souvent les mages qui ont le dessus sur l'abomination mais le mieux est de foncer et les tuer tous les trois pour l'XP. Non loin , en 6, se trouve la chantrie avec une statue effondrée. Un conseil, si vous avez un petit niveau et que vous n'êtes pas sûr de vous, laissez tomber le Revenant qui va apparaître en touchant la fiole. Vous pourrez revenir plus tard pour en découdre. Au bout d'un moment vous devriez trouver les escaliers pour le deuxième étage. Ne perdons pas plus de temps et allons-y.

Objets intéressants à récupérer

-Portrait délavé
Se trouvé à côté d'Owain en 1.
Cadeau pour Sten.

-La rose d'Orlaïs
Au même endroit que les trois mages en 2.
Cadeau pour Wynne.

-Cache de Bel
En 3. Pour qu'elle soit visible, il vous faut une entrée de codex nommée "Les regrets d'un maléficien" que l'on trouve à Lothering non loin de là où vous avez sauvé les nains.
Divers objets.

-Chaîne d'argent
Premier étage, même endroit que Godwin en 4.
Cadeau pour Morrigane.

-Amulette chantriste
En 7, dans la Chantrie.
Cadeau pour Leliana.

-Sombre grimoire

Dans le coffre d'Irving, au premier étage.
Cadeau important pour Morrigane.

Grand hall

Un passage intéressant vous attend en 1. Lorsque vous entrez dans la pièce suivante, les cadavres vont se lever pour vous attaquer. Bien qu'ils soient nombreux, ils ne sont pas vraiment un problème. Par contre l'horreur des arcanes qui arrive peut se montrer plus difficile à gérer vu qu'elle aime lancer des sorts. Et dans la mêlée, cela peut être fatal. Une bonne stratégie est de laisser le groupe dans la zone de laquelle vous venez et d'avancer avec un seul personnage. De ce fait, les cadavres devraient venir vers vous sans l'horreur ce qui vous permettra de la tuer en un contre quatre (c'est déjà plus équilibré comme ça!).

Continuez votre chemin jusqu'à une nouvelle pièce pleine d'abominations en 2. Essayez de tuer les abominations de la colère en premier car leur fontaine de feu peut poser quelques problèmes. Vous êtes maintenant dans un couloir avec des pièces sur votre droite. Quelques templiers possédés vous attendent dans la première.
Attention en 3 se trouve un démon du désir avec cinq templiers possédés et c'est un combat qui peut se montrer assez ardu car les templiers, même s'ils ne font pas vraiment mal peuvent drainer la mana des mages et dégager les effets magiques en plus d'être résistants. Autre détail piquant, en fonction de votre niveau ils peuvent disposer de l'attaque Pieuse estocade qu'ils vont se faire un malin plaisir à lancer tous en même temps sur l'un des mages et cela peut très bien le tuer directement. Mais le plus gros problème reste encore le démon du désir qui va se faire une joie de vous lancer des Cônes de froid et des Étreintes de l'hiver. Le mieux est vraiment de tuer le plus vite possible le démon et de vous occuper ensuite des templiers. Utilisez des sorts comme Cône de froid et Onde Mentale pour calmer les templiers le temps de tuer le démon et essayez de mettre à terre le plus souvent possible ce dernier. A noter qu'une explosion de mana et son compte est réglé mais ce n'est pas très sport vous en conviendrez!

Prenez maintenant la direction de la salle centrale. Un mini boss vous y attend avec quelques cadavres. Le problème est qu'il va transformer les apaisés dans la pièce en monstres qui peuvent compliquer sérieusement les choses. Le mieux est donc de vous en défaire le plus rapidement possible. Une fois le combat terminé, direction l'étage suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Petit lingot d'or
Sur l'un des templiers que l'on trouve avec le démon du désir en 4.
Cadeau pour Zevran.

-Pierre runique blanche
Sur le cadavre d'une en 5.
Cadeau pour Alistair.

Quartiers des templiers

Avancez jusqu'à arriver en 1 devant un démon du désir occupé avec un templier. Vous avez le choix. Les laisser partir ou les attaquer. Si vous décidez de les attaquer, le démon va ressusciter quelques cadavres pour l'aider. Une fois le combat terminé, vous pourrez ramasser l'armure du templier sur le cadavre de son ancien propriétaire. En 3 se trouve un mage du sang avec quelques templiers. Le moment idéal pour récupérer une robe de mage plutôt sympathique. Comme d'habitude, tuez le mage en premier avant qu'il ne commence à devenir un gros problème. Pénétrez maintenant dans la salle au centre soit en 4 pour y découvrir un démon de la paresse. Celui-ci au lieu de vous combattre préfère utiliser des moyens moins conventionnels pour vous mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous dans l'immatériel donc pour un passage qui, bien que relativement facile se montre vraiment fastidieux à cause des nombreux voyages que vous allez devoir y faire. A noter qu'au début du jeu et si vous jouez un nain voleur, ce passage peut

quand même se montrer plus difficile que prévu car les nains ne peuvent se soigner via le lyrium.

Objet intéressant à récupérer

-Moût d'arbone
Avec le démon du désir, en 2.
Cadeau pour Oghren.

Un rêve éveillé

Le chemin proposé ici ne dépend que de vous. En ce qui me concerne, je préfère rapidement récupérer toutes les formes pour ensuite faire les niveaux en une fois en récupérant tous les bonus, mais vous pouvez très bien faire d'une autre façon. Le résultat sera le même de toute façon.

Forteresse de Weisshaupt

Vous voici donc... quelque part. Avancez jusqu'à rencontrer Duncan. Parlez-lui et engagez le combat. Malgré le fait que ce soit du un contre trois les ennemis ont vraiment peu de points de vie. Tuez en premier le mage puis l'archer pour enfin en finir avec Duncan. Une fois cela fait, utilisez le piédestal pour vous en aller.

L'immatériel primaire

Parlez à Niall puis franchissez le portail. Débarrassez-vous du monstre et vous voilà capable de vous transformer en souris. Faites le tour de la zone pour finalement revenir vers Niall. Après son petit blabla, direction la zone suivante.

La tour en flammes

Suivez le couloir puis avant la porte en flammes tournez à droite puis à gauche pour arriver à l'escalier vers le niveau suivant. Deux templiers sont là mais les tuer ne sera pas difficile. Vous n'avez pas le choix du chemin. Quelques ennemis sont à occire jusqu'à devoir vous faufiler dans un trou de souris. Vous arrivez alors devant un templier endormi. En venir à bout vous permettra maintenant de vous transformer en Torche humaine. Utilisez ensuite le piédestal.

Le mage brisé

Prenez le chemin qui s'ouvre à vous en faisant attention aux deux mages qui vont vous tomber dessus lorsque vous passerez devant la première porte. Avancez jusqu'à surprendre quatre mages délirants. Tuez-les rapidement avec une boule de feu via la forme Torche humaine puis continuez d'avancer. Tuez ensuite le domestique et les serviteurs et franchissez la porte en feu.
Deux vagues de deux démons mineurs vont surgir des cheminées. Ouvrez la porte, tuez les mages et avancez. Encore des mages qui délirent. Un conseil, affrontez les sous Torche humaine car ils aiment la magie du feu. Puis passez à l'étage supérieur. Aider le Rêveur maudit pour gagner la forme Golem et quittez cet endroit pour l'invasion des engeances.

L'invasion des engeances

Passez la porte et sortez de ce labyrinthe en massacrant les engeances en chemin. Frayez vous un chemin jusqu'à arriver à un Templier spectral. Engagez le combat avec les engeances spectrales et gagnez (le contraire serait embêtant en fait) pour débloquer la forme Esprit.

Bon! Une bonne chose de faite. Maintenant explorez le niveau pour trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Ruse+1

Ces derniers sont représentés par des points rouges sur la carte.

En 1 vous attend une salle pleine d'engeances. N'essayez pas de la jouer fine et foncez dans le tas sous Golem. Une fois qu'ils sont tous autour de vous, lancez Séisme puis Projection et normalement il ne devrait rester que deux survivants. Dans la salle suivante vous attend Uthkiel le démolisseur. Immobilisez-le via Carcan compresseur et tuez-le comme vous voulez. Retournez maintenant en arrière.

Forteresse de Weisshaupt

Récupérez :
-Volonté +1
puis dirigez vous de nouveau vers L'immatériel primaire.

L'immatériel primaire

Faites de nouveau le tour pour:
-Dextérité +1
puis franchissez la porte à côté de Niall. Affrontez Niévéna et récupérez:
-Volonté +1
dans la même zone. Pas de temps à perdre, on enchaîne sur la zone suivante.

Le cauchemar du templier

Avancez et explorez les lieux pour trouver:
-Dextérité +1
Au bout d'un moment, vous croiserez Vervéel. Éliminez-la et récupérez:
-Ruse +1
dans la même pièce. Sortez pour vous rendre de nouveau dans le mage brisé.

Le Mage brisé

Dès le début revenez sur vos pas pour récupérer:
-Force +1
-Magie +1
Une fois cela fait dirigez vous vers l'étage suivant pour la suite de vos aventures. La zone est remplie de golems qui peuvent causer des soucis surtout lorsqu'ils sont plusieurs. Le plus simple est d'utiliser Carcan Compresseur sur l'un deux, Cône de feu sur les autres et de passer en Golem vous même pour les finir à coup de Projection et Frappe corporelle. Dans la zone vous pouvez trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Dextérité +1

-Ruse +1
-Dextérité +1
-Constitution +1
Une fois que c'est bon, allez régler son compte à Slavren puis on retourne dans la tour en flammes histoire d'en finir pour de bon.

La tour en flammes

Comme d'habitude, refaites un tour de la zone pour récupérer:
-Constitution +1
-Ruse +1
-Magie +1
-Ruse +1
-Force +1
puis tuez Rhagos. Sortez de là et rendez vous dans l'un des cauchemars.

Un cauchemar

Rien de spécial à dire sur ces zones. Vous devez juste récupérer vos compagnons. Vous aurez parfois à combattre, parfois non. Une fois la carte de l'immatériel complète allez dans le dernier endroit restant.

Sanctuaire intérieur

Vous arrivez donc seul face au démon de la paresse. Parlez-lui et vos compagnons interviendront. Le combat peut-être assez difficile car le démon va revêtir cinq formes différentes pendant le combat ce qui demande une certaine endurance. Par chance, deux filons de lyrium sont là pour vous prêter main forte au cas où vous en auriez besoin. La seule forme vraiment difficile est la dernière car il se change en lanceur de sorts. Le mieux est de passer sous la forme de Golem, utiliser Séisme, Projection et enfin Frappe corporelle pour l'empêcher de lancer un seul sort. Une fois le monstre terrassé, Niall arrivera et vous pourrez (enfin) quitter cet endroit.

Troisième étage, le retour

La tour, vous êtes revenu ! Fouillez le corps de Niall pour récupérer la litanie d'Adralla qui sera utile à la fin. A noter que, étrangement, vous pouvez changer la configuration de votre équipe ici et même enlever Wynne ce qui peut vous intéresser pour la suite des événements.

En 3 vous allez arriver dans une salle avec un cadavre et un coffre. Mais au moment de vous en approcher, plusieurs ombres vont débarquer et le combat peut-être assez délicat. C'est ce que l'on peut nommer une zone d'Ombres. (Ha! Humour!) Pensez juste à vous débarrasser du démon de la oclère en premier avant qu'il ne lance sa fontaine de feu.

Dans la salle suivante en 4, vous rencontrerez Cullen, un templier prisonnier.
En fonction de vos choix durant le dialogue, Wynne (si elle est toujours là) peut éventuellement se retourner contre vous. Quoiqu'il en soit, montez à l'étage pour affronter Uldred.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Os de boeuf
Là où vous avez affronté des petits dragons en 1.
Cadeau pour le chien.

-Dague de l'homme-bête
Dans le coffre en 2.
Dague Grade 5 Critique/Attaque sournoise +10%.

Chambre de la confrontation

Uldred et quelques abominations vous attendent pour vous souhaiter la bienvenue. Une fois le combat engagé, éliminez le plus vite possible les abominations pour qu'Uldred soit seul. Lorsqu'une aura rouge se forme autour d'un mage au sol, utilisez la Litanie pour l'empêcher de se transformer en démon. Si elle se recharge sur votre personnage principal, rien n'empêche un autre de l'utiliser, le rechargement n'étant pas partagé par les membres de l'équipe. Pour le reste, un combat assez classique. Uldred connaît des sorts assez puissants mais il est lent à attaquer. Malgré ses nombreux points de vie, il ne devrait pas poser de problème. Une fois mort, redescendez de là avec Irving ou avec Cullen si Irving a été transformé en abomination.

Conclusion

Vous avez donc le choix entre les mages ou les templiers durant ce dialogue final. Sachez une chose. Si vous choisissez les templiers deux quêtes vont en pâtir. La première est l'une des principales car sans les mages, il vous sera impossible de secourir le fils du Iarl Eamon de la façon la plus "propre" dirons-nous. Ensuite, il y a à Orzammar une quête qui peut faire gagner pas mal de souverains mais pour cela, vous devez parler au mage Godwin (celui dans son placard). Cependant, s'il n'y a plus de mages... Il n'y a plus de Godwin non plus. A vous de voir donc. Bravo, vous en avez terminé avec cette quête, passons à la suivante!

Quêtes secondaires

La Sentinelle d'outrevoile

Objectif: Retrouver toutes les notes de l'apprenti.

Récompense: Yusaris et quelques pierres précieuses.

Pour débloquer la quête, il vous suffit de trouver l'une des notes d'un apprenti puis par la suite, de trouver les autres notes. Elles sont indiqués sur les cartes par des points jaunes.

Maintenant que vous avez cela, il vous faut toucher les statues dans la pièce où vous avez été attaqué par des cadavres réanimés dans un ordre précis que voici :

A - La statue qui tient un pot en terre dans ses mains.
B - La statue qui lève son épée au dessus de sa tête.
C - La statue qui tient la pointe de son épée rivée vers le sol.
D - La statue avec un bouclier dans la salle pour accéder à l'étage suivant.

A noter : Lorsque vous touchez les statues, rien ne se produit. C'est normal. Lorsque vous toucherez la dernière statue avec le bouclier, la quête se met à jour. Si jamais vous vous trompez, vous recevrez une décharge électrique. Oui, ça va dans un sens mais dans l'autre, si c'est pas malheureux ça.

Une fois fait, revenez au début, là où vous avez rencontré Wynne. Essayez d'ouvrir la porte qui mène à l'étage inférieur. Rien ne se passe. Nous aurait-on menti? Peut-être pas car Shah Wyrd vient d'apparaître dans votre dos, un boss assez coriace. En fait, ce n'est pas qu'il soit dur à tuer quoiqu'un peu long. C'est surtout que si vous avez laissé les mages en vie ils vont se faire un malin plaisir à le bombarder de boules de feu qui non seulement ne font rien au boss mais qui vont vous faire à vous de gros dégâts. Sans compter que les chances que ce soit l'un d'entre eux qui lui porte le coup fatal est assez grande et donc de perdre l'XP du combat. Enfin bref, un combat qui peut se montrer assez frustrant suivant les conditions de l'affrontement.

Science de l'invocation

Objectif: Réaliser dans l'ordre les invocations.

Récompense: Grenat, Mitaine électrisée et une entrée de codex.

Se débloque via une note que l'on trouve en 3. Il suffit de toucher l'autel d'invocations puis d'autres objets dans un certain ordre.

-Première invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher les flammes de l'invocation première.

-Seconde invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher les flammes de l'invocation seconde.

-Troisième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation troisième.

A ce stade, la quête se valide mais il est possible d'aller un peu plus loin.
Une quatrième invocation pour être plus précis.

-Quatrième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation quatrième (dans la salle pour accéder au premier étage, derrière les étagères.

Un homme va apparaître, utilisez Larcin sur lui pour débloquer une entrée de codex.

Cinq pages, quatre mages

Objectif: Trouver Beyha Joam.

Récompense: De l'or et un chapeau pour mage.

La quête s'obtient après avoir découvert plusieurs entrées d'un même codex, toutes situées au deuxième étage de la tour des mages sur des écritoires. Elle vous parle d'un certain Beyha Joam qui aurait arnaqué plusieurs membres du cercle. Vous le rencontrerez lors d'une rencontre aléatoire sur la carte du monde accompagné d'un mage et de quatre individus crapuleux. Le problème de ce combat est le fait que le mage soit situé en hauteur et qu'il risque de vous lancer une boule de feu une fois le combat commencé. La solution la plus facile est de le poser un champ de force sur la tête ou un glyphe neutralisant voire paralysant. Sans mage, il devient difficile de le mettre hors d'état de nuire rapidement. Un archer devrait pouvoir lui régler son compte rapidement mais non sans qu'il ait le temps d'envoyer un ou deux sorts.

6 - La forêt de Bréciliane

Quête principale

La nature de la bête, campement dalatien

Vous voici arrivé au campement des elfes dalatiens. Faites le tour des environs pour essayer d'en apprendre un peu plus. Il y a un coffre à côté de Zathrian qui est ouvert mais gardé par Lanya. Si vous désirez quand même en prendre le contenu, il ne contient qu'un livre qui débloque une entrée du codex et pourra être accessoirement utilisé plus tard, Dès que vous vous sentez prêt entrez dans la forêt. Attention à toi grand méchant loup. Le petit chaperon rouge arrive!

Je préviens sur un détail qui m'a posé de gros problèmes sur une ancienne partie. Si vous vous amusez à faire les poches aux elfes et qu'une tentative de Larcin rate vous aurez plus tard une rencontre aléatoire contre une elfe et plusieurs archers. Cela peut sembler idiot mais en fonction de votre avancement dans le jeu les archers gagnent une attaque qui en plus de faire des dégâts assomme votre groupe entier. Donc, se prendre ça quatre fois de suite tout en ayant un PNJ avec un nom orange qui vous attaque est vraiment loin d'être plaisant.

Bréciliane ouest

Il y a peu de groupes d'ennemis dans cette zone mais les individus au sein d'un même groupe sont assez nombreux comme le prouve le premier groupe qui va vous attaquer.

Explorez la zone jusqu'à trouver en 2 une cascade et un petit pont de bois où vous attend Garol. Vous pouvez lui parler et éviter le combat ou l'attaquer directement. Une fois à la moitié de sa vie, il cessera de se battre et s'en ira. Franchissez le pont et faites fasse à la meute de loups-garous qui vous attaque. Continuez votre chemin, passez un deuxième pont et débarrassez-vous des engeances qui vont vous attaquer.

En 6 se trouve un chemin peuplé de Sylvans sauvages. Essayez de les prendre un par un car la prison qu'ils forment avec leurs racines peut se montrer mortelle.

Parlez à Grand chêne en 7 qui désire que vous retrouviez son gland. Oui oui, vous avez bien lu. Le garde des ombres à

la poursuite du gland perdu. Rien que d'y penser on en frémit d'avance. Derrière lui se trouve un campement abandonné en 8.

Allez-y mais ne touchez à rien! Si vous examinez quoique ce soit, votre groupe sera décimé et seul le personnage ayant le plus de volonté sera debout pour affronter une Ombre majeure. Une fois au milieu du camp, essayez de partir et l'Ombre surgira pour vous attaquer. Mais avec tous les membres de votre équipe cela ne posera aucun problème. Fouillez les lieux puis partez pour accéder à la zone suivante,

Objets intéressants à récupérer

-Grâce d'Andrasté
En 1 non loin d'un ours.
Cadeau pour Leliana.

-Os de vache
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour le chien.

-Sphère céleste peinte
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour n'importe qui.

-Anneau du crépuscule
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Anneau Ruse +3 Force -1, Anneau de set.

-Gants dalatiens en daim
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Cadeau important pour Zevran.

Bréciliane est

Avancez jusqu'à découvrir une barrière impossible à franchir en 1 . Plutôt que de retenter bêtement de passer (j'en ai vu deux ou trois dans le fond essayer là!), continuez d'explorer la zone. Au nord de la carte se trouve une pierre tombale avec une famille d'ours et deux ogres.

Suivez le chemin pour trouver l'ermite en 5. Parlez-lui jusqu'à lui proposer un échange. Il peut vous donner:
-Une entrée de codex.
-Un heaume elfique (Set de l'ancienne armure elfe).
-Le gland du chêne.

Vous pouvez lui échanger le pendentif d'Athras, l'écharpe de Danyla et le livre de Cammen entre autres choses. Vous pouvez aussi lui échanger deux objets et le tuer après avoir fouillé la souche d'arbre. Si Zevran est dans votre groupe, il proposera lui même de mettre la main dans la souche et évitera ainsi le piège qui se déclenche si vous tentez votre chance. Vous pouvez aussi tuer le chêne si ça vous tente mais personnellement, je préfère un arbre qui fait des rimes à un vieux fou. Quoique vous choisissiez vous pourrez ensuite traverser la barrière. Vous allez de nouveau rencontrer votre ami le poilu, j'ai nommé Garol. Cette fois-ci, impossible de faire sans combattre. Lorsqu'il sera sur le point de mourir, un loup blanc viendra à son aide envoyant valser par la même occasion votre personnage. Continuez votre chemin pour finalement entrer dans les ruines.

Objets intéressants à récupérer

-Bénédiction de Mythal
Là où vous avez affronté trois Sylvans non loin de la barrière en 2 sur un squelette.
Bouclier Chance de critique +1%, effets curatifs +10%.

-Statuette de démon en onyx
N loin dans un tas d'os à côté de la pierre tombale en 6.
Cadeau pour Alistair.

Ruines niveau supérieur

Se sont plusieurs passages secrets qui vous attendent dans les lieux marqués d'un 1. Il vous suffit de vous en approcher pour qu'un message s'affiche sur l'écran. Fouillez les environs puis continuez jusqu'en 2 Un couloir avec quelques d'araignées vous attend. Une fois débarrassé de la vermine, prenez les escaliers pour vous rendre en 3. Vous entendrez un grondement qui ne dit rien qui vaille.

Vous arrivez alors dans une énorme salle. J'espère que vous avez un voleur avec vous car il y a beaucoup de pièges à désamorcer. Si vous avancez un peu trop un dragon va vous tomber dessus. Pour ne pas avoir trop de problèmes, ne groupez pas vos personnages l'un près de l'autre pour éviter que Rugissement ou Battement d'ailes affecte trop de monde. Le dragon frappe fort mais lentement. Il dispose de Mise à terre qui peut facilement mettre l'un des membres de votre équipe hors service. Essayez de l'assommer et de le geler le plus souvent possible. Sten avec l'épée Yusaris sera également d'une grande aide! Si jamais vous y allez tôt dans le jeu, ici par exemple au niveau 8, il est possible que vous ne puissiez voir les pièges de feu. Dans ce cas, essayez d'attirer le dragon dans les escaliers pour ne pas déclencher les pièges pendant le combat. Une fois mort, fouillez la zone et passez au niveau suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Bras de Falon'Din
Trésor du dragon en 4.
Arc long dégâts +2, visée rapide.

-Médaillon d'argent
Trésor du dragon en 4.
Cadeau pour Morrigane.

Ruines niveau inférieur

Dès votre arrivée un esprit s'enfuit. Ne le suivez pas car quelques morts-vivants en 1 vont se lever pour vous attaquer. Laissez venir les trois en face de vous avant de sortir du tunnel car d'autres vous attendent sur les côtés et vous pourriez rapidement être à un contre deux. Suivez le chemin pour tomber à nouveau sur quatre araignées en 2. Vous arrivez alors dans une salle avec un autre esprit. Parlez-lui et vous voilà attaquer par une horde de morts-vivants. Selon votre équipement, c'est un combat qui peut poser des soucis. Si vous n'arrivez pas à les tomber rapidement, reculez directement dans le couloir aux araignées. Vous pourrez réduire ainsi de deux ou trois le nombre de vos ennemis. Bloquez-les ensuite au niveau de la porte pour les empêcher de passer. Ainsi vous devriez pouvoir faire front et les tuer deux par deux.

Une fois en 6, vous serez attaqué par trois squelettes. Une fois tués, d'autres bien plus nombreux vont vous attaquer. Comme avant, si vous avez des difficultés le plus simple et de se replier. Suivez encore les couloirs jusqu'à voir une énorme salle en 8. Non seulement, il y a beaucoup de squelettes dedans mas il y a aussi un nombre effroyable de pièges. Foncer tête baissée serait bien mal venu. Ouvrez la porte, faites vous voir par quelques ennemis puis reculez en

fermant la porte. Les ennemis vont alors se rapprocher et vous pourrez les tuer. Répétez l'opération si nécessaire puis désamorcez les pièges avec un voleur. Il y en a dix-sept en tout. Avancez ensuite pour arriver dans une autre salle en 9 avec quelques ennemis. Tuez-les et avancez un peu pour faire apparaître un boss. Il s'agit là du combat le plus facile du jeu. En effet, il suffit de rester un peu en hauteur dans les escaliers et de le cribler de flèches. Il ne cherchera ni à esquiver ni à bouger. Sinon vous pouvez y aller à la loyale mais il s'agit là d'un combat beaucoup plus difficile car il va ressusciter quelques cadavres, se téléporter plusieurs fois et vous lancer beaucoup de sorts. Bref, que du bonheur. Le seul avantage est qu'il a peu de points de vie pour un boss. Longez le couloir pour accéder à la zone suivante.

Objets intéressants à récupérer

-Parchemin enluminé
Dans la salle avec un esprit d'enfant en 3.
Cadeau pour Wynne.

-Ancienne armure elfe
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Armure faisant partie d'un set.

-Tomberlin vielle réserve
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Cadeau pour Oghren.

La tanière des loups-garous

Ne vous en faites pas, les cadavres au sol ne vont pas se lever pour vous attaquer. Par contre, en ouvrant la porte, des loups-garous vont vous attaquer. Et dans le tas il y a des loups de l'ombre en mode furtif qui vont se faire un malin plaisir de vous sauter dessus et plaquer l'un de vos personnages au sol avec Mise à terre.
N'oubliez pas qu'il n'y a que peu de solutions pour casser cette attaquez. Coup de bouclier ou Champ de force voire geler la cible. Une bonne solution est de poser un Glyphe répulsif à vos pieds ce qui aura pour effet de casser la furtivité des ennemis s'ils marchent dessus.

Une fois le combat terminé soyez rassuré, le pire est derrière vous. Enfin, pour les combats qui vont suivre du moins. Avancez par le seul chemin qui s'ouvre à vous, tuez quelques poilus et franchissez une porte en 1 avec quelques loups qui souhaitent parler.

Maintenant, plusieurs choix s'offrent à vous, que nous pouvons résumer ainsi:
-Choisir de passer par le fil de l'épée tous les loups-garous.
-Parler avec les poilus et décider d'aller tuer les dalatiens. Demande un peu de persuasion.
-Délivrer les loups-garous de la malédiction. Pour cela faites venir Zathrian devant la Dame Sylve.

Si vous attaquez les loups-garous. Vous pouvez le faire directement sans chercher Zathrian mais c'est un combat dantesque qui vous attend. Au niveau 9 en mode cauchemar, ce ne sont pas moins d'une dizaine de tentatives pour réussir à gagner ce combat en ce qui me concerne. La faute à un nombre important d'ennemis et au boss qui fait de gros dégâts. Cela étant, le problème dans mon cas présent était certainement mon niveau vraiment faible pour un combat de ce type.

Les récompenses: Coeur de Versipelle: Force +1, magie +1 et résistance naturelle +50 ainsi que le Bec de griffon, une hache à deux mains grade 6, dégâts contre engeances +4.

Si vous attaquez les loups-garous avec Zathrian, le combat sera beaucoup plus facile car ce dernier se montre un allié de taille. Faites cependant attention à ce qu'il ne lance pas Cône de froid dans la direction de votre groupe. Une fois débarrassé des loups, vous pourrez même le tuer et un second combat sera lancé vous opposant à Zathrian et des démons. Il y a de fortes chances pour que celui-ci n'est plus beaucoup de santé suite au combat précédent donc le tuer

ne sera pas difficile. Si vous rentrez avec Zathrian, vous obtiendrez les mêmes récompenses qu'au dessus. Si vous le tuez, vous n'obtiendrez que le coeur.

L'attaque du campement des elfes et l'une des solutions les plus faciles car vous aurez plusieurs alliés qui se montreront utiles. Le plus important est de vous focaliser sur Zathrian. Une fois lui mort, ce qui ne prendra pas longtemps, tuez le reste des elfes avec l'aide des loups. Vous gagnerez alors une dague pénétration d'amure +2, attaque +6 et une ceinture résistance naturelle +20.

Enfin, la solution qui conviendra à tous demande d'aller chercher Zathrian est de le convaincre de lever la malédiction. Après le dialogue, n'attaquez que Zathrian car le combat cessera une fois sa vie à zéro. Les loups-garous ne vous aideront pas car ils sont paralysés. Cependant, si vous avez un sort comme Dissipation ou Purge d'Alistair vous pourrez en libérez un ou plusieurs pour vous aider durant le combat. Vous pourrez ensuite demander une récompense aux humains qui vous donnent un bouclier résistance naturelle +10, résistance spirituelle +10.

Une fois que vous en aurez terminé ici, vous pourrez choisir votre prochaine destination.

Quêtes secondaires

Le hahl d'Elora

Objectif: Examiner le hahl d'Elora.

Récompense: Rien ou une amulette.

Une quête rapide à faire. Un hahl semble souffrant en 4 et c'est à vous qu'il incombe de déterminer le mal qui l'affecte, Pour découvrir la cause de ses tourments il faut que vous ou quelqu'un dans votre groupe dispose de deux points au moins dans la capacité Survie. Sinon, vous pouvez essayez de l'examiner et mentir sur le fait qu'il faille le tuer, Vous obtiendrez alors une récompense qui pourra être transformée en amulette Résistance mentale +10.

Les malheurs de Cammen

Objectif: Réunir Cammen et Gheyna.

Récompense: Un livre Le geste d'Iloren ou rien.

Encore une quête très rapide à accomplir. Cammen en 3 souhaite être avec Gheyna et vous allez l'aider ou lui briser le coeur. Vous pouvez:
-Lui donner une fourrure de loup et le convaincre de dire qu'il l'a tué.
-Être persuasif avec Gheyna et lui montrer que le statut n'importe pas dans une telle relation.
Mais vous pouvez aussi:
-Séduire Gheyna si vous êtes un homme et le dire à Cammen et inversement.
-Pousser Gheyna à détester Cammen.

Si jamais l'histoire tourne à la tragédie, vous n'obtiendrez rien.

Précieuse écorce de fer

Objectif: Apporter de l'écorce de fer à Varathorn.

Récompense: Une amure, un arc ou une amulette. Au choix.

Obtenez la quête en parlant à Varathorn en 2. L'écorce de fer se trouve dans Brocéliane ouest juste après la cascade en 4. Un grand arbre abattu difficile à manquer entre nous. Vous pourrez alors choisir entre:
-Berseloup. Arc long dégâts contre morts-vivants +4, contre bêtes +8.
-Armure de Varathorn. Armure +3. Endurance +25. Résistance naturelle +20.
-Amulette de Varathorn si vous ne demandez rien. Résistance naturelle +20, constitution -1.

La malédiction

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de Danyla, la femme d'Athras.

Récompense: Une amulette.

Parlez à Athras en 1 pour obtenir la quête. Il vous demandera de chercher sa femme Danyla qui se trouve en 3 sur la carte de Bréciliane est. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle semble plutôt en mauvais état. Parlez-lui pour qu'elle vous donne son écharpe mais quoique vous fassiez vous devrez la tuer, de gré ou de force.
Il est possible aussi de ne pas lui parler pour ne pas avoir à la tuer et de lever la malédiction cela étant vous ne gagnerez rien et elle ne sera plus là. Retournez ensuite au camp pour parler à Athras et obtenir votre amulette (Résistance aux sorts +4%). Vous pouvez aussi garder l'écharpe si vous ne lui en parlez pas.

Le chasseur blessé

Objectif: Secourir Deycan.

Récompense: Une arme et des bottes et/ou une gemme voire rien.

Deycan se trouve 3 dans Bréciliane ouest.. Vous aurez le choix entre plusieurs actions.
-Vous pouvez fouiller son inventaire et gagner une arme (Hache à une main, résistance naturelle +10, attaque +4) et des bottes (Bottes légères constitution +2) ainsi qu'une figurine qu'il pourra plus tard vous échanger contre une gemme.
-Le tuer.
-Le laisser là.
-Le ramener au camp. Si vous décidez de le ramener, vous pourrez lui parler en 5 sur la carte du camp et lui demander une récompense (la même gemme que pour l'échange de la figurine.)

Le rituel elfique

Objectif: Accomplir le rituel elfique.

Récompense: L'armure des titans.

Dans la salle des ruines inférieures avec un esprit d'enfant vous trouverez en 3 une tablette qui lance la quête. Allez ensuite en 5, une pièce avec un autel et une fontaine, procédez comme ceci:

-Approcher de la fontaine.
-Prendre le broc de terre.
-Remplir le broc d'eau.
-S'éloigner de la fontaine et aller vers l'autel.
-Placer le broc de terre plein sur l'autel.

-Vous agenouiller devant l'autel.
-Prendre le broc de terre.
-Boire une gorgée.
-Prendre le broc de terre.
-S'éloigner de l'autel.
-Reverser l'eau du broc dans le bassin.

La porte s'ouvre enfin. Tuez les archers et approchez l'ombre. Un combat s'engage alors contre elle et deux autres ombres majeures. Tuez l'ombre le plus vite possible pour l'empêcher de lancer ses sorts et récupérez votre armure.

Le trésor du mage

Objectif: Trouver toutes les parties de l'armure du titan.

Résultat: L'armure entière du titan.

-L'armure se trouve via la quête Le rituel elfique dans les ruines inférieurs.
-Les bottes dans Bréciliane Est le plus au nord de la carte. Vous devrez affronter un revenant, trois squelettes dont un élite armés d'épées ainsi qu'un archer.
-Les gants toujours dans Bréciliane Est, après avoir passé la barrière. Un revenant et quatre archers dont un élite.
-Le casque dans la tombe de Bréciliane Ouest. Un revenant, deux archers, un mage élite et un guerrier élite.

Pour venir à bout de ces groupes il y a plusieurs méthodes. Le plus simple est d'occuper le revenant avec le personnage le plus solide pendant que vous tuez les autres ennemis avec le reste du groupe. Une fois qu'il ne reste plus que le revenant il est possible de le tuer rapidement avec la malédiction Mauvais oeil et des personnages attaquants rapidement. Il est immunisé au froid mais peut-être gelé étrangement. Mais cela ne dure pas vraiment longtemps. Il dispose d'une attaque assez terrible du nom de Double frappe. Si vous tentez la quête avec un niveau assez faible, je vous déconseille d'y aller avec plusieurs corps-à-corps! Enfin, la difficulté viendra surtout de votre niveau. Le revenant est un adversaire mortel au début du jeu qui perd de sa superbe au fil des niveaux.

Le guerrier mystique

Objectif: Libérer l'âme emprisonnée dans le cristal.

Récompense: La spécialisation Guerrier mystique ou rien.

Une quête des plus difficiles. Dans les ruines inférieures rendez-vous en 7. Vous trouverez une pièce avec un Phylactère et un autel.
Regardez le Phylactère et touchez le cristal. Vous pouvez demander la spécialisation avant de le détruire et ainsi se termine la quête.

7 - Darse

Quête principale

La sainte urne cinéraire

Vous ne pouvez pas aller à Darse directement, il s'agit d'une destination à débloquer. Rendez-vous donc à Dénérim puis cherchez la maison de frère Genitivi qui se trouve en face de la taverne.

Dénérim

Une fois dans la maison du frère, Parlez à Weylon. De cette conversation deux choses peuvent aboutir:
-Il vous parle de "La princesse capricieuse" et vous y allez. Vous serez alors victime d'une embuscade et il ne vous restera plus qu'à demander des comptes à Weylon.
-Vous le pressez de questions jusqu'à le faire craquer. Il vous attaquera et vous trouverez des informations sur Darse. Vous pourrez toujours aller à la taverne pour déjouer l'embuscade.

Quoique vous fassiez, viendra le moment où vous devrez vous rendre à Darse.

Objets intéressants à récupérer

-Symbole d'acier d'Andrasté
Dans un coffre de la maison de frère Genitivi.
Cadeau pour Leliana.

-Armure de cérémonie
Sur le cadavre de l'un des assaillants, devant l'auberge sur les quais du lac Calenhad.
Armure lourde Résistance mentale +10, armure -3.

Village de Darse

A votre arrivée au village, vous êtes abordé par un garde qui vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu. Parlez-lui si vous en avez envie puis avancez.

Si Sten est avec vous, une fois le garde dépassé il vous parlera et tentera de prendre le contrôle du groupe. En fonction de vos réponses, il est possible de gagner quelques points d'estime. Vous pouvez le persuader de se calmer ou choisir de l'affronter. Attention, car une défaite et c'est le Game over. N'attendez pas à recevoir de l'aide des deux autres, ils ne bougeront pas.

Fouillez le village si vous en avez l'envie mais faites attention. Si vous souhaitez commercer avec le marchand du village, n'entrez pas dans la maison en 1. Dans cette maison se trouve un autel qui rendra probablement les habitants hostiles. Probablement car si vous êtes déjà allé voir le marchand, les villageois ne devraient pas vous attaquer. Cela étant, si vous allez ensuite voir le garde et lui parlez de l'autel et que vous retournez voir le marchand. En sortant vous déclencherez l'attaque du village contre vous sans avoir besoin de fouiller la boutique. Quoiqu'il en soit, suivez la seule route disponible jusqu'à atteindre la chantrie de Darse en 3. A l'intérieur se trouve Eirik, le révérend père. Un combat débutera alors que vous allez gagner facilement. Fouillez les environs pour trouver le frère Génitivi.

Objets intéressants à récupérer

-Oeil de mage
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Arc long Critique +3% , attaque +4.

-Médaillon
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau pour Morrigane.

-Bottes de cuir antivanes
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau important pour Zevran.

-Anneau de piété
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Dégâts de feu +10%.

-Petit lingot d'argent
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Cadeau pour Zevran.

Temple en ruines

Vous voici maintenant dans le temple. Ne montez pas les escaliers mais explorez le passage en 1 pour y trouver un allume-feu. Montez ensuite les escaliers puis visitez le passage qui s'ouvre sur votre gauche en 3. Un Bronto vous attend mais il n'est pas aussi terrible qu'il n'y paraît. Un peu plus loin en 4 se trouve une salle avec deux portes, et derrière elles se trouvent deux mages qui l'ouvriront à votre approche. Une troisième porte s'ouvrira aussi dans le couloir révélant une foule de cultistes. Pour éviter les complications, avancez votre groupe dans la pièce où se trouvent les deux mages pour ne pas attirer tous les cultistes d'un coup. Fouillez les environs pour trouver une clé ainsi qu'une perle en 5.

Elle ouvre une porte en 6 qui vous permet de trouver une autre clé qui cette fois vous ouvre le vestibule. Vous arrivez alors dans une salle enneigée avec un mage en haut des escaliers. Si vous avancez, deux spectres vont surgir sur vos flans et deux archers vont se joindre au mage. Si vous avez des arcs, il est possible de tuer le mage en restant devant la porte d'entrée évitant ainsi une menace lorsque les autres vont vous tomber dessus. Allumez le brasier en 7 pour gagner une entrée du codex puis franchissez la porte. Vous voici dans une pièce avec deux balistes et quatre archers ainsi que quelques pièges. Comme d'habitude, si vous ne pouvez voir les pièges, faites vous repérer par les archers puis reculez pour les forcer à venir vers vous. Continuez ensuite d'avancer pour arriver dans une salle qui semble vide mais qui se remplira rapidement.
Un monstre apparaît alors et les portes sur le côté s'ouvrent pour laisser venir quelques ennemis dont un mage. Libre à vous d'aller ensuite par la gauche ou la droite ou même d'aller d'un côté et revenir de l'autre. Sachez juste que d'un côté comme de l'autre, il n'y a pas de choses intéressantes à ramasser. Après, il y aura toujours plus d'XP à la clé si vous videz les deux couloirs. Faites juste attention en 9. Le dernier coffre piégé libère trois spectres assez puissants.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Applications du sang du dragon
Dans le couloir à gauche de l'entrée principale en 1.
Cadeau pour Wynne.

-Gourde d'hydromel chasind
En 5 vous avez affronté plusieurs cultistes avec trois mages.
Cadeau pour Ogrhen.

-Armure de diligence
Deuxième couloir sur la droite sur un cadavre en 2.
Armure lourde. Régénération de santé +0,5, armure +2.

-Anciens gants elfes
En 8, là où vous avez affronté un spectre cendreux.
Gants pour l'ensemble de l'ancienne armure elfe.

Cavernes

Affrontez le contremaitre cultiste et ses hommes avant de continuer. Dans la salle suivante, deux mages vous attendent, l'un à droite et l'autre à gauche de la porte. Pénétrez ensuite dans les cavernes. Attention, après le premier groupe d'ennemis, des dragonneaux vont apparaître comme par magie devant et derrière vous en 1. Suivez le couloir pour aboutir dans une nouvelle salle, assez vaste, peuplée d'ennemis. Plus vous avancerez dans la salle, plus des dragonneaux vont apparaître donc faites attention à ne pas vous faire surprendre par le surnombre de vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, continuez d'avancer pour arriver dans une nouvelle pièce avec le même genre de situation que précédemment.

Vous voici devant deux chemins. Le chemin en 2 mène à un cul de sac qui semble être l'entrepôt pour la nourriture des dragons. En effet, une fois arrivé dans cette pièce, trois drakes vont surgir dans votre dos. Essayez de les bloquer dans le couloir et de les prendre un par un car ils peuvent se montrer redoutables avec Mise à terre. Prenez garde en 4 au mage et aux deux assassins en embuscade. Si vous décidez d'aller en 5, faites attention car les cultistes laisseront la place à des drakes au fur et à mesure que vous avancerez dans cette zone.

Longez donc le couloir en 7 pour continuer votre aventure. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec quatre ennemis divisés en deux groupes des deux côtés de la porte avec des pièges de chaque côté. Tuez-les puis avancez jusqu'à trouver Kolgrim en 8. Vous pourrez soit le combattre soit vous ranger de son côté. Le choix à ce moment du jeu n'est pas définitif, il sera toujours possible de revenir sur votre décision plus tard. Si vous choisissez le combat, Kolgrim en lui même n'est pas vraiment méchant. Il fait de bons dégâts il est vrai mais le plus gros soucis vient des deux mages avec lui qu'il vous faudra tuer le plus vite possible. Si vous n'arrivez pas à le tuer à ce stade, ce n'est pas grave. Personnellement, je me mets d'accord avec lui pour le moment.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Statuette de guerrier en pierre
En 3 dans le tas de déjections du dragon.
Cadeau pour Alistair.

-Broderune
En 5 sur le cadavre du contremaitre.
Epée pour Guerrier mystique. Magie +5, régénération de mana en combat +1, résistance aux sorts +10%, dégâts électriques +3.

-La buveuse de vie
En 6 dans un grand oeuf.
Amulette pour mage du sang. Puissance magique +4.

Sommet montagneux

Vous croiserez un dragon un peu plus grand que ceux que vous avez vu jusqu'ici mais il ne vous attaquera pas. Continuez jusqu'au gantelet. Si Kolgrim est encore vivant, vous pouvez l'attaquer maintenant mais le combat risque d'être encore plus dur que précédemment. Donc si vous voulez le trahir, attendez encore un peu.

L'épreuve de foi

En arrivant vous aurez droit à un dialogue avec le gardien qui vous interrogera vous et vos compagnons. Avant que vous me le demandiez, non, il ne demande rien à notre compagnon canin.

Vous voici dans le gantelet vous allez subir plusieurs épreuves. La première consiste en plusieurs devinettes:
Brona - Les rêves.
Than Shartan - Un foyer.
Général Maférath - La jalousie.
Archonte Hessarian - La pitié.
Elissaë - Le chant.
Dame Vasilia - La vengeance.
Disciple Havard - Une montagne.
Disciple Cathaire - La faim.

Si vous vous trompez, vous devrez combattre un esprit.

Passez à la salle suivante pour rencontrer un personnage familier puis pour affronter vos doubles. Comme toujours s'il y a un mage, tuez-le rapidement. Faites quand même attention car le combat peut réserver des surprises.

Salle suivante, un petit casse tête. Vous devez reconstruire un pont et si vous avez quelques difficultés voici la marche à suivre:
Nous allons faire comme ceci : lorsque vous arrivez, vous avez six plateformes à droite et six à gauche. La plus proche de vous à gauche sera nommée 1 et les suivantes 2, 3, 4, 5 et 6. Les plateformes à votre droite en commençant par la plus proche de vous seront A, B, C, D, E et F.

Vous devez placer vos compagnons pour créer un pont.

Commencez par activer 3 et B pour former la première pièce.
Placez ensuite le troisième personnage en 6 pour faire apparaître la deuxième pièce.
Déplacez le personnage en 3 vers D.
Déplacez le personnage en B vers 1 pour la troisième pièce.
Déplacez ensuite celui en 6 vers E.
Puis D vers 2 et vous pourrez franchir le pont.

La suite est simple, approchez-vous de l'autel, enlevez votre équipement et vous pourrez traverser les flammes.

Vous avez maintenant le choix entre détruire ou non les cendres. Si vous les détruisez, Wynne si elle est présente vous attaquera directement. Si Leliana est là, elle vous attaquera aussi sauf si elle est endurcie et que vous réussissez à l'intimider. Si elles ne sont pas présentes, vous aurez le droit au dialogue de l'une d'elle à votre retour au camp et elle s'en ira. S'il s'agit de Leliana, il est possible de lui mentir pour qu'elle reste. En plus de la révolte de ses deux compagnons, vous aurez à tuer le gardien et deux autres esprits. Après cela en allant voir Kolgrim vous pourrez débloquer la spécialisation Psychomancien et vous pourrez toujours le tuer.

Si vous laissez les cendres tranquilles, Kolgrim vous attaquera à la sortie. Le combat à ce moment du jeu sera vraiment facile car il ne sera accompagné que de deux autres hommes.

En partant, vous croiserez frère Genitivi et vous devrez choisir si vous souhaitez garder le secret ou non. Si vous le laissez rentrer, il vous donnera une rune résistance aux sorts de maître.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pendentif de démon en or
Sur un cadavre proche de l'urne.
Cadeau pour Morrigane.

Quêtes secondaires

Vers oubliés

Objectif: Apporter le parchemin à Soeur Justine.

Récompense: Sept souverains et cinquante pièces d'argent.

Lorsque vous arrivez dans le temple en ruines, fouillez le premier chemin qui s'ouvre sur votre droite pour trouver une bibliothèque. Dans une pile de parchemins vous trouverez l'objet qui va lancer la quête. Apportez le ensuite à Soeur Justine devant la chantrie de Dénérim pour toucher votre récompense.

Armure en écailles de drake

Objectif: Trouver des écailles de drakes pour le forgeron de Dénérim.

Récompense: Différents ensembles d'armures.

La quête se déclenche à la première écaille trouvée.
-Prenez à droite au premier embranchement dans les cavernes pour trouver trois écailles.
-Continuez tout droit au second embranchement pour en récupérer deux autres. Pour que les drakes apparaissent, vous devez monter les escaliers vers le nid.
-Une autre écaille non loin des deux précédentes si vous continuez de suivre le chemin.
-Une dernière mais optionnelle. Si vous vous mettez du côté de Kolgrim, un drake sera présent sur le sommet montagneux. Cependant son écaille ne servira à rien.

Lorsque vous parlez au forgeron, à la première armure donnez lui dix souverains, vous aurez ainsi une armure de qualité supérieure. Il n'est ensuite plus la peine de donner d'autres souverains pour avoir la meilleure qualité.

Au bout de la troisième fois, le marchand refusera de faire affaire avec vous. Regardez ses stocks juste avant au cas où.

Armure en écailles de dragon

Objectif: Vaincre le Dragon-Sire et récupérer son écaille.

Récompense: Un ensemble de bonne qualité.

Quête facile à accomplir si ce n'est le passage où il faut tuer le Dragon-Sire.

Une fois invoqué (via la corne de Kolgrim ou le gong pour les versions consoles), il va falloir vous en défaire.

Analysons d'abord la bête. Beaucoup de points de vie, crache du feu, des attaques qui repoussent les gens au corps-à-corps, la possibilité de s'envoler, un rugissement pour assommer l'équipe entière et pour finir, la possibilité d'attraper un personnage dans sa gueule ce qui peut signifier la mort dudit personnage.

Voici des conseils pour le battre plutôt facilement:
-N'envoyez qu'un seul personnage au corps-à-corps qui se chargera de garder le dragon sur lui.
-Le reste de l'équipe devrait n'être composé que de personnages pouvant attaquer à distance et d'un mage pour soigner si vous n'avez pas envie d'utiliser les cataplasmes.
-Essayez d'avoir une bonne résistance au feu et une bonne résistance physique pour le personnage qui s'occupe du dragon.

-Lorsqu'il attrapera un personnage dans sa gueule, il n'y a que peu de choses à faire. Ou vous lancez tous les soins possibles pour le tenir en vie, ou vous lancez un Champ de force que vous essaierez de dissiper juste après.

Normalement en suivant ces quelques conseils, il devrait choir facilement. Récupérerez ensuite le butin et allez chercher votre armure.

Il est possible de la battre aux alentours du niveau 12 mais le combat peut se montrer assez difficile en fonction de votre équipement. J'avais enregistré le combat en étant au niveau 13 mais il durait 6min et n'était pas très intéressant (sauf le passage où Alistair se fait tuer en deux coups) donc je préfère en montrer un plus rapide avec la tactique qui reste la même.

8 - Orzammar

Quêtes principales

Col des dorsales de givre

Dès votre arrivée vous allez devoir affronter un groupe de chasseurs de primes. Faites attention au chef si vous avez un faible niveau car il dispose d'attaques puissantes comme Châtiment. Si vous y allez juste après Lothering, vous risquez de verser des larmes. Avancez ensuite jusqu'aux portes de la cité d'Orzammar. Vous croiserez Imrek en pleine dispute avec un garde. Approchez vous pour vous en mêler. Vous avez le choix entre intimider Imrek pour le faire partir ou l'affronter. Une fois débarrassé de lui, entrez en ville.

Première mission

Vous avez le choix ici entre entrer dans les bonnes d'Harrowmont ou de celles de Bhelen.

- Si vous choisissez Bhelen, vous trouverez votre contact à la chambre de l'assemblée. Il vous demandera de remettre des papiers à deux personnes. Parlez à Dame Dace qui vous demandera d'aller avertir son père dans les tréfonds. Il n'y a pas à hésiter donc, direction les tréfonds et plus précisément le Thaig Aeducan.

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances que vous aurez à affronter et les points jaunes les groupes de chattemites. Le seigneur Dace se trouve en 2. Pour y accéder, vous aurez le choix entre les chemins A et B. Comme vous pouvez le voir, le chemin A est de loin le plus simple. De plus, en 1 se trouve un groupe d'engeances avec deux émissaires qui peut poser de gros problèmes si vous n'avez rien pour lutter contre Carcan compresseur et Fatalité. Les chattemites, même si nombreuses, ne sont pas dangereuses. Elles tombent vite et ne font que peu de dégâts. Quand vous trouverez le seigneur Dace, vous devrez affronter deux groupes de ces créatures avant de pouvoir rentrer.

Le seigneur Helmi se trouve à la taverne La Barbaude. Il suffira de lui remettre le billet pour valider la quête. Maintenant que cela est fait, vous pouvez rencontrer Bhelen.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pierre runique noire
En 3 dans un coffre.
Cadeau pour Alistair.

-Si c'est Harrowmont qui vous intéresse, il va falloir combattre dans la lice. D'abord vous allez convaincre deux personnes de reprendre les armes. Pour Biarni, il faut récupérer des lettres qui se trouvent non loin de Piotin. Vous

pouvez voler la clé à Myaja ou crocheter la porte et le coffre. Il vous récompensera même de 10 ou 15 souverains si vous demandez une récompense. Quant à Gerrod, un peu de persuasion et c'est bon. Une fois cela fait, inscrivez-vous pour combattre.

Dans l'ordre:

-Seldryn. Très facile à battre.

-Myaja et Lucjan. Tuez le plus rapidement possible Lucjan. Il n'a que peu de points de vie mais étant un voleur, il peut être une véritable gêne durant le combat. Ensuite de quoi battre Myaja ne sera pas difficile.

-Hanashan. Encore un combat très facile. Rien d'autre à dire.

-Wojech et Velanz. Cette fois-ci vous pouvez choisir l'un de vos compagnons comme second. Mais même seul c'est encore une fois assez facile. Tuez quand même Velanz en premier, il n'a que peu de points de vie mais peut faire plus de dégâts que son ami.

-Piotin et son groupe. Vous venez de franchir un gouffre. Et si vous êtes un mage, vous n'allez pas aimer. Vous avez le choix entre votre groupe ou les deux nains. Ici nous allons prendre les nains, avec votre groupe normal, le combat n'est pas plus difficile qu'un autre. Déjà, vous ne les contrôlerez pas comme des membres du groupe ce qui veut dire qu'ils vont faire un peu n'importe quoi. La stratégie à adopter dépend fortement de votre personnage. Soit vous éliminez les ennemis en commençant par l'arbalétrier jusqu'à ce que Piotin soit seul. Soit vous vous focalisez sur les cibles qu'attaquent vos deux compagnons. Cela est la meilleure solution si vous peinez à tuer rapidement la cible. En effet, non seulement la cible tombera plus vite mais vous avez de grandes chances de vous retrouver avec les deux nains vivants jusqu'à la fin du combat. Sachez que Gerrod est une bonne éponge à dégâts ce qui peut donc occuper les ennemis qui l'attaquent quelques temps avant de tomber. Piotin est capable de faire de gros dégâts donc ne vous laissez pas surprendre bêtement en laissant votre santé trop basse.

Maintenant que vous avez fait cela, vous pouvez aller voir Dulyn à la Barbaude.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-En quête de la véritable prophétesse
Dans un coffre du Façonnat.
Cadeau pour Wynne.

-Ewigkeit
Dans le parlais d'Orzammar vous avez peut-être remarqué une dalle qui s'enfonce lorsque vous marchez dessus. Il y en a trois. Une en face de la porte d'entrée et deux autres dans la salle du trône sur le côté gauche lorsque vous arrivez via l'entrée principale.
Le but est de mettre un personnage sur chacune de ces dalles et avec un quatrième de toucher le trône. Un dragon va alors apparaître qu'il vous faudra tuer. Une fois mort, vous pourrez récupérer l'épée sur son cadavre. Attention, une fois un roi nommé, il est impossible de récupérer l'arme!
Épée à deux mains. Affaiblit les engeances alentours, mises à mort sanglantes, dégâts contre engeances +4, augmentation de l'hostilité et de l'intimidation et régénération de l'endurance en combat +0,25.

-Miroir doré
S'achète au marchand nain près de la sortie vers les Tréfonds.
Cadeau important pour Morrigane.

-Cochard mignon
Parlez à Leliana dans Orzammar, elle vous parlera alors de l'architecture naine puis exprimera le souhait d'avoir un cochard. Allez dans les taudis pour parler à un nain oisif. Demandez-lui de vous en attraper un puis changez de zone et revenez pour récupérer votre cochard.

Cadeau important pour Leliana.

-Anneau de sang
Participez à la lice dans des combats non-officiels en parlant à l'homme d'armes de la lice. Ce dernier se trouve le plus au nord sur la carte de la lice. Remportez quatre combats et l'anneau et à vous.
Améliore la magie du sang, dégâts spirituel +10%.

Le cartel de Jarvia

Une fois cette mission lancée, des groupes de fanatiques vont apparaître en ville pour vous attaquer à vue.

Vous devez donc mettre un terme aux exactions de Jarvia. Commencez par vous rendre dans les taudis pour trouver son repaire. Si c'est la première fois que vous y allez des bandits des taudis vont vous attaquer à votre arrivée.

Parlez à Nadezda près du feu pour en apprendre plus et rendez-vous ensuite dans la maison délabrée pour y affronter quelques nains et récupérer une amulette. Comme d'habitude, concentrez-vous sur le chef car ce dernier abandonnera le combat au moment de mourir.

Allez ensuite jusqu'à la porte non loin de Nadezda que vous ne pouviez ouvrir jusque là. Avec l'amulette, vous pouvez maintenant entrer.

Une fois à l'intérieur, un videur vous demandera un mot de passe que vous n'avez pas. Tranchez-lui la tête et avancez. Suivez le couloir jusqu'à arriver à une intersection en 1. A droite et à gauche se trouvent deux salles remplies d'ennemis. Attention aux barils qui cachent un piège, évitez de vous y précipiter. Continuez d'avancez pour arriver à une nouvelle intersection. D'un côté vous attendent une bande de nains tandis que de l'autre attendent un assassin, un mage et un mercenaire. Attention à ne pas vous faire surprendre par l'assassin qui est en mode furtif.

Si vous continuez jusqu'en 3, vous arriverez dans ce qui semble être une armurerie gardez pas une bande de nains. Si vous avez des soucis avec les archers ouvrez la porte puis refermez là. Ainsi les archers vont devoir se rapprocher pour ouvrir la porte et cela vous évitera d'enclencher le piège au sol.

Traversez la salle en 4 en tuant les nains qui s'y trouvent puis longez le tunnel qui s'ouvre à vous. Attention, un piège se trouve entre les premiers barils. Nouvelle intersection. En 5 se trouve une prison avec Leske prisonnier qui s'en ira une fois libéré. Du moins si vous n'êtes pas un nain roturier à la base. Vous voici maintenant en 6 dans ce qu'il conviendrait d'appeler un entrepôt. Attention aux trois assassins en mode furtif qui vous attendent. Trois pièges à ours se situent dans le couloir juste à côté du mercenaire Qunari.

Suivez le nouveau tunnel pour arriver dans un autre entrepôt. Un mage et un assassin vous y attendent avec quelques bandits. Continuez et vous voici au dernier croisement. En face se trouve Jarvia. La porte en 7 cache quelques araignées tandis que ce sont quelques bandits qui vous attendent en 8. Allez voir Jarvia en 9 pour en finir une bonne fois pour toute.

Une fois le combat commencé, n'espérez pas pouvoir reculer car la porte par laquelle vous venez d'entrer est fermée. Ne foncez pas non plus tête baissée sur Jarvia car elle est entourée par plusieurs pièges. Le combat se déroule en trois parties. La première vous serez contre Jarvia, un assassin et quelques uns de ses hommes. Elle commencera par vous attaquer à l'arc avant de venir au contact (et elle fait vraiment mal à ce moment là). Une fois qu'elle aura perdu un certains nombres de points de vie, elle va disparaître et vous attaquer de nouveau à l'arc avec l'aide de quatre autres archers bandits. Comme avant, elle finira par revenir au corps à corps pour à nouveau se volatiliser et cette fois-ci ce seront deux assassins de plus qui vont vous attaquer. Il est possible de ne pas se faire attaquer par les deux derniers assassins en restant à l'entrée.
Après ces deux là il n'y aura plus de renforts et vous pourrez la tuer sans avoir à subir d'autres attaques d'ennemis.

Prenez la clé sur son corps puis sortez de là pour rendre compte du succès de votre mission.

La cachette de Jammer

Objectif: Ouvrir la cachette de Jammer.

Récompense: Divers objets et des souverains.

La quête débute en lisant un livre en 2. Vous devez prélever l'objet qui semble le moins couteux dans trois coffres.
-Le coffre commun de Kanky en A. Ramassez la bague fantaisie en argent.
-Le coffre commun de Jammer en B. Prenez le coupe-papier en fer.
-Le coffre commun de Pique en C. Il faut ici prendre le colifichet de grenat.

La cachette de Jammer se trouve juste avant Jarvia en D.

La haute Branka

L'heure est maintenant venue d'affronter les tréfonds. Un conseil: embarquez des armes et des runes qui augmentent les dégâts contre les engeances car vous allez en avoir besoin. Ogrhen vous rejoindra mais vous n'êtes pas obligé de le mettre dans votre groupe. Il deviendra obligatoire dans la dernière zone. Faites aussi de la place dans votre inventaire car il y aura beaucoup d'objets à ramasser.

Croisée de Caridin

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances et les points jaunes les chattemites.

A votre arrivée, une bande de mercenaires vous tombe dessus envoyés par celui que vous ne soutenez pas. Vous avez le choix entre les chemins A et B.

Si vous allez en A, vous croiserez plusieurs groupes d'engeances. Lorsque vous serez en 1, des ennemis à l'arc vont apparaître devant et derrière vous. Faites également attention aux pièges à ours sur le pont.

Le chemin B se compose surtout de chattemites mais il vous obligera de passer par une zone bien défendue par les engeances en 2. Ensuite de quoi la voie est libre jusqu'à la sortie.

Enfin, en 3 se trouve une matriarche chattemite.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Totem
Croisée de Caridin en 3.
Cadeau pour Sten.

-Devoir
Un heaume que votre chien trouvera si vous le lui demandez sur place.
Casque massif. Constitution +2.

La cache des travers-banquards

Objectif: Retrouver la cache.

Récompense: Divers objets dont l'anneau du guerrier (Force et Dextérité +2) et les gants d'effort.

Pour localiser la cache, il faudra d'abord trouver plusieurs entrées de codex symbolisées par des points bleus. Une fois cela fait, rendez-vous en 5 pour aller chercher votre récompense.

Thaig Ortan

Une fois de plus, la route principale est bloquée par des éboulis et il va falloir passer par les tunnels où des araignées vous attendent. Vous finirez par arriver en 1 dans une énorme caverne avec des engeances attaquées par des araignées. Attention au chef de meute hurleur qui arrivera vers la fin de la bataille et qui peut se montrer incroyablement puissant pour son simple rang d'élite. Le plus simple est d'éviter de se prendre trop d'ennemis à la fois. Tuez d'abord qui les araignées qui attaquent l'ogre puis vous pourrez vous reposer quelques instants avant de passer au groupe suivant.

Continuez jusqu'à croiser une araignée venimeuse géante qui s'enfuit à votre approche en 2 pour, bien sûr, vous faire aller droit dans un piège mais vous n'avez pas vraiment le choix. Une fois débarrassé des araignées, continuez pour affronter des fantômes nains et un golem. Un conseil, le golem est un adversaire redoutable. De gros dégâts et une grosse armure. Le mieux pour en venir à bout est d'utiliser des attaques comme coup de bouclier pour le coller au sol le plus souvent possible. Franchissez ensuite le pont, abattez les esprits qui se dressent devant vous et enfoncez-vous dans un nouveau tunnel en 6. Vous croiserez des araignées mais toutes préféreront s'enfuir plutôt que de vous combattre.

Rassurez-vous, une fois en 7 des araignées vont vous tomber dessus. Si vous avancez un peu trop, un émissaire viendra se joindre à la fête. Allez ensuite en 8 pour tuer un autre émissaire. Attention, plus vous avancerez vers lui et plus des araignées corrompues vont apparaître. Une fois débarrassé de lui, il est temps de passer à la reine araignée en 9.

Voici l'un des boss qui donnent envie de se taper la tête contre un mur. Du moins selon moi. Non seulement elle fait des dégâts affolants et a beaucoup de points de vie, mais en plus à intervalles réguliers elle va s'enfuir en paralysant votre équipe pour réapparaître ailleurs. Et je ne parle pas de ses amis qu'elle va appeler au milieu du combat.

Après cela, tuez les araignées restantes et lisez le journal de Branka pour continuer vers la zone suivante.

-Le coeur de Smith
Dans un cocon en 9 là où vous avez affronté la Reine araignée corrompue.
Amulette résistance au feu +20, dextérité -1.

L'espoir d'une mère

Objectif: Trouver des traces de Ruck dans les tréfonds.

Récompense: De l'or ou un bouclier.

Filda vous demande de retrouver son fils disparu dans les tréfonds. Vous croiserez Ruck dans le Thaig Ortan dégustant un cadavre d'engeance en 3. A votre approche il s'enfuira et des araignées vont vous tomber dessus. Ensuite de quoi vous pourrez le retrouver un peu plus loin dans la caverne et lui parler. Persuadez-le de parler avec vous et il pourra se transformer en marchand. Ensuite, quoi que vous décidiez de dire à sa mère elle vous donnera un bouclier sauf si vous lui mentez sur son sujet sans avoir vu Ruck. Dans ce cas vous aurez un peu d'or.

Mémoires perdues

Objectif: Explorer les Tréfonds pour rendre son honneur à la maison d'Orta.

Récompense: Entre cinq et quinze souverains.

Les archives se trouvent dans le Thaig Ortan en 4 non loin de là où vous avez croisé Ruck. Rapportez-les à Orta et en fonction de ce que vous lui dites vous aurez quelques souverains.

Brisé

Objectif: Retrouver et reconstituer le corps du monstre.

Récompense: Vingt souverains et cinquante pièces d'argent ou rien.

Vous devez donc retrouver plusieurs sacs de membres dont voici les emplacements:
-Thaig Aeducan. Sac de membres. Dans la première grande salle où vous arrivez, à l'ouest.
-Croisée de Caridin. Torse dans un sac au même endroit que la matriarche chattemite en 3.
-Croisée de Caridin. Tête dans un sac. Dans le chemin B au même endroit que le premier groupe d'ennemis.

Ensuite de quoi, rendez-vous au Thaig Ortan en 5. Vous aurez le choix entre laisser partir le démon et vous gagnerez de l'or ou le tuer et souvent ne rien pouvoir récupérer sur son cadavre. Malgré les apparences, il n'est pas difficile à battre.

L'honneur du surfacien

Objectif: Reconstituer l'épée du surfacien.

Récompense: L'épée du surfacien.

-La garde se récupère sur un émissaire genlock dans la Croisée de Caridin. Regardez la carte pour repérer la sortie la plus à l'ouest. Suivez la route et prenez le premier tunnel sur votre droite. L'émissaire est là.
-Dans le Thaig d'Ortan, au sud-est, dans la caverne où un ogre affrontait plusieurs araignées, examinez la tombe du guerrier. Si vous ne le faites pas, un monstre n'apparaîtra pas plus tard dans le jeu et il vous faudra alors revenir ici.
-Pommeau du surfacien dans la caverne de Ruck, Thaig d'Ortan.
-Lame du surfacien sur une engeance ancienne dans les tranchées des morts dans un tunnel peu avant la salle avec un piège qui se réarme tout seul.

Retournez ensuite dans le Thaig d'Ortan où vous avez vu le tombeau pour récupérer votre épée.

Les tranchées des morts

En arrivant vous croiserez l'Archidémon. Ne vous en faites pas, il ne vous attaquera pas. Avancez pour tomber des légionnaires en plein combat contre des engeances. Avec le concours de Kardol, venir à bout de toutes les engeances qui vont vous attaquer sera un jeu d'enfant.

Empruntez le pont en livrant un féroce combat à toutes les engeances qui vous attendent. Une fois de l'autre côté, un ogre et pas moins de dix archers vous attendent. Attirez l'ogre à vous avant d'attaquer les archers. Une fois débarrassé de cet ennemi foncez et tuez les archers. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. En 1 des ennemis vont s'enfuir pour vous attaquer en surnombre un peu plus loin. Ne vous laissez donc pas bêtement avoir. Faites attention en

2, quelques pièges vous attendent dans ce passage et peuvent déclencher des jets de flammes contre vous. Continuez ensuite jusqu'à voir des araignées avec un émissaire en 3. Encore une fois, ce dernier tentera de fuir et des araignées vous tomberont dessus.

En 4 vous attend un maître de forge genlock et plusieurs de ses amis. Divisez les ennemis pour faciliter le combat. Arrivé en 5 sur le pont faites attention car une fois au milieu, des hurleurs vont vous tomber dessus des deux côtés. De l'autre côté en 6 vous attendent un émissaire avec plusieurs morts-vivants. Après cela, enfoncez-vous de nouveau dans un tunnel. Vous entendrez une voix qui semble narrer un récit. Vous pouvez explorer un cul de sac en 7 avec plusieurs araignées et deux émissaires. Cependant entre les araignées qui vous immobilisent et les Boules de feu ou encore Carcan compresseur, ce combat peut se révéler plus difficile que bien d'autres. Comme toujours, les diviser rendra les choses plus faciles.

Rencontrez Hespith puis continuez d'avancer. Tuez les deux ogres et entrez dans le temple des légionnaires. Prenez la clé sur l'autel en 8, affrontez les fantômes qui vont vous attaquer et ouvrez la porte. Vous allez affronter la mère couveuse, un boss qui me fait penser au jeu Dead Space entre nous.

Un boss qui semble causer beaucoup de soucis à pas mal de monde. Dès le début du combat, faites tenir la position à votre équipe le plus loin possible face à la mère couveuse. Equipez vous d'arcs et tirez sur la mère jusqu'à être attaqué par ses tentacules. Attaquez les tentacules avec vos guerriers tandis que les autres continuent de tirer sur la mère. Une fois qu'il n'y en a plus, attaquez directement la mère couveuse. Au bout de quelques instants, ses tentacules vont revenir vers elle et des engeances vont vous attaquer. Reculez comme au début du combat et tuez les engeances puis de nous les tentacules qui sont sur vous. Lorsqu'il lui restera un quart de sa vie, elle recommencera à hurler et des engeances vont débarquer à nouveau. Tuez-les le plus rapidement possible car les tentacules vont revenir à la charge pour la troisième et dernière fois. Ensuite de quoi tuer la mère couveuse ne sera plus un problème. Vous pouvez continuer !

Objet intéressant à récupérer

-L'armure de la légion
Les différentes parties de l'armure sont symbolisées par un point bleu sur la carte. A noter que le casque en 8 est optionnel pour obtenir les bonus de l'équipement complet. Si jamais une personne dans le groupe porte l'ensemble complet avec le casque et que vous analysiez la sculpture dans Bownammar vous serez attaqué par une ombre.

La caste des morts

Objectif: Faire reconnaître la légion des morts comme étant l'une des maisons nobles.

Récompense: Rien.

La quête démarre au même endroit où vous récupérez une clé en 8, dans le temple des légionnaires. Lorsque vous irez vers la mère couveuse vous trouverez un pendentif en chemin en 9. Une fois au façonnât, vous pourrez utiliser un livre non loin du façonneur des mémoires et la quête se terminera.

Enclume du néant

Assurez vous d'être bien équipé et d'avoir l'équipe de votre choix car une fois dans la zone, vous ne pourrez plus en ressortir avant d'en avoir terminé avec ses occupants. Et autant vous le dire, ça ne sera pas vraiment la chose la plus simple du jeu.

Vous arrivez et rencontrez Branka. La première épreuve est simple. Résister à plusieurs assauts d'engeances. Le mieux est de laisser le groupe dans le tunnel d'où vous venez et d'attirer les ennemis par petits groupes vers vous. Si vous êtes bien équipés et à l'aise, vous pouvez aussi les enchaîner en remontant le tunnel, c'est plus rapide étant donné que

l'on n'a pas à les attendre mais là vous aurez vraiment beaucoup de monde à tuer en une fois!

Une fois les trois vagues repoussées, avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle en 1 avec quatre golems immobiles au centre de la pièce et du gaz. Laissez votre groupe à l'extérieur et n'entrez qu'avec un seul personnage. Un golem va se réveiller et vous attaquer. Laissez le venir vers vous, le temps de le tuer un autre arrivera et ainsi de suite jusqu'à tous les abattre. Une fois que c'est bon, une porte s'ouvrira.

Nouvelle salle, nouveaux pièges. Sur les deux premières dalles surélevées se trouve un glyphe paralysant. Lorsque vous marcherez sur la première, les golems de la seconde ligne vous attaqueront en utilisant directement Projection. Laissez donc les personnages fragiles en retrait pour éviter une hécatombe. La même chose se passera avec la troisième ligne lorsque vous marcherez sur la troisième dalle. La porte peut maintenant être franchie pour une nouvelle épreuve en 2.

Le passage qui suit est pour moi le plus pénible du jeu. Soit vous faites beaucoup de dégâts rapidement et il est alors possible de le plier en un rien de temps, soit vous allez devoir les tuer un par un et non seulement votre stock de cataplasmes va souffrir mais en plus ça va être long.
La statue va invoquer plusieurs soldats que vous allez devoir tuer. Dès que l'un d'eux est tué, utilisez l'enclume pour endommager la sculpture. Il y a différentes étapes.

Yeux mauves: Un guerrier avec un bouclier
Yeux bleus: Un barde archer. Bien lourd celui là car il a tendance à fuir n'importe où et en plus les yeux soignent le fantôme. Que du bonheur.
Yeux sanglants: Un guerrier avec une arme à deux mains et la statue qui vous inflige des dégâts.

Le mieux est de foncer sur la statue, contrôler votre groupe entier est de tuer les esprits un par un avant qu'ils ne disparaissent. Ne laissez pas vos compagnons agir d'eux mêmes sinon ils vont se coller à la statue qu'ils considèrent comme un ennemi sauf si cela a été corrigé depuis.
Surtout faites en sorte de ne pas vous retrouver avec les quatre yeux sanglants! Dès qu'il y en a, tuez le plus rapidement l'esprit pour y mettre un terme car ils peuvent faire de gros dégâts à votre groupe. Par chance, ils n'attaquent que dans la direction en face d'eux. Les bardes peuvent poser de sérieux problèmes à force de fuir alors essayez de les assommer ou de les geler. Voire même les deux. Une fois détruite, vous pouvez enfin accéder à Caridin.

Et voilà, la fin! Et pour finir en beauté, un combat encore plus dur que ce que vous avez affronté jusque là. IMPORTANT : Si Shale est avec vous, elle suivra Caridin et vous serez alors obligé de la tuer si vous tenez avec Branka. Si vous voulez des golems pour la fin du jeu, il vous faut prendre le parti de Branka, bien qu'il soit possible après le combat de lui faire renoncer à son projet. Quoiqu'il en soit, le combat va commencer et vous aurez à affronter Branka ou Caridin avec deux Golems normaux et deux Golems élites. Quant à vous et bien, vous ne pouvez compter que sur le renfort de deux golems normaux.

D'abord, débarrassez-vous des golems élites puis des golems normaux. Que ce soit l'un ou l'autre que vous affrontez, ils ont un nombre de points de vie faramineux mais en plus de ça, ils sont capables de faire des dégâts monstrueux. Une solution consiste à faire courir en rond le personnage auquel le boss s'attaquera pendant que les autres l'attaquent pour éviter au maximum qu'il ne puisse frapper.

Rentrez ensuite à Orzammar donner la couronne au candidat de votre choix. Si ce n'est pas Bhelen, ce dernier choisira d'attaquer l'assemblée. Quoiqu'il en soit, vous en avez maintenant terminé avec les nains, vous pouvez vous en aller. Parlez quand même à Kardol, avec assez de persuasion il pourra se joindre avec ses troupes aux forces naines à la fin du jeu.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Lingot d'argent moyen
Dans le coffre ou vous avez rencontré Caridin en 3.
Cadeau pour Zévran.

Le registre des golems (DLC?)

Objectif: Faire une copie du registre des golems.

Récompense: Rien?

Dans la même pièce où se trouve Caridin se dresse une statue. Examinez là, faîtes une copie des runes et apportez la au façonneur des mémoires. Il vous donne quelque chose mais même en chargeant ma partie plusieurs fois je n'ai jamais rien vu de neuf dans mon inventaire. A l'heure actuelle, je ne sais pas s'il s'agit d'un bug et s'il sera corrigé. De plus il est possible que cette quête soit liée au DLC le prisonnier de la terre mais je n'en suis pas sûr.

Quêtes secondaires

Un voleur dans la maison du savoir

Objectif: Retrouver l'objet volé.

Récompense: De l'or ou rien.

Rendez-vous dans les taudis pour parler à Korbi l'anguille. Après le combat, rendez vous à la lice. Parlez à Gerdinn l'embrouille qui vous attaquera rapidement. Vous pouvez alors vendre le livre à Jertrin pour environ deux souverains ou le rendre pour rien du tout.

Le cochard égaré

Objectif: Trouver un cochard pour Boermor.

Récompense: Douze pièces d'argent.

Vous en trouverez un peu partout dans Orzammar. Le plus proche étant non loin de Boermor et la porte d'entrée. Vous pouvez avoir la récompense plusieurs fois si vous en trouvez d'autres.

Métaux précieux

Objectif: Revendre le lyrium à Godwin.

Récompense: Beaucoup de souverains avec beaucoup de persuasion.

Important, si le cercle des mages a été condamné, Godwin ne sera pas présent et vous ne pourrez faire cette quête.
Commencez par persuader Rogek qu'il n'a pas vraiment le choix pour lui acheter le lyrium quarante souverains.
Allez ensuite voir Godwin et revendez lui le lyrium pour au maximum soixante-cinq souverains et une dague. Demandez lui pourquoi il en a besoin et persuadez le de vous donner huit souverains contre votre silence. Retournez ensuite à Orzammar.
Parlez à Rogek et persuadez le qu'il avait parlé de trente souverains. Il vous en donnera alors vingt-cinq.

Les malheurs de Zerlinda

Objectif: Aider Zerlinda.

Récompense: Rien.

Vous avez le choix. La convaincre d'aller à la surface, d'abandonner son fils, d'aller à la chantrie si vous l'avez créée ou de convaincre son père de la laisser revenir. Une fois une décision prise, la quête se termine.

La clé de la ville

Objectif: Trouver toutes les entrées de codex dans Orzammar.

Récompense: La clé de la ville (anneau +2 à tous les attributs, effets curatifs +10%, résistance aux sorts +4%).

Quête simple et qui permet de débloquer un objet des plus intéressants. Il vous faut trouver cinq parchemins dans la ville.
-Panthéon des héros d'Orzammar, juste avant la porte pour aller dans le cornal roturier.
-Cornal roturier, sur le pont menant à la lice.
-Les taudis, juste à côté du palais des merveilles.
-Cornal adamant, quand vous arrivez du cornal roturier, regardez derrière vous pour apercevoir le parchemin.
-La lice, non loin de Piotin.

Après cela, la quête apparaîtra et vous pourrez aller chercher votre cadeau dans l'assemblée.

Une étudiante inattendue

Objectif: Demander au cercle des mages si Dagna peut y étudier.

Récompense: Rien ou le choix entre une rune et une potion de lyrium.

Si vous avez sauvé les mages au cercle, vous devrez parler avec Irving qui acceptera qu'elle vienne étudier au cercle. Si jamais vous devez en parler avec Greagor, il refusera catégoriquement mais malgré cela Dagna si rendra quand même.

Vous pouvez aussi en parler avec son père et essayer par la suite de la faire changer d'avis.

Si vous demandez une récompense, vous obtiendrez une rune ou une potion de lyrium.

Une lumière dans les ténébres

Objectif: Aider frère Burkel à ouvrir une chantrie à Orazammar.

Récompense: Rien.

Pour qu'il puisse l'ouvrir, vous devez convaincre le Façonneur des mémoires. Si vous y arrivez, il y aura une référence à cela dans l'épilogue.

Des méthodes exotiques

Objectif: Concocter un remède pour Dame Brodens.

Récompense: Rien.

Rien à dire. Il faut un personnage qui possède herborisme au rang maximum pour faire le remède. Il n'y a pas de récompense si ce n'est cette nouvelle formule.

9 - Golefalois

Quêtes Principales

Un village assiégé

Si Alistair est avec vous et que vous êtes en bons termes avec lui, il devrait vous engager un dialogue qui vous permettra d'en apprendre plus sur lui.

Lorsque vous arrivez au village, Tomas vient vous parler et vous explique la situation. Après plusieurs dialogues vous allez devoir assurer la défense du village. Allez parler à Murdock pour qu'il vous dise que faire dans un premier temps.

Il aimerait donc que vous convainquiez Dwyn de venir se battre et de parler à Owen pour qu'il forge armes et armures aux miliciens. Commencez par aller trouver Dwyn. Enfoncez la porte de chez lui et vous avez le choix entre l'intimider (si cela rate il vous attaquera), l'engager ou le tuer et dire à Murdock qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Allez ensuite parler à Owen et essayez de le convaincre de reprendre le travail en lui promettant d'aller chercher sa fille. Vous pouvez aussi le tuer et il sera plus tard remplacé par un autre forgeron. Voir la quête secondaire "Perdue au château" pour plus d'informations.

Passez ensuite à la taverne du village pour recruter Loyd et Berwick si vous en avez envie. Si Loyd survit, il vous récompensera avec un anneau force +2, ruse -1. Vous pouvez aussi parler à Bella et lui proposer de l'aider après la bataille. Si vous lui donnez de l'argent, elle apparaîtra peut-être dans l'épilogue.

Allez retrouver Ser Gurvan. Si vous avez fouillé le bazar, vous pouvez lui parler du tonneau que vous avez trouvé. Cependant il s'agit là d'une mauvaise idée car durant la bataille, ce sont surtout les gens avec vous qui vont se jeter dans les flammes plutôt que les monstres. Il vous demandera de parler à mère Hannah. Faites-le, revenez avec les amulettes et vous serez prêt à repousser l'attaque.

Si tous les citoyens survivent à l'attaque, vous serez récompensé par un casque. S'il est facile de les voir survivre à haut niveau, au tout début du jeu il s'agit presque d'une mission impossible. Préparez aussi des armes contre les morts-vivants pour vous simplifier la tâche.

L'attaque commence alors. La première partie est très simple car vos alliés sont assez redoutables. Laissez venir les ennemis par petits groupes et n'allez pas les chercher si vous voulez éviter un trop gros surnombre. Au bout d'un moment, un homme viendra vous chercher pour aider la milice. C'est ici que les choses se compliquent car les miliciens sont beaucoup moins efficaces que les chevaliers. Si vous voulez sauver tous les hommes. Un mage pouvant soigner sera la bienvenue. Abusez aussi de Provocation et vous devriez vous en tirer avec les honneurs. Si tout le monde est encore vivant, vous obtiendrez un casque Dextérité +1, résistance au feu +10 et Teagan vous donnera rendez-vous devant le moulin.

Si vous les avez abandonnés et bien cela ne change pas grand chose à la suite des événements. Vous rencontrerez juste des morts-vivants avec le nom de certains villageois.

Objet intéressant à récupérer

-Grâce d'Andrasté
Non loin de Ser Gurvan à côté d' l'arbre.
Cadeau important pour Léliana.

Le château de Golefalois

Après le dialogue entre Teagan et dame Isolde, il vous incombe de passer par le moulin pour accéder au château. Avancez pour rencontrer Jowan que vous reconnaîtrez si vous êtes mage à la base. Sachez que si vous lui demandez de partir à jamais, cela débloquera une quête dans le tableau de la chantrie. Continuez ensuite votre chemin. Des morts se relèveront au moment d'accéder à l'étage suivant mais vous n'aurez aucun mal à les calmer. Explorez ensuite le château et videz l'armurerie en 1 si vous disposez de quelqu'un pouvant crocheter la porte.

Tuer les morts-vivants n'est pas vraiment difficile car ce sont des ennemis assez faibles en général. Vous n'avez pas le choix du chemin. Dirigez-vous vers le cellier en 4 puis vers la cour où un revenant et pas mal de morts-vivants vous attendent. S'il est toujours vivant, il est possible d'obtenir l'aide de Ser Gurvan en ouvrant la porte via le levier. Ensuite de quoi vous pourrez rentrer de nouveau dans le château.

Vous trouverez Teagan faisant le clown et après un dialogue, ce dernier vous attaquera avec quelques gardes. Après le combat vous aurez le choix entre:

-Sacrifier dame Isolde pour envoyer un mage dans l'immatériel et tuer le démon si Jowan est là.
-Demander l'aide du cercle des mages. S'il n'y a plus de cercle vous pouvez oublier.
-Tuer Connor.

IMPORTANT: Si vous êtes mage et que vous souhaitez apprendre la spécialisation mage du sang, il faut que vous alliez vous même dans l'immatériel parler au démon.

Quoi que vous fassiez je vous conseilles d'explorer le château avant de prendre une décision. Faites attention aux six armures qui vont vous attaquer en 5. Elles peuvent se révéler dangereuses si vous n'avez pas beaucoup de résistance physique ou de pénétration d'armure. En 6 vous trouverez un chambellan qui vous donnera une clé servant à ouvrir un trésor à l'étage supérieur. En 11 vous pourrez utiliser la clé du chambellan. Connor quant à lui se trouve en 12. Si vous vous approchez trop de la chambre du Iarl il vous attaquera.

Si vous décidez d'aller dans l'immatériel. Vous aurez à choisir entre le moyen pour y aller. A savoir la magie du sang ou le lyrium. Si le cercle des mages n'est plus dans ce cas vous n'aurez pas le choix. Si vous utilisez le lyrium, vous pourrez aussi choisir d'y envoyer Irving ou Jowan. Si Irving est un mage puissant, ce n'est pas le cas de Jowan. Non seulement il n'a que peu de sorts mais en plus il n'a aucun inventaire donc pour le soigner cela risque d'être coton. Ici, nous allons y envoyer le personnage principal sans quoi il est impossible de dialoguer avec le démon si vous envoyez un autre personnage.

Vous devrez affronter le démon trois fois avant de pouvoir dialoguer. Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage principal. Plutôt que de vois battre vous pourrez obtenir:
-La spécialisation Mage du sang.
-Le plaisir. En dehors d'une (courte) cinématique vous n'aurez rien de plus.
-Un compagnon gagnera +20 en estime.
-Un point pour vos compétences.

Vous pouvez aussi l'intimider par deux fois. La première pour qu'elle s'en aille. La seconde pour obtenir une récompense. Si vous décidez de la combattre, le combat n'est pas difficile sauf si vous contrôlez Jowan qui peinera à

se soigner.

Sinon, vous pouvez choisir de traquer Connor au grand damne de la Iarles. Montez à l'étage et tuez les morts-vivants sur votre chemin si ce n'est pas déjà fait. Le combat qui vous attend n'est pas bien difficile. Comme toujours, utilisez des sorts pour annuler la magie ennemie ou essayez de mettre votre cible le plus souvent au sol. Elle invoquera par deux fois quelques morts-vivants et des démons pour l'aider mais comme elle disparaîtra pendant ce temps là, ils ne seront en rien une menace.

Une fois terminé, vous pourrez parler au Iarl Eamon si vous avez fait la quête de l'urne cinéraire et débloquer la spécialisation Champion. Si vous en avez terminé avec les traités d'alliances vous pourrez alors vous rendre à la capitale pour le conclave.

Objets intéressants à récupérer

-Os d'agneau
Château de Golefalois étage principal en 2.
Cadeau pour le chien.

-Bracelets d'acier
Cellier du château, avant de rejoindre la cour.
Cadeau pour n'importe qui.

-Petite bague en argent
A l'étage principal en 7.
Cadeau pour n'importe qui.

-Amulette de la mère d'Alistair
A l'étage principal en 8.
Cadeau important pour Alistair.

-Généalogie féreldienne des Guerrin
Premier étage, première chambre dans la bibliothèque en 9.
Cadeau pour Wynne.

-Statuette de dragon en pierre
Premier étage, la chambre en 10.
Cadeau pour Alistair.

-Nature morte à cadre d'argent
Premier étage, en 11.
Cadeau pour Sten.

-Bouclier d'Eamon
Premier étage en 11.
Bouclier défense +6, endurance +25.

Quêtes secondaires

Un enfant disparu

Objectif: Retrouver la frère de Cateline.

Récompense: Rien ou une épée.

Vous trouverez Bévin dans sa maison, caché dans la commode. Parlez lui pour qu'il vous parle de l'épée de son grand-père. Si vous le caressez dans le sens du poil, il sera plus facile de le persuader de vous remettre la clé. L'épée se trouve à l'étage et vous aurez ensuite le choix entre la garder, la rendre à Cateline ce qui aura pour effet d'apparaître de faire apparaître Bévin dans l'épilogue ou de la lui acheter. En fonction de la somme remise, vos compagnons auront différentes réactions. A noter qu'actuellement, si vous rendez l'épée cette dernière restera quand même dans votre inventaire.

Perdue au château

Objectif: Retrouver la fille d'Owen.

Récompense: Rien ou une armure naine.

La fille d'Owen se trouve dans le château à l'étage principal en 3.

Si vous ne la trouvez pas et le dîtes à Owen, celui-ci se suicidera et sera remplacé par un autre forgeron qui vend l'un si ce n'est le meilleur arc du jeu (Dégâts +2, chance d'infliger un coup critique +3%, attaque +10, coup critique +10 et visée rapide.)

Si vous retrouvez Valena, il vous récompensera avec une armure naine que vous pouvez décliner.

10 - Dénérim

Quêtes principales

Au secours de la reine

Sachez que certains joueurs peuvent ressentir un fossé dans la difficulté avec les ennemis que vous allez croiser ici.

Une fois dans le domaine du Iarl, allez voir Erlina puis avancez. A un moment, vous devriez voir un garde à l'une des fenêtres. Il est possible de passer sans se faire repérer. Faites passer vos personnages un à un en restant dans l'ombre et en rasant les murs pour qu'il ne donne pas l'alerte. Sinon vous devrez affronter quatre gardes mais cela n'affectera pas la suite de la mission. Vous arriverez devant deux gardes gardant une porte. Vous avez le choix entre les tuer et vous frayer un passage avec vos armes ou d'enfiler les uniformes et circuler plus librement. Si vous choisissez le déguisement, enfiliez-le puis reculez de quelques pas à l'endroit indiqué.

Si vous êtes déguisé personne ne pourra vous repérer sauf à un moment précis. Explorez le domaine jusqu'à trouver la chambre d'Anora. En avançant dans les couloirs faites attention car dans une chambre sur votre droite un garde occupé avec une servante peut vous repérer si vous vous approchez trop. Rencontrez ensuite Riordan et continuez dans le donjon.

A partir de maintenant, le déguisement ne marche plus. Sachez aussi que les ennemis ici ne sont pas des tendres. Entrez dans la première salle et faites attention au piège juste après la porte, entre les barils. Attention à ne pas vous faire remarquer des archers un peu plus loin en affronter les trois gardes. Il y a de fortes chances qu'ils disposent de Tir explosif qui est une attaque vraiment pénible surtout utilisée de façon successive.

Attention ensuite. Vous avez une salle en 1 avec des mabaris et une autre en 2 avec un mage et des gardes. Attaquez d'abord les mabaris en entrant dans la salle sans quoi vous devrez affronter les deux groupes à la fois ce qui peut se montrer une véritable plaie à cause notamment des archers. Faites également attention au piège qui déclenche un jet de flammes devant la salle où se trouve le mage. Piège qui chez moi ne se révèle que quand je le déclenche. Explorez ensuite la salle de torture en 3 et la prison en 4 pour les quêtes secondaires.

Une fois devant Howe en 5 tuez les deux mages le plus rapidement possible pour les empêcher de soigner et surtout de lancer Essaim. Faites aussi attention à Howe, ce dernier peut faire de gros dégâts. Une bonne solution et de le mettre sous Imprécision le temps de tuer son escorte. Cela étant, arrivé à ce point du jeu, vous ne devriez pas avoir de problèmes surtout que paradoxalement, ce combat est plus facile que certains groupes que vous avez affronté pour arriver jusque là. Fouillez les environs jusqu'à trouver Vaughan et Irminric en 6 selon votre scénario de départ. Vous pouvez soit le libérer et lui demander une récompense. Le tuer ou encore le promettre de le libérer en échange de la clé de son trésor et le laisser pourrir dans le cachot. Si vous le laissez partir, vous gagnerez son vote lors du conclave à condition de le lui demander.

Sortez par où vous êtes arrivé. Allez dans la chambre avec le garde et la servante prendre votre récompense si Vaughan vous en a parlé puis allez voir Anora. Au moment de partir, vous rencontrerez Ser Cauthrien avec une foule de gardes. Vous pouvez vous rendre ou l'affronter. Si vous l'affrontez et perdez, le résultat sera le même que si vous vous rendiez. Si vous gagnez, vous pourrez récupérer son épée. Il est aussi possible de la tuer, récupérer l'épée pendant le combat et vous laisser tuer par les gardes. De cette façon elle ressuscitera plus tard dans le jeu et vous pourrez obtenir son épée une deuxième fois.

Pour la tuer facilement, reculez le plus loin possible pour faire en sorte de ne pas vous faire attaquer par les gardes en même temps. Mais sachez que même seule elle représente un formidable adversaire. Si vous avez un mage, vous pourrez tuer les archers qui ne bougent pas avec des sorts de zone. Sinon il va falloir foncer dans le tas. Ne comptez pas sur Anora, cette dernière ne sera plus là une fois le combat commencé.

Capturé ! (Optionnel)

Vous avez le choix entre vous évader seul ou avec Alistair si celui-ci était avec vous ou d'attendre des renforts.

Si vous attendez que vos amis viennent, vous pourrez en sélectionner deux parmi ceux avec qui vous êtes en bons termes. Ils devront passer trois dialogues avec des gardes puis se battre. Un groupe comme Leliana et le chien par exemple sera capable de passer les trois points de passage. Si vous ratez l'un des dialogues, vous devrez venir à bout de tous les gardes se dressant devant vous.
Cherchez ensuite le héros dans la prison et repartez comme vous êtes venu.

Sinon vous pouvez vous évader seul ce qui est de loin le plus simple et le plus rapide. Attirez le garde vers vous. Fracassez-lui la tête contre les barreaux ou invitez-le dans votre cellule, récupérez la clé puis votre inventaire dans le coffre. Cherchez ensuite dans l'armurerie non loin une tenue de soldat puis allez parler au caporal. Cherchez ensuite vos deux compagnons de patrouille dans la salle à côté puis allez chercher les épées. Retournez voir le caporal et sortez de là. A noter qu'on ne sait pas ce qu'il advient de vos deux nouveaux amis une fois hors de prison.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Lingot d'or moyen
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Cadeau pour Zévran.

-Bouclier de Howe
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Défense +12, Résistance au feu et au froid +10, volonté -2.

-Sanctuaire des gardes
Quand vous serez de retour chez le Iarl après avoir secouru la reine, parlez à Riordan. Ce dernier vous permettra d'accéder à l'entrepôt des gardes des ombres dans lequel vous trouverez des objets uniques et des cadeaux dont le fameux bouclier de Duncan pour Alistair.

Noble torturé

Objectif: Parler au Bann Sighard.

Récompense: Le soutien du Bann durant le conclave et/ou quarante voire cinquante souverains.

Dans les donjons de Howe en 3 vous trouverez un noble torturé dans une salle avec plusieurs bourreaux. Sauvez-le puis allez parler à son père pour toucher votre récompense. Avec de la persuasion, vous pourrez demander dix souverains de plus.

Le templier perdu

Objectif: Parler au Bann Alfstanna.

Récompense: Deux souverains et une amulette ainsi que son vote lors du conclave.

Dans les donjons de Howe en 6. Parlez à Irminric jusqu'à ce qu'il vous donne un anneau. Allez ensuite à la taverne de Dénérim pour le donner au Bann Alfstanna.

Troubles au bascloître

Rendez-vous ensuite chez les elfes. A l'entrée vous remarquerez un vétéran affamé qui vous demandera de l'or et un petit manège se mettra en route. Un conseil, ne lui parlez même pas sauf si vous voulez gaspiller des souverains.

Parlez à Shanni puis vous avez le choix. Forcez l'entrée de l'hospice ou tuer/soudoyer le garde dans la ruelle pour entrer. Si vous êtes un elfe, vous pouvez vous faire passer pour malade. A l'intérieur vous serez attaqué par quelques gardes. Récupérez ensuite la clé, secourez les elfes et sortez de là direction les logements. Traversez rapidement les lieux pour aboutir dans une ruelle. Après un combat entrez dans l'entrepôt.

Une fois à l'intérieur, Dévéra viendra vous parler. Vous pouvez la faire fuir, lui demander de vous mener à son chef ou la tuer. La tuer rapporte un arc qui débloque une entrée de codex mais le combat peut se monter pénible à cause de la petite zone dans laquelle vous êtes et des archers ennemis qui vont enchaîner les Tirs explosifs. Par chance les ennemis n'ont pas énormément de points de vie. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à Caladrius.

Un combat intéressant vous attend. Caladrius a beaucoup d'hommes avec lui et il est un mage du sang puissant qui utilise des sorts de froid. Si vous disposez de mages, il est possible de vous retirer dans la salle d'où vous venez pour lancer des sorts de zone à partir de là faisant tomber rapidement les ennemis sans que vous puissiez vous faire attaquer. Sinon, vous allez d'abord devoir éliminer un des deux groupes d'ennemis dans les escaliers puis vous attaquer directement aux archers car ils vont être une véritable plaie durant ce combat si vous les laissez faire. Ensuite de quoi il ne vous restera plus qu'à vous défaire du boss. Si vous disposez d'un templier, Pieuse estocade sera d'une grande aide contre lui. Sinon, comme toujours, essayez de l'assommer et le mettre au sol le plus possible. Attention au fait qu'il soit un mage du sang. Essayer de drainer son mana sera inutile exception faite de Choc de mana. Après le combat, il demandera grâce et vous fera une offre. Sacrifier les elfes pour améliorer votre constitution. Cela peut sembler tentant mais la constitution n'augmentera que d'un point soit cinq points de vie en plus. Si vous le tuez, vous récupérerez une

robe Volonté +5, résistance au feu et au froid +10.

Sortez de là et allez voir Eamon.

Objets intéressants à récupérer

-Grace d'Andrasté
Dans le bascloître non loin de l'arbre.
Cadeau pour Leliana.

-Os de veau
Dans les logements du bascloître.
Cadeau pour le chien.

Ser Amael

Objectif: Aider Ser Amael a explorer l'orphelinat.

Récompense: Aucune.

Une quête dans le bascloître. D'abord, vous allez devoir trouver des preuves. Pour cela, parlez au mendiant délirant et examinez le chien mort ainsi que les tâches de sang. Parlez ensuite à Set Amael et entrez dans l'orphelinat.

Attention à ce qu'il ne meurt pas. Soignez le avec des sorts ou utilisez Champ de force sur lui. Vous n'avez qu'un seul chemin à prendre et les combats ne sont pas difficiles. A la fin, vous devrez terrasser un démon de la colère dans une salle avec quelques pièges de feu mais rien de méchant. Prenez l'amulette dans le coffre et donnez la au mendiant délirant dans la rue.

Le conclave

Si vous avez des choses à faire à Golefalois, faites les maintenant.

A votre arrivée avec Alistair, vous rencontrerez Ser Cautrhrien si elle est toujours vivante. Vous pouvez échapper au combat avec de la persuasion. Si vous l'intimidez, parlez lui d'abord du régicide puis des nobles torturés et enfin des elfes. Sans quoi le combat ne sera que la seule issue. Encore une fois si vous devez vous battre, faites attention car elle est un adversaire redoutable.

Pour gagner le conclave, dîtes que la véritable menace est l'enclin et non Orlaïs.
Abordez ensuite le sujet des nobles torturés puis parlez du mage de sang qui a essayé d'empoisonner Eamon.
Anora arrivera alors en personne et si vous avez décidé de la soutenir elle plaidera en votre cause. Si vous ne lui avez pas parlé ou que vous lui avez dit soutenir Alistair, elle prendra le parti de son père.

Vous avez normalement des nobles avec vous fonction de certains actes:
Donner l'anneau du templier à au Bann Alfstanna.
Si vous avez fait la quête La rançon des corbeaux.
Vaughan si vous l'avez libéré en échange de son soutien.
Vous avez libéré le fils de l'un des nobles dans les donjons de Howe.

A cela s'ajoute un noble qui sera toujours avec vous et un autre toujours avec Loghain. Etrangement, parler des elfes même avec les preuves risque de jouer en votre défaveur donc c'est un sujet à éviter.

Pour gagner, il ne doit y avoir qu'un seul noble pour Loghain. S'il y en a deux, soit vous perdrez, soit ce sera une égalité. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez pas gagné une mêlée s'enclenchera entre les forces en présence. Focalisez vous sur Loghain pour y mettre un terme.

Ensuite de quoi, vous pouvez le défier en combat singulier. Vous pouvez soit l'affronter, soit laisser quelqu'un le faire pour vous. Attention car Loghain peut se montrer vraiment puissant et il dispose de beaucoup de points de vie. Cependant, vous avez l'avantage de pouvoir vous soigner. Un mage avec Glyphe répulsif et Glyphe paralysant pour tuer Loghain sans que ce dernier n'arrive à le toucher. Vous pouvez aussi le geler le temps d'enchaîner des sorts. Un voleur devra compter sur sa capacité à se rendre furtif et sur les poisons pour gagner. Bien qu'un duelliste avec la compétence ultime devrait rapidement plier l'affaire. Jouez sur le fait que vous pouvez assommer Loghain pour l'empêcher de trop frapper. Quant au guerrier et bien, à ce point du jeu vous devriez être capable de faire des dégâts monstrueux en peu de temps surtout si vous êtes un ambidextre.

Une fois gagné, vous aurez le choix entre exécuter ou non Loghain avec les conséquences que cela entraîne. Ensuite de quoi, vous pourrez choisir le roi ou la reine. Si vous êtes un humain noble, vous pouvez demander à vous marier avec le candidat de votre choix du moment que celui-ci est du sexe opposé au votre.

Quoi qu'il en soit, vous en avez maintenant terminé ici, il est temps de passer à la suite.

Quêtes secondaires

Couldry les mains lestes

Ce PNJ n'apparaît que si votre personnage principal dispose d'au moins un point en Larcin, qu'il soit voleur ou non. Si votre personnage n'est pas voleur, il est possible de faire les quêtes avec l'un de vos compagnons sauf en ce qui concerne les dialogues.

A - La servante au marché

Rien de plus simple, il suffit d'utiliser Larcin sur elle et c'est bon. Vous pourrez alors revendre le sac de gemmes.

B - Dame Nancine

Vous pouvez directement lui voler l'épée via Larcin ou lui parler et la lui subtiliser pendant le dialogue ou en l'empoisonnant. A noter que si vous obtenez l'épée via le dialogue, vous pouvez en obtenir une autre via Larcin. L'épée ne peut être que revendue. Si jamais vous vous faites passée pour une herboriste, vous pouvez même lui soutirer deux souverains.

C - Maître Tilver

Vous avez le choix. Parler avec Tilver et le détrousser pendant le dialogue. Payer le messager pour qu'il fasse diversion ou encore vous mettre en mode furtif et lui faire les poches.
Après quoi allez ouvrir les coffres sur la place du marché.

D - La couronne du Tiern

A votre arrivée le garde vous demande de partir. Vous pouvez l'intimider deux fois de suite ou vous battre contre eux. Ensuite de quoi il ne restera plus que le Sénéchal. Actuellement, il est possible d'obtenir la couronne via le dialogue et de l'obtenir dans le même temps avec un Larcin. Vous l'aurez alors en double.

E - La chambre de Dame Sophie

Direction la taverne du quartier marchand. Un peu de crochetage et c'est bon. Je ne pense pas que l'on puisse vraiment se faire repérer par qui que ce soit durant cette mission.

F - L'entrepôt du Iarl Howe

Bon, si vous faites cette mission au début du jeu vous risquez d'avoir des difficultés. Les gardes sont nombreux, résistants et tapent fort. Pour finir il n'est pas possible d'éviter le combat. Il est possible d'attendre et de prendre quelques niveaux avant d'y aller, ils ne s'en iront pas.

G - Le Bann Frandérel

Cette fois-ci, il sera plutôt question de se battre pour sa vie que de voler quoi que ce soit. En effet, vous vous rendrez vite compte être tombé dans un traquenard et des soldats vont vous tomber dessus. Faites attention à ne pas vous prendre les deux premiers groupes d'un coup et les choses devraient bien se passer. Retournez ensuite voir Couldry qui vous remboursera.

H - Les larmes d'Andrasté

Couldry est de retour après le conclave pour une dernière mission. Vous devrez retourner dans le domaine du Bann Frandérel. Prenez avec vous un voleur car vous aurez quelques portes à ouvrir de cette façon sans compter les nombreux pièges. Explorer le domaine n'a rien de compliqué. Faites juste attention aux mages quand ils sont plusieurs dans un groupe car ils peuvent enchaîner les boules de feu avec les paralysies. Dans la salle finale, si vous activez un des cinq pièges les deux golems vous attaqueront. Ils sont semblables à Caridin mais beaucoup moins puissants. Une fois les larmes en votre possession, sortez de là et parlez à Couldry. Si vous lui donnez les larmes ou décidez de les remettre en personne, vous gagnez dix souverains.

Les amis de Jenny la rousse

Objectif: Apporter la petite boîte à l'endroit convenu.

Récompense: Trois souverains.

La quête est disponible durant la rencontre avec Zevran. Sur l'un des corps se trouve une note demandant de trouver une petite boîte dans le cercle des mages. Cette dernière se trouve dans l'étude d'Irving. Remettez là ensuite à qui de droit à Dénérim pour obtenir votre récompense.

Irrestreint

Objectif: Vaincre Gaxkang

Récompense: Hache bramarde et les gants étreinte de l'élémentaliste.

Pour localiser Gaxkang, il faut d'abord trouver les indices suivants:

-Journal dans les ruines inférieurs de la forêt de Bréciliane dans la salle avec les pièges qui déclenchent des jets de flammes..
-Lettre cachetée sur le cadavre d'un aventurier dans les ruines du temple de Darse non loin de l'entrée.
-Aventurier nerveux à la taverne d'Orzammar.

Ensuite de quoi vous pourrez vous rendrez dans la ruelle pouilleuse de Dénérim et entrer dans le taudis pittoresque.

Gaxkang dispose de plusieurs atouts:

-Beaucoup de points de vie.
-Deux formes, l'une guerrière et l'autre magicienne.
-Régénération rapide.
-Il vous affronte dans un endroit à taille réduite et utilise des sorts de zone.

Sous forme magicienne, il passera son temps à vous envoyer des Cônes de glace et des Etreintes de l'hiver. Il pourra aussi vous envoyer des malédictions comme Horreur, Affliction, Imprécision voire Fatalité. Il dispose également d'une attaque de zone qu'il utilise comme attaque principale.
Sous forme guerrière, il sera semblable à un revenant.

Des conseils pour le vaincre:
-Evitez que vos personnages soient collés les uns aux autres. Il ne faut pas que son Cône de glace puisse toucher plusieurs membres du groupe.
-Lorsqu'il est sous forme magicienne, lancez lui Explosion de mana.
-Baser les soins que sur les cataplasmes est risqué car un gel au mauvais moment et vous pouvez perdre un personnage en un rien de temps.
-Prévoyez de bonnes résistances mentales pour votre groupe ainsi qu'au froid sur votre tank.

Des deux formes, la plus grande menace et celle du lanceur de sorts. Il est donc préférable de rapidement saper sa mana via des poisons, des sorts ou un templier. Sous forme guerrière, mettez lui Imprécision pour qu'il devienne inoffensif. Sachez aussi utiliser Mauvais oeil au bon moment, c'est-à-dire quand aucun de vos membres ne sera gelé, horrifié ou sous imprécision.
Enfin, ne comptez pas trop sur vos capacités à l'assommer, il est immunisé contre ce genre de choses.
Bonne chance.

Sur son cadavre vous récupérerez une épée (si si) Hache bramarde (pénétration d'armure +2, attaque +6, dégâts du froid +3) et si vous avez de la chance un bouclier Muraille de l'immatériel (Dégâts +3, effets curatifs reçus +20%, régénération d'endurance au combat +1, endurance +25).

Ultime requête

Objectif: Tuer les mages du sang dans le bâtiment abandonné.

Récompense: Le bouclier de l'inquisiteur. Amulette défense +6, résistance aux sorts +4%, résistance naturelle -10%, probabilité d'éviter les projectiles.

La quête commence en trouvant le cadavre de Ser Friden dans la ruelle déserte. Dirigez-vous vers le bâtiment abandonné pour régler le compte de ses mages de sang.

A votre arrivée, bougez le meuble face à vous et descendez les escaliers pour vous rendre en 1. Attention au piège à ours au bout des marches qui risque de bloquer un personnage le long du combat.

Avancez rapidement jusqu'à arriver en 2. N'avancez pas dans la salle à manger tant que le premier groupe d'ennemis n'est pas vaincu car un tas d'archers vous y attend avec un mage. Un piège se trouve également entre les deux pièces. Un mercenaire est dans les escaliers et n'en bougera pas pour vous interdire de foncer directement sur le mage ennemi.

Continuez dans le couloir qui s'ouvre à vous, sur votre droite se trouve un autel avec deux mages et trois mercenaires. Attention au piège en 3.

Vous devriez arriver dans un nouveau couloir avec un sol en pierre. Une fois de plus un piège se trouve devant la statue. De le graisse se trouve sur le sol en 4 avec non loin un mage, deux trois archers et trois mabaris. Reculez pour

que les chiens viennent vers vous sans avoir à subir l'attaque des archers pendant que vous les tuerez.

Vous voici maintenant devant trois portes menant en 5. Quelques ennemis dont trois mages. Il y a un moyen simple pour en venir à bout si vous rencontrez des problèmes. Ouvrez la porte la plus à gauche sans avancer. Placez des archers face à elle pour tuer le mage et attirer le garde jusqu'à vous. Ainsi faisant, aucun des autres ennemis ne vous remarquera et vous pourrez faire la même chose avec la porte la plus avant de pourvoir entrer dans la pièce vous charger du dernier groupe. Il est aussi possible d'ouvrir la porte en vous collant au mur pour ne pas vous faire remarquer et d'utiliser un mage pour lancer des sorts de zone.

Attention au mage dans la suivante. S'il lance une Boule de feu à l'ouverture des hostilités il mettra la salle en feu ce qui peut compliquer les choses. Vous arrivez ensuite en 6 au boss final qui est accompagné d'un autre mage et de deux mercenaires. Si vous disposez d'Explosion de mana vous réglerez deux problèmes d'un coup et le combat sera plus facile. Sinon envoyez un personnage sur le boss pour essayer de l'assommer le plus possible pendant que les autres tuent le mage avant d'attaquer le boss eux aussi. Si jamais vous n'y arrivez pas, essayez de reculer votre groupe entier le plus loin possible pour diviser les ennemis ce qui rendra le combat beaucoup plus facile. Ramassez le butin et sortez de là.

Sergent Kylon

A - Des perles pour les cochons

Objectif: Ramener le calme à La perle.

Récompense: Deux souverains.

Allez parler aux mercenaires des faucons blancs à la perle. Si jamais vous engagez le combat, ils demanderont grâce et vous proposeront un souverain en échange de votre clémence.
Si vous les laissez partir, en partant de la perle vous rencontrez le sergent qui viendra vous remercier mais vous serez attaquer par le chef des mercenaires avec ses soldats. Le battre permet d'obtenir une hache unique Aodh (probabilité de critique +3%, résistance au feu +20, résistance au froid -5, dégâts de feu +1.)

B - Les pirates rouges

Objectif: Chasser des agitateurs.

Récompense: Trois souverains.

Allez à la taverne du Noble chenu et vous aurez le choix entre affronter les pirates ou les intimider/persuader d'aller voir ailleurs. Vous pouvez choisir de les laisser en paix mais vous n'aurez pas de récompense.

Une question d'honneur

Objectif: Se battre contre Ser Landry

Récompense: Son arme si vous le battez.

Ser Landry vous attend non loin de la taverne de la place du marché. Vous pouvez le persuader ou l'intimider pour éviter le duel ou l'accepter. A noter que si vous ne voulez pas faire de duel contre lui mais que vous n'arrivez pas à le persuader d'y renoncer, il vous tendra une embuscade dans les runes de Dénérim. Si vous acceptez le combat, vous récupérerez sa masse d'arme.
Dextérité +1, dégât +1 et résistance mentale +5

12 - L'assaut final

Une fois que vous prendrez le chemin Golefalois, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Préparez donc vous bien. A partir de maintenant, vous n'aurez quasiment que des engeances à affronter donc équipez vous d'armes et runes adéquates. Faites le tour des marchands, achetez les armes dont vous avez besoin et ce dont vous avez envie. En effet, les souverains ne vous serviront plus.

L'ultime Bataille

Vous arrivez dans un Golefalois ravagé. Libre à vous de tuer toutes les engeances dans le village ou d'aller directement au château. Elles sont nombreuses mais un coup suffit à les tuer. Entre ensuite au châteaux et affrontez les vagues d'ennemis jusqu'à ce qu'un ogre alpha arrive. Encore une fois, les ennemis sont vraiment faibles sauf les quelques élites qui vont se montrer.

Entrez dans le château, après le dialogue montez à l'étage et allez voir Riordan. Ensuite de quoi parlez à Morrigane. Sachez juste que si vous refusez son offre elle s'en ira définitivement ce qui pourrait causer quelques problèmes si vous étiez habitué à l'avoir dans votre équipe.

Après une cinématique, vous arrivez à Dénérim avec vos compagnons. Vous serez attaqué de partout par des engeances qui tomberont par paquets face à vous. Choisissez ensuite votre groupe qui ne changera plus avant la fin du jeu et continuez.

Le quartier marchand

Il est possible à partir de maintenant de faire appel aux troupes alliés. Pour cette solution, cette option ne sera jamais utilisée.

Commencez d'abord par tuer l'émissaire puis les ogres. Postez ensuite votre groupe à côté du puits dans le domaine d'Eamon. Sortez un arc et tirez sur le général hurlock pour le faire venir vers vous. Attention, il est capable de faire de grosses attaques qui font de très gros dégâts. Mais à votre niveau, vous devriez pouvoir le tuer en une dizaine de secondes. Tuez les quelques ogres restants et changez de zone.

Le bascloître

Vous rencontrerez Shanni. Il est possible qu'elle et d'autres elfes se joignent à vous pour la bataille à venir ou de les laisser partir. Un ogre essaye de défoncer la porte. Avant qu'il ne le fasse et si vous possédez un mage, il est possible de lancer un sort de zone dans le tas d'engeances pour en réduire le nombre.

Une fois la porte enfoncée, les engeances vont arriver par petits groupes. Tuez l'ogre et l'élite qui l'accompagne pour ensuite vous charger du général hurlock. Ce dernier n'est pas très résistant est très puissant. Cependant il reste un lanceur de sorts comme les autres alors si vous l'assommez, le mettez au sol ou lui drainez sa mana, il ne pourra rien vous faire. Tuez ensuite toutes les vagues ennemies. Retournez voir Shanni qui vous récompensera d'un anneau puis allez vers la zone suivante.

Tenir les portes

Vous dirigez les compagnons que vous avez laissé derrière vous. Tuez rapidement l'ogre qui attaque puis restez devant

la porte. Avec l'aide des soldats, peu d'ennemis pourront faire plus d'un pas en avant. Une fois le combat terminé parlez au messager. Un conseil. Ces personnages ne vous serviront plus pour maintenant donc prenez les armes/bijoux les plus puissants pour les mettre sur ceux de l'autre groupe si besoin est.

Quartier Palatin

Prenez les escaliers de droite ou de gauche et tuez tous les ennemis qui se dressent devant vous. Une fois un escalier nettoyé, faites demi-tour pour nettoyer le second pour ne pas avoir à vous battre sur deux fronts par la suite. Montez ensuite l'escalier face à vous en tuant d'abord l'émissaire puis continuez. Attention aux pièges en haut des escaliers suivant. Foncez éliminer les émissaires avant de finir les grognards. Ensuite de quoi quelques hurleurs vont vous tomber dessus et vous pourrez continuer.

Fort Drakan

Le passage le plus délicat si vous ne voulez pas utiliser les renforts. Une méthode simple et d'interdire à votre groupe de bouger et de tuer les ennemis un par un avec des armes à distance. Au bout de quelques instants un valet du dragon va arriver. Tuez-le rapidement sinon il risque d'étourdir votre équipe avec Rugissement. Continuez à tuer des ennemis jusqu'à ce qu'un autre dragon arrive. Entrez ensuite dans le fort.

Avancez dans le fort, arrivez dans une grande pièce vous serez attaqué par plusieurs ombres. Vous croiserez ensuite un conjureur gremlock. Seul il ne vous gênera pas longtemps. S'il attaque en même que les ombres attaquez le en priorité avant qu'il ne lance de trop sorts sur votre équipe. Avancez jusqu'à trouver un baril en haut d'un escalier. Attention à ne pas déclencher le piège.
Vous serez alors attaqué par une horde morts-vivants ainsi que engeances magiciennes. Occupez-vous d'elles en premier puis finissez rapidement les ennemis restants. Vous trouverez alors Sondal entouré de cadavres. Si vous devez acheter des choses, c'est votre dernière chance.

Peu de combats à livrer ici. Le premier vous opposera à trois élites. La salle au nord-est de la carte contient beaucoup d'archers mais vous n'êtes pas obligé d'y aller. Attention, dans le couloir non loin vous attend un maître assassin avec quelques acolytes ainsi des pièges à ours au sol. Continuez pour combattre deux ogres et un émissaire. Fouillez la pièce et préparez-vous à affronter l'Archidémon.

L'Archidémon

Un combat qui se déroule en plusieurs phases.

-Pour commencer, il sera seul. Il volera d'un endroit à un autre de temps en temps et vous attaquera avec son souffle ainsi que des attaques au corps-à-corps. Lorsqu'il aura perdu un quart de sa vie, il s'envolera dans la partie sud de la zone et Eamon viendra vous prêter main forte.

-Une fois à la moitié de sa vie, il s'envolera de nouveau mais cette fois-ci il sera hors de portée des attaques au corps-à-corps et des engeances vont arriver. De plus il vous enverra des attaques de zones sur votre groupe sans jamais s'arrêter. Soit vous utilisez les balistes pour l'affaiblir en vous battant contre les engeances qui vont débarquer, soit vous vous placez face à la porte par laquelle vous arrivez et vous attaquer le boss à l'aide arme à distance. Si vous êtes bien positionné, vous devriez être hors de vue des autres ennemis.

-Lorsqu'il ne lui restera plus qu'un tier de ses points de vie au sud ouest pour ne plus en bouger. Le mieux est de lui foncer dessus et de balancer tout ce que vous avez. Essayez de garder votre santé au plus haut car son souffle peut rapidement faire tomber quelqu'un.

Conseils:

-Comme dans les autres combats de ce type. Il est préférable d'utiliser des armes à distance et juste un homme au corps-à-corps pour occuper le boss. Et encore, cela n'est pas obligatoire. A la différence de l'attaquer au corps-à-corps, vous ne serez jamais repoussé et donc jamais interrompu.

-Même si vos personnages ne sont pas des archers à la base, les voleurs devraient avoir assez de dextérité pour faire de bons dégâts avec de bons arcs. Il en va de même pour les arbalète. Laissez-les juste utiliser l'attaque automatique.

-Ne vous occupez pas des ennemis qui vont vous attaquer sauf s'il s'agit d'un élite. Lorsqu'il seront trop sur vous, utilisez une attaque de zone pour les tuer.

-Vous pouvez faire appel à vos alliés qui s'occuperont sans mal des engeances. Les nains se révèlent particulièrement efficaces ici.

-Les sorts de zone du dragon ne font pas beaucoup de dégâts mais évitez quand même d'y laisser les personnages avec peu de points de vie.

Vous avez terminé le jeu, félicitations. Profitez bien de la fin !

Contenu téléchargeable

DLC: Le pic du soldat

Sophia Dryden

Une fois la quête récupérée auprès de Lévi dans le camp allez au Pic du soldat.

A votre arrivée, vous devrez vous défaire de trois vagues de morts-vivants. La première se compose de six squelettes d'Arland. La seconde de cinq squelettes gardes des ombres dont un mage et enfin la dernière de deux squelettes d'Arland et trois des gardes des ombres dont un élite. Si vous tardez trop à les tuer vous risquez de rapidement vous retrouver contre un ennemi en surnombre. Si cela devait arriver, rebroussez chemin jusqu'à revenir sur vos pas et ainsi ne lutter que sur un seul front.

Fouillez la cour pour analyser une statue qui activera une autre quête puis entrez dans le bâtiment.

Une fois à l'intérieur et après le discours de Sophia vous aurez à combattre une entité innommable ainsi que deux démons de la colère. Tuez d'abord l'entité que n'a que très peu de points de vie et récupérez la note sur la table. Allez ensuite dans la caserne sur votre gauche affronter le commandant Athlar et quelques archers pour récupérer une note de plus.

Avancez jusqu'à vous rendre dans les archives pour y être attaqué par cinq démons de la colère dont un au rang élite. Analysez les documents sur place et avancez à l'étage suivant. Après une cinématique un combat s'engage contre un démon de la colère et des dépouilles de garde des ombres. Ces dernières ne font que soigner le démon mais le font efficacement. Tuez-les le plus rapidement possible puis attaquez vous au démon. Au bout d'un moment les dépouilles vont revenir avec d'autres démons de la colère. Tuez encore une fois le plus rapidement possible les dépouilles car elles ne feront que remettre le boss au maximum de ses points de vie. Une fois débarrassé d'elles, la suite ne sera qu'une formalité le boss n'étant finalement pas long à tuer sans les soins.

Continuez jusqu'à rencontrer Sophia ou plutôt le corps de Sophia. Parlez-lui puis vous pouvez soit l'attaquer directement soit passer un contrat avec elle. Si vous faites cela et avec de la persuasion, vous pouvez l'obliger à fermer le portail

avant d'aller explorer la tour. Il sera toujours possible de la tuer plus tard, en revenant de la tour si jamais vous avez des vues sur l'amure qu'elle porte.

Fermer le portail vous demandera de faire face à plusieurs vagues d'ennemis. D'abord trois démons de la colère, puis quatre ombres majeures. Ensuite viendront deux démons de la colère et deux spectres cendreux. Tuez d'abord les démons de la colère qui sont les plus faibles pour éviter de vous prendre trop de dégâts via les sorts de feu qu'ils peuvent lancer. Pour finir viendra un démon du plaisir qui s'amusera à lancer des sorts comme Cône de glace donc faites attention à ne pas laisser vos membres les uns à côtés des autres.

Quoi que vous décidiez prenez la sortie pour rejoindre la tour. Sur le pont vous attendent quelques morts-vivants ainsi quatre pièges à ours. Tuez les quelques ennemis qui vous attendent pour découvrir sur une table une décoction alchimique. La boire vous permettra d'obtenir deux compétences plus ou moins intéressantes selon votre classe.

Vous faites maintenant face à Avernus. Si vous avez tué Sophia, c'est avec lui que vous scellerez le voile. Vous avez ensuite le choix entre le laisser continuer ses expériences de la façon dont vous déciderez , exécuter ou le chasser. Si vous choisissez l'exécution, vous livrerez bataille contre lui et quelques morts-vivants mais rien de bien difficile. Le problème viendra des pièges au sol pour atteindre Avernus si vous n'avez rien pour l'attaquer à distance.

Ensuite revenez sur vos pas et en fonction de choix vous devrez soit rendre des comptes à Sophia soit fermer le portail. Si vous avez tué Avernus et fait un pacte avec Sophia, vous pouvez toujours lui demander de raconter à Lévi l'histoire de son aïeule puis de la tuer ensuite.

Partez de là puis quand vous reviendrez, Lévi aura installé un commerce et vous obtiendrez un endroit de stockage pour votre groupe. Si vous avez récupéré le minerai météorique via une rencontre aléatoire, vous pourrez demander au forgeron de vous forger la meilleure épée du jeu.

L'histoire de la forteresse

Les indices qui mènent à la cachette sont les suivants:
-La statue dans la cour.
-Le livre dans la salle de l'archiviste.
-Confiture de framboises au premier étage après le portail.
-Un cadavre dans la pièce d'Avernus.

Récitez ensuite le serment des gardes des ombres devant le portrait d'Asturien présent dans la salle du portail pour récupérer votre butin. Attention, si vous sortez du bâtiment une fois la première quête accomplie vous ne pourrez plus revenir et ce qui n'est pas alors récupéré est perdu à jamais.

Vous obtiendrez alors l'épée Le croc d'Asturian et une ceinture des ombres.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Antique arbalète des gardes
Sur le cadavre d'un garde des ombres revenants dans la cour.
Arbalète. Dégâts +1, visée rapide.

-Souffle hivernal
Sur le cadavre du démon de la colère au premier étage.
Bâton. Résistance au froid +25, dégâts des sorts de froid +15%, émet du froid.

-L'armure du commandant
Sur le cadavre de Sophia.
Le set complet comprenant gants, armure et bottes.

-Bouclier de la garde des ombres
Sur le cadavre de Sophia. Le taux de chance pour le trouver sur le cadavre est vraiment bas. De plus, comme il est la réplique exacte du bouclier que vous trouverez vers la fin du jeu, il est possible qu'il s'agisse d'une étourderie des développeurs.
Bouclier. Volonté +3, défense +6, régénération de l'endurance au combat +1.

-La robe d'Avernus
Sur le cadavre d'Avernus.
Robe. Volonté +3, Armure +3, améliore la magie du sang.

DLC: Le prisonnier de pierre

Col de Sulcher

Parlez à Félix pour obtenir la barre de commande et rendez-vous à Cordoan

Le golem de Cordoan

A votre arrivée, deux villageois s'enfuient poursuivies par quelques engeances. Nettoyez alors le village puis essayez d'activer le golem. Rien ne se passe alors continuez à explorez. Vous trouverez sur le cadavre d'un villageois une clé ensanglantée permettant d'ouvrir un coffre non loin pour récupérer une dague. Entrez ensuite dans la cave de Wilhelm.

Il n'y a qu'un seul chemin et vous aurez à affronter quelques engeances avant d'arriver dans une salle avec un beaucoup d'ennemis dont un Émissaire. Tuez le rapidement avant de vous chargez de ses amis et parlez aux gens derrière la barrière lumineuse. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. Affrontez les quelques ombres qui vont vous tomber dessus puis parlez à Minette.

Vous avez maintenant le choix:
-Attaquer directement le démon, dans ce cas vous serez obliger de tuer la gamine.
-Envoyer le père que se fera posséder par le démon.
-Mentir au démon et la tuer au moment de la relâcher.
-Aider le démon à fuir.

En fonction de ce que vous faites, vos compagnons réagiront différemment et vous aurez différentes récompenses. Ce qui ressort le plus souvent est un casque (+2 à tous les attributs, armure +3) et une ceinture (volonté +3, résistance mentale +10). Cependant si vous aidez le démon vous pouvez gagner le bâton de Wilhelm (Volonté +3, résistance au feu +25, dégâts du feu +10%, dégâts électriques +10%) en plus de la ceinture.

Si vous choisissez de tromper le démon, il vous faudra résoudre un petit puzzle. Il y a plusieurs solutions mais même en faisant n'importe quoi vous devriez y arriver. Une fois le puzzle terminé, vous pourrez attaquer Minette ou la laisser partir. Le combat contre elle n'est en rien difficile.

Une fois que vous en avez terminé ici, sortez en tuant les ennemis qui vont apparaître en chemin et réactivez Shale.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Couteau à fromage fétiche d'Olaf
Dans un coffre sur la place du village qui s'ouvre avec une clé ensanglantée.
Dague. Pénétration d'amure +1.

-Cuvée spéciale de Wilhelm
Dans la cave de Wilhelm.
Cadeau pour Ogrhen.

-Bague de la fête des moissons
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Anneau. Force +2, dextérité +2, attaque +4.

-Serpentine remarquable
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Cadeau pour Shale.

Le Thaig Cadash

Lorsque Shale vous parlera de son souhait d'en savoir plus sur qui elle était, allez dans les tréfonds plus précisément à la Croisée de Caridin. Elle se souviendra alors d'où elle vient et l'emplacement sera visible sur la carte des tréfonds.

Le chemin est linéaire. D'abord vous devrez affronter quelques engeances et trois hurleurs en 1. Attention à ne pas vous laisser surprendre. Une fois dans le Thaig envahit par la végétation, vous devrez d'abord combattre un large groupe d'engeances en 2 qui finira par reculer pour qu'un autre groupe avec un Bronto vous attaque. Vous devrez ensuite vous défaire d'un émissaire en 3 avant de pouvoir traverser un pont. Ensuite de quoi vous verrez des engeances attaqués par des chattemites en 4. Attention aux quelques pièges qui traînent après le pont.

Après plusieurs combats contre la vermine en 5, vous tomberez de nouveau sur des engeances en 6. Faites attention à ne pas vous diriger vers le coffre en 7 pendant le combat contre le premier groupe d'engeances car cela va faire venir quatre hurleurs dont un chef de meute.
Affrontez un dernier groupe en 8 avant d'affronter le boss.

Avancez jusqu'à arriver à un nouveau pont. Grimpez puis affrontez le chef de meute ogre. Il a beaucoup de points de vie et quatre hurleurs vont vous attaquer pendant le combat. Ramassez le butin sur son cadavre et examinez le monument du golem pour en finir en 9.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Amulette gorgée de sang
Thaig Cadash, sur un émissaire en 3.
Amulette. Constitution +12, force -3, volonté -3.

-Chancre de thaig mort
Dans le coffre brisé là où vous avez affronté le chef de meute ogre en 9.
Dague. Ruse +5, pénétration d'armure +0,5, attaque +6, interruption des lancer de sorts.

DLC: Retour à Ostagar

Le confident d'un roi

Allez sur les terres du Bann Loren pour assister à une cinématique durant laquelle un homme se fait poignarder. Tuez alors les miliciens et parlez au mourant pour en apprendre d'avantage sur lui et ses intentions.

Retour à Ostagar

Sortez les armes efficaces contre l'engeance car vous allez en avoir besoin!

Commencez par vous rendre au conseil de Guerre en 1. Tuez-y les engeances présentes pour récupérer les Jambières de Cailan sur le cadavre de l'émissaire.
Rendez-vous ensuite là où était le Quartier-maître. Vous allez devoir affronter un maître-forge genlock en 3 qui malgré son simple rang d'élite fait de gros dégâts avec son arc. Une fois que vous l'aurez vaincu, un second groupe viendra vous attaquer directement.
Allez dans le campement des mages pour trouver la clé enterrée d'Elric en 4. Si vous n'aviez pas ouvert le coffre des mages par le passé vous pouvez le faire maintenant et récupérer le bâton corrompu entre autres choses.
Attention aux deux cadavres de mabaris en 5. Quand vous vous en approcherez, des ennemis vont vous attaquer dont un élite sur qui vous pourrez récupérer le Bouclier de Cailan.
Une fois dans l'ancienne enclave royale en 7, récupérez L'épée de Maric à l'aide de la clé trouvée plus avant. Prenez ensuite la direction du pont pour trouver la dépouille du roi en 8. Après une cinématique vous serez attaqué des deux côtés par l'engeance et des morts-vivants dont un mage squelette qui peut se montrer pénible avec sa foudre conductrice.

Continuez pour affronter des engeances qui non seulement sont nombreuses, mais s'amusent à utiliser des balistes contre vous. Tuez les toutes ainsi que le Stratège en 9 pour récupérer les Gantelets de Cailan. Prenez le chemin vers la tour d'Ishal, tuez les engeances qui s'interposent jusqu'à récupérer la Cuirasse de Cailan sur le corps d'un général en 10 ensuite de quoi vous pouvez entrer dans la tour.

Il y a peut-être beaucoup d'ennemis, le fait qu'ils meurent en un seul coup facilite les choses. Et ce n'est pas la présence de l'ogre qui va changer les choses.

Enfoncez vous ensuite dans les souterrains qui peuvent vous sembler étrangement familier si vous avez fait le scénario elfe dalatien. Vous aurez à affronter quelques engeances et des araignées corrompues le long du chemin. Faites juste attention à la dernière salle ou vous aurez à affronter deux vagues d'araignées.

Arrivé sur le champs de bataille, l'ennemi que vous avez poursuivi va se mettre à réanimer l'ogre régicide. Si vous foncez directement tuer le nécromancien, tous les autres ennemis vont mourir mais vous perdrez l'XP. A vous de voir ce que vous préférez faire alors. Récupérez les armes de Duncan sur l'ogre et le Casque de Cailan nécromancien. Décidez ensuite ce que vous voulez faire de la dépouille du roi, c'est-à-dire la laisser là, lui offrir des funérailles ou la jeter aux loups. Vos compagnons réagiront alors différemment en fonction de votre choix puis partez de là.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Calice du l'Union
Au même endroit où vous avez vous même passé la cérémonie en 2.
Cadeau pour Alistair.

-Gants pendulaires
A côté des cibles d'entraînement en 6
Gants léger, visée rapide, pénétration d'armure +1.

-Broyeur de cochard
Dans la tour d'Ishal, avant de vous enfoncer dans les souterrains.
Maillet. Dextérité +4 endurance +100, probabilité d'assommer la cible.

Quêtes des compagnons

L'épée des Beresaad

Objectif: Récupérer l'épée de Sten.

Récompense: L'épée de Sten.

S'obtient lorsque Sten vous dit "Vous n'êtes pas aussi immature que je le pensais".
-Parlez au Charognard juste derrière vous lorsque vous arrivez aux quais de Calenhad.
-Adressez vous ensuite à Féryn dans les dorsales de givre.
-Trouvez Dwyn à Golefois et en présence de Sten, parlez lui de l'épée, il se fera alors une joie de vous la rendre gratuitement. Sinon vous pouvez le payer et il vous donnera la clé du coffre.

Le grimoire de Flémeth

Objectif: Vaincre Flémeth.

Récompense: Une robe pour Morrigane.

Une fois à la tour des mages, parlez à Morrigane qui devrait commencer un dialogue par "Un mot." Elle vous demandera alors d'essayer de récupérer un grimoire ayant appartenu à Flémeth. Il se trouve dans l'étude d'Irving et se donne comme un cadeau. Une fois offert, Morrigane vous remerciera. Plus tard, elle vous abordera au camp pour vous demander de tuer Flémeth.

Vous avez le choix entre parler à Flémeth et duper Morrigane ou de choisir le combat.

Si vous décidez de la combattre, quelques petits conseils:
-N'envoyez qu'une seule personne au corps-à-corps avec une bonne résistance au feu et de quoi accaparer l'attention de Flémeth.
-N'utilisez que des armes à distance pour les autres personnages.
-Lorsqu'elle attrapera un personnage dans sa gueule, utilisez Champ de force pour casser l'attaque.
-Évitez que le reste du groupe ne soit à portée de son souffle.

Normalement si vous suivez cela, elle ne devrait pas faire long feu. Récupérez ensuite le contenu du coffre et rentrez.

Le passé de Leliana

Objectif: Retrouver Marjolaine.

Récompense: L'arc de Marjolaine.

La quête commence via une rencontre aléatoire qui se déclenche lorsque Leliana vous parle des vraies raisons pour lesquelles elle a quitté Orlaïs.
Lors de la rencontre aléatoire vous serez attaquée par une sorcière et quelques hommes. Pour arrêter le combat il suffit de mettre la vie du chef des assassins à zéro mais celui ci vous canarde avec son arc depuis une position en hauteur. Le mieux est de rapidement vous défaire de la sorcière à l'aide de sorts ou d'attaques à distance puis de vous en prendre au reste de la bande. Si le chef vous pose problème, rendez le impuissant via un Champ de force ou Imprécision. Une fois battu, il se rendra et un dialogue s'ouvrira. Direction Dénérim!

Rendez vous ensuite chez Marjolaine. Lorsque vous arrivez à la capitale, la maison est juste en face, difficile à manquer. Entrez et tuez les deux gardes qui s'en prennent à vous. Parlez ensuite à Marjolaine. Vous pouvez soit la laisser s'enfuir soit l'affronter. Si vous l'affrontez deux gardes et deux mages vont surgir des côtés pour vous attaquer. Cependant si une fois le combat commencé vous retournez devant la porte d'entrée seul un garde viendra facilitant le

combat. Marjolaine est peut-être en robe et sans arme ça ne l'empêchera pas de faire de gros dégâts et d'avoir beaucoup de points de vie. Cependant il est possible qu'elle ne fasse qu'utiliser Chant captivant une fois ses points de vie diminués de moitié et vous n'aurez alors plus rien à craindre d'elle

Après cela, vous aurez le choix en parlant à Léliana au camp de l'endurcir en lui disant qu'elle se complait dans le meurtre ou de la laisser comme elle est en la qualifiant de bonne personne.

Les regrets de Wynne

Objectif: Retrouver Aneïrin.

Récompense: Amulette d'Aneïrin.

Après la rencontre où Wynne s'effondre à la fin, il est possible d'en apprendre plus sur son passé. Lorsque vous demanderez: "Avez-vous des regrets?" vous débloquerez sa quête.
Commencez par vous rendre au campement des elfes dalatiens avec elle puis parlez avec le conteur d'histoires, celui à côté du feu de camp.
Allez ensuite dans Breciliane est non loin de l'Ermite pour trouver Aneïrin et terminer la quête.

L'ancienne flamme d'Oghren

Objectif Retrouver Felsi.

Récompense: Rien.

C'est quête sert surtout à déterminer l'épilogue pour Oghren, rien de plus. Une fois à l'auberge des quais de Calenhad, aidez Oghren via les dialogues si le coeur vous en dit.

La famille d'Alistair

Objectif: Rencontrer Goldanna.

Récompense: La possibilité d'endurcir Alistair.

Une fois la quête débloquée, rendez-vous à Dénérim pour rencontrer la soeur d'Alistair. Cela va mal se passer et si vous lui dîtes qu'il y a là une leçon qu'il devrait apprendre, il changera de personnalité vers la fin du jeu, développant une personnalité plus dure.

Tableau du Cantor

Lothering

Éliminer les bandits

Objectif: Éliminer trois groupes de bandits.

Récompense: Trois souverains.

Vous devez donc venir à bout de trois groupes de bandits.
En A. Six bandits.
En B. Deux chiens, et cinq hommes.
En C; Le dernier groupe se compose de quatre bandits, un mabari et un chef des bandits. Le chef frappe assez fort mais le combat n'est pas difficile car il est probable que le groupe se divise.
Si vous avez quelques difficultés, pensez à diviser les ennemis en tirant de loin avec un arc.

Un dernier souvenir

Objectif: Retrouver le corps de Sarha.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Le corps de Sarha est juste à la sortie nord du village, sur la colline verdoyante en 1. Il est cependant accompagné d'une énorme meute de loups qui, s'ils viennent tous en même temps, peuvent poser des petits soucis. Utilisez un arc pour les diviser si jamais vous n'ay arrivez pas.

Tuer les ours infectés

Objectif: Tuer une famille d'ours

Récompense: Un souverain.

Les ours se trouvent en 2. Rien à dire d'autre si ce n'est que c'est un combat très facile.

Une fois les trois quêtes terminées, vous gagnez l'épée à une main Fortefoy.

Dénérim

Justice dans les ruelles

Objectif: Venir à bouts des bandits dans les ruelles.

Récompense: Quatre souverains.

-Ruelle pouilleuse: Devant vous se tiennent trois hommes qui deviendront hostiles à votre arrivée. Une fois hostile, reculez pour les laisser venir vers vous car si vous dépassez la herse des archers postés sur vos flancs vont ouvrir le feu.

-Allée sombre: Vous ferez face à pas mal d'ennemis dont des archers en hauteur. Abusez de sorts ou attaques à zone d'effet pour rapidement venir à bout des sous-fifres qui vont vous attaquer.

-Ruelle déserte: Il est possible de se mettre hors de portée des archers en déplaçant votre équipe dans le renfoncement sur votre droite dès l'ouverture des hostilités permettant ainsi d'éliminer une source dégâts et facilitant le combat.

Disparu au combat

Objectif: Retrouver un soldat disparu.

Récompense: Deux souverains.

Il se trouve dans les donjons de Howe dans l'endroit le plus à l'est sur la carte. Si vous le tuez, vous n'aurez aucune récompense.

La requête de Fazzil

Objectif: Retrouver le sextant.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez le sextant dans les logements du bascloître via la quête principale.

La charge de Loghain

Objectif: Interférer avec les plans de Loghain.

Récompense: Deux souverains.

Une quête très facile car pour une fois, vous serez en surnombre par rapport à l'ennemi et vos alliés ne sont pas plus mauvais que les hommes que vous affronterez.

Asile a tout prix

Objectif: Localiser les réfugiés.

Récompense: Deux souverains.

Une fois dans la zone, une horde d'engeances va se jeter sur quelques réfugiés. Le combat ne serait pas difficile s'il n'y avait pas l'Émissaire incroyablement puissant. Sortez les armes qui ont un bonus contre les engeances et tuez le boss le plus rapidement possible pendant que le reste des ennemis sont sur les réfugiés. N'oubliez pas de l'assommer et le renverser le plus souvent possible. Si vous avez explosion de mana, il ne fera pas long feu pour peu que le sort ne soit pas résisté. Il est possible de les sauver mais cela ne change rien à la récompense.

A fleur de peau

Objectif: Rapporter neuf ou dix-huit billes de cadavre.

Récompense: Cinq ou trois souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour récolter des échantillons. Voici où trouver des échantillons. A la tour du cercle des mages, un peu plus de dix. Au château de Golefalois et quelques uns dans les ruines de Bréciliane. Prenez la quête quand vous en aurez dix-huit pour éviter des problèmes de validation trop hâtive.

Golefalois

Caravane en péril

Objectif: Essayez de sauver les caravanes.

Récompense: Deux souverains.

Malheureusement, vous arriverez trop tard pour aider qui que ce soit. Tuez toutes les engeances et partez chercher votre récompense. Attention à l'Émissaire sans rang spécial dans le groupe d'ennemis qui lancera Paralysie de masse au début du combat.

Frères et fils

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de la compagnie des collines orientales.

Récompense: Trois souverains.

Une fois sur le champ de bataille, fouillez le corps ensanglanté le plus proche de vous pour valider la quête. Au moment de partir vous serez attaqué par un bon nombre de loups et un ours. Cependant, les ennemis sont faibles et les tuer sera tâche aisée.

Conséquences imprévues

Objectif: Réparez l'une de vos erreurs.

Récompense: Trois souverains.

Un titre qui fait furieusement penser à Half-life premier du nom. Et comme dans ce jeu, vous avez joué avec des choses qui vous dépassent et les conséquences sont dramatiques. Si vous avez fait au moins deux invocations dans la tour des mages, vous avez surement entrevu rapidement le Faubert. Et c'est lui qui maintenant sème la pagaille dans le pays. Lorsque vous vous approcherez de lui, trois autres ennemis vont vous tomber dessus. Tuez d'abord les deux mages puis occupez vous du boss en dernier. Mettez lui Imprécision si jamais il vous fait trop de dégâts le temps de tuer ses collègues avant de vous en prendre en lui.

L'intention de Jowan

Objectif: Vous occuper de Jowan.

Récompense: Trois souverains.

Cette quête n'est pas disponible via le tableau mais entre directement dans votre liste des quêtes. Il faut cependant avoir libéré Jowan et lui avoir intimé l'ordre de disparaître de votre vue. Une fois sur place, Jowan sera accompagné de quelques réfugiés et son groupe sera attaqué par plusieurs animaux viciés. Une fois le combat terminé, vous pourrez le tuer ou le laisser partir.

Sur PC actuellement, la position n'apparaît pas et n'est disponible que via la console.

Quêtes du collectif des mages

Quais du lac Calenhad

Phytomagie

Objectif: Rapporter dix mesures de champignons des Tréfonds.

Récompense: Un souverain.

Si vous n'en avez pas déjà dix sur vous, il est possible d'en acheter aux marchands.

Conflux

Objectif: Activer les "conflux" dans différents endroits.

Récompense: Deux souverains.

Voici l'emplacement des "conflux":
-Tour des mages rez-de-chaussée dans la pièce qui permet d'accéder au premier étage sur une chaise.
-Forêt de Brocéliane ouest sur la pierre tombale.
-Tréfonds, Thaig d'Ortan sur l'autel de la séparation. Non loin de Ruck et sans traverser le pont.
-Sur l'arbre du bascloître de Dénérim.

Faux témoins

Objectif: Intercepter une lettre

Récompense: Deux souverains.

Lors d'une rencontre aléatoire, vous rencontrerez un groupe de mercenaire. Parlez alors au chef pour le persuader de vous remettre la lettre. Vous pouvez aussi tuer le groupe entier dans ce cas il est conseillé de commencer directement par le mage. Ou encore les laisser partir mais vous n'aurez alors aucune récompense. Si vous choisissez de tuer les mercenaires, vous récupèrerez un anneau Résistance mentale +10, résistance physique +10.

Les démons à ma porte

Objectif: Éliminer un groupe de maléficiens.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez les maléficiens dans la forêt de Bréciliane Est non loin de la pierre tombale. Ils sont quatre et le combat peut très bien être facile comme difficile, En effet, si directement à l'engagement du combat ils commencent à enchaîner les Cônes de froid et autres joyeusetés dans le genre, cela peut rapidement faire tomber un ou plusieurs membre du groupe en fonction de votre niveau.

Avis de congédiement

Objectif: Remettre les trois avis aux apprentis.

Récompense: Un souverain.

-Starrick dans le col des dorsales de givre.
-Fayd au quartier marchand de Dénérim.
-Sheth aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim.

Dénérim

Le sang de l'alerte

Objectif: Alertez les proches des mages du sang.

Récompense: Un souverain.

Quartiers marchands: Deux portes.
Ruelle pouilleuse: Une porte.
Allée sombre: Une porte.

Un don de silence

Objectif: Soudoyer ou alerter les autorités.

Récompense: Un souverain.

Vous avez le choix entre donner dix potions de lyrium (le jeu prendra dix potions dans votre stock en commençant par les moins puissantes) ou alerter le chevalier-capitaine de Dénérim. Quoi que vous fassiez la récompense sera la même.

Avez-vous vu cet homme?

Objectif: Trouver des traces du mage Rénold.

Récompense: Un souverain.

Vous trouverez le camp de Rénold en voyageant sur la carte du monde. Affrontez l'abomination que vous attaque et récupérerez les preuves sur les corps.

Les parchemins de Banastor

Objectif: Trouver les parchemins de Banastor

Récompense: Cinq souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour trouver les parchemins.

Cercle des mages:
-Dans la pièce où vous avez affronté trois mages du sang, non loin d'Owain au premier étage.
-Un autre se trouve dans la même pièce que l'horreur des arcanes au second étage.

Darse:
-Dans la bibliothèque à droite de l'entrée principale du temple en ruines.
-Dans une pile d'anciens traités du temple en ruines. Le deuxième couloir sur la gauche dans l'une des pièces.

Forêt de Bréciliane:
-Dans une pile de livre non loin de l'endroit où se trouvait la Dame-Sylve dans l'antre des loups-garous.

Protection du collectif

Objectif: Protéger ou détruire le collectif.

Récompense: Deux souverains pour la protection, un souverain pour la destruction.

Il vous suffit soit d'aller trouver le templier au quartier marchand de Dénerim pour détruire le collectif, soir celui de Golefalois pour le protéger. Votre choix aura une incidence sur l'épilogue.

Des bonnes grâces octroyées à certains

Il est possible d'obtenir une mission différente à la fin en fonction de qui vous décidez d'aider. Si vous souhaitez affronter K, il vous suffit de faire toutes les missions proposées mais si l'envie vous prend d'affronter D, vous ne devez pas faire la quête Faux témoins ni désarmer les pièges lors de la quête Livraison.

Quête de R

1 -Coitus Epistolaris

Objectif: Trouver toutes les lettres d'amour.

Récompense: Six souverains.

Emplacement des lettres:
-"Mon cher Réginald" Cellier du château de Golefalois.
-"A Wareth Vaingal" Cartel de Jarvia dans la pièce ou vous avez affronté celle-ci.
-"L'affaire est délicate" Tour des mages, premier étage. Première porte fermée après Owain dans un coffre derrière un mur
-"Mademoiselle Ambrose" Ruines - niveau supérieur dans Bréciliane, Lorsque vous arrivez, dirigez vous vers la droite pour découvrir une porte dérobée. Un coffre avec la lettre se trouve dans cette salle.
-"Ma très chère Virginia Caudroy" Coffre dans l'auberge la "Princesse Capricieuse" sur les quais du lac Calenhad.
-"Très cher" Dans la maison à l'entrée du village de Darse là où il y a un autel sanglant.
-"Mon Elifdée" Coffre dans le campement des dalatiens.
-"Corlas" Dans le domaine du Iarl Eamon à Dénérim, un coffre non fermé dans la salle de la sortie nord avec deux serviteurs qui parlent entre eux.
-"Gourgandine que vous êtes" dans une caisse du moulin de Golefalois.
-"Estimé Ser Jon" Coffre dans le palais royal d'Orzammar, là où débarquent des voleurs des tunnels.
-"A notre maîtresse" A Dénérim chez le forgeron.
-"Mon aimée" Dans un coffre à La perle de Dénérim.

Quêtes de D

Je résous les problèmes

Objectif: Faire disparaître trois cadavres.

Récompense: Deux souverains.

Les cadavres se trouvent à la perde, dans l'entrepôt du quartier marchand et le dernier dans le quartier marchand. Une fois les cadavres récupérés jetés les dans le puis à côté de la chantrie pour terminer la quête.

Sans ambages

Objectif: Transmettre un message via une flèche.

Récompense: Quatre souverains.

Rendez vous dans la forêt de Bréciliane ouest, trouvez le poste de tir, équipez vous d'un arc et tuez ceux qui vont vous attaquer. Le personnage principal est obligé de le faire lui même. Si vous n'avez pas beaucoup de points en dextérité, essayez de trouver l'un des arcs du début du jeu.

Faux témoins

Objectif: Eliminer trois personnes.

Récompense: Six souverains.

Vous devrez juste aller dans le col des dorsales de givre, aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim et sur les quais du lac Calenhad affronter pour tuer ces hommes.

Attention, faire cette quête rend impossible l'accès à Nouvelle terre.

Cruelle décision

Objectif: Éliminer K.

Récompense: Dix souverains.

Voyagez sur la carte de Dénérim jusqu'à rencontrer un lieutenant de K qui vous attaquera. Vous récupérerez le plan du repaire sur son corps et il vous suffira d'y aller pour tuer K.
Le repaire de K semble être vaste mais seule la première salle est accessible. La raison à cela est simple, c'est qu'il s'agit de la même carte utilisé pour Ultime requête.

Cette quête n'est pas disponible si vous avez accepté Nouvelle terre.

Quêtes de K

Aides aux tractations

Objectif: Donner quinze extraits de toxine.

Récompense: 95 pièces d'argent.

Si jamais vous en manquez, le marchand elfe du camp dalatien en vend à l'infini.

Introuvable

Objectif: Apporter dix améthystes.

Récompense: Un souverain.

Faites le tour des marchands si vous n'en avez plus sur vous. Durant l'aventure il est possible d'en trouver plus de vingt.

Livraison

Objectif: Déposer les barils aux endroits indiqués.

Récompense: Trois souverains et 98 pièces d'argent.

Allez déposer les barils aux endroits indiqués, c'est-à-dire Golefalois, col des dorsales de givre, quais du lac Calenhad et quartier marchand de Dénérim. Vous aurez l'option de désarmer les pièges mais si vous le faites, vous n'aurez pas accès à la dernière quête de K.

Nouvelle terre

Objectif: Éliminer D.

Récompense: Dix souverains.

Allez faire le signe à Gorim et soeur Théohilde au quartier marchand puis à l'apaisé aux merveilles de Thédas. Une fois le signal donné au contact de la garde, baladez-vous dans Dénérim pour déclencher une rencontre aléatoire avec un lieutenant de D. Vous récupérerez alors l'emplacement du repère et il vous suffira d'y aller pour affronter D directement.

La proposition des corbeaux

Pour avoir accès aux quêtes, vous devez au préalable parler à maître Ignacio, situé au quartier marchand de Dénérim, et lui proposer votre aide. Plus tard, en revenant dans cette zone, un messager vous apportera la proposition des corbeaux.

1 - La première épreuve

Objectif: Tuer Païdan.

Récompense: Aucune.

Lisez l'affiche sur un mur dans le quartier marchand non loin de l'entrée du bascloître de Dénérim, puis allez à la perle. Vous le trouverez dans l'une des chambres avec quelques hommes. Quoi que vous disiez, cela va se transformer en combat. Récupérez le parchemin sur son corps et allez valider la quête. Il est même possible que vous l'ayez tué bien avant cette quête : dans ce cas, vous n'aurez rien à faire.

2 - Chasse aux mercenaires

Objectif: Tuer le groupe de mercenaires.

Récompense: Gantelets grossièrement taillés.

Allez dans le repère des Kadan-fe sur la carte du monde, puis tuez les. Ils peuvent sembler nombreux : dans ce cas, il est possible de les attirer par petits groupes avec un arc.

3 - Une audience avec l'ambassadeur

Objectif: Tuer l'ambassadeur.

Récompense: Arbalète incurvée de précision.

En fonction de votre avancement dans la quête principale d'Orzammar, vous n'aurez peut-être pas l'occasion d'accéder au palais royal. Si vous êtes avec Harrowmont, il faudra faire toutes les quêtes principales pour y accéder, par exemple. Une fois dans le palais, tuez l'ambassadeur de son groupe et allez chercher votre récompense.

4 - La rançon

Objectif: Disposer des troupes du Iarl.

Récompense: Questeurs de Jenny la rousse.

Combat assez difficile à cause de la puissance de vos ennemis. L'une des solutions est de laisser les corbeaux engager le combat et de lancer tous les sorts de zones dont vous disposez. Si vous n'avez pas de mage, et bien, j'espère pour vous que vous avez des attaques de zones comme Tourbillon ou Balayage à deux mains, car, sans cela, vous allez devoir tuer vos cibles une à une.

Après cela vous aurez le choix de tuer Ignacio, mais dans ce cas, le marchand des corbeaux disparaîtra.

Les fioles noires

Récompense: Blason disparu (Bouclier. Constitution +1, Régénération d'endurance au combat +1.)

Il ne s'agit pas d'une quête mais trouver toutes les fioles permet d'obtenir un bon bouclier. Il faudra affronter plusieurs revenants qui sont des ennemis coriaces avec des attaques puissantes. Du moins au début de l'aventure. Au début du jeu, il vaut mieux éviter d'envoyer plusieurs personnes les attaquer au corps-à-corps car la Frappe double peut se montrer destructrice. Ils sont également insensible au froid même s'il reste possible de les geler quelques instants.

Emplacements des fioles:

-Orzammar Parlais royal, dans les cuisines.

-Les tréfonds, Croisée de Caridin sur la route avant la sortie sud.

-Forêt de Bréciliane, Ruines - niveau inférieur dans la salle le plus au sud possible.

-Forêt de Bréciliane dans la tanière des loups-garous. Dans l'une des salles où vous avez rencontré le gardien avant la Dame Sylve.

-Cercle des mages, dans la chantrie au premier étage.

-Dénérim, lors d'une rencontre aléatoire contre des bandits, celle où vous commencez en hauteur et qu'une herse vous sépare de votre groupe. Attention, si vous ne la prenez pas, il n'est plus possible de la retrouver.

Les partisans d'Adaman

Lothering

Abandon de poste

Objectif: Retrouver trois déserteurs.

Récompense: Deux souverains.

L'un se trouve non loin de "La princesse capricieuse" sur les quais du Lac Calenhad.
Un autre à l'entrée d'Orzammar, dans les dorsales de givre.
Le dernier à Denerim, une maison dans la ruelle déserte.

Chaque rencontre se soldera par un combat. Récupérez la marchandise sur le corps de chacun.

Fonds de tiroir

Objectif: Remettre les lettres de conscription à trois personnes.

Récompense: Un souverain.

-Parlez à Patter Gritch à la Chantrie de Lothering. Si vous ne le faites pas avant de compléter l'une des quêtes principales, il deviendra impossible de valider cette quête.
-Varel Baern à l'entrée du Bas-cloître de Denerim (à la fin du jeu quasiment).
-Dernal le poète à Golfalois dans l'une des maisons.

Dénérim

Avis de décès

Objectif: Remettre les quatre avis de décès.

Récompense: Deux souverains.

Annoncez la funeste nouvelle ou laissez l'un de vos compagnons s'en charger.

-Sara au quartier marchand de Dénérim.
-Tania dans la ruelle pouilleuse de Dénérim.
-Larana dans l'auberge des quais du lac Calenhad.
-Irenia à la chantrie de Golefalois.

Réassort de la guilde

Objectif: Donnez vingt cataplasmes à la guilde.

Récompense: Trois souverains 98.

Le jeu prendra automatiquement vos cataplasmes les moins puissants pour valider cette quête.

Changement de propriétaire

Objectif: Tuer Raëlnor.

Récompense: Trois souverains ou quatre souverains ou rien.

Lorsque vous rencontrerez Raëlnor dans le quartier marchand, il vous proposera de tuer son fils. Si vous tuez l'un des deux, vous serez récompensé de quatre souverains. Cependant vous pouvez aussi choisir d'intimider Taoran qui vous donnera trois souverains et ne vous parlera plus par la suite. Ou encore de ne pas vous en mêler et la quête s'arrêtera là.
Sachez juste que pour rencontrer Taoran, il faut voyager sur la carte du monde.

Golefalois

Graissage de patte

Objectif: Vous adresser à cinq messagers.

Récompense: Deux souverains.

Position des messagers:
Quartier marchand.
La perle.
Allée sombre.
Ruelle déserte.
A l'entrée du Bascloître de Dénérim.

Débloquer les spécialisations

Guerrier

-Berserker
Ogrhen peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon, vous pouvez acheter le livre la débloquant à Gorim sur la place du marché de Dénérim.

-Champion
Une fois que vous aurez soigné le Iarl Eamon, si vous acceptez sa récompense, vous aurez accès à la spécialisation.

-Psychomancien
Durant la quête de la sainte urne cinéraire. Si vous accomplissez la volonté de Kolgrim, vous débloquerez la spécialisation.

-Templier
Alistair peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon Bodhahn, le nain marchand au campement, vend le livre permettant de débloquer la spécialisation.

Voleur

-Assassin
Zevran peut vous l'apprendre s'il vous estime assez, ou vous pouvez acheter le livre au marchand elfe du bascloître de Dénérim.

-Barde
Via Leliana, si son estime est assez haute, ou en achetant le livre dans les taudis d'Orzammar.

-Duelliste

S'apprend via Isabela à la Perle de Dénérim. Vous pouvez jouer avec elle. Il est plus facile de gagner en ayant des talents de voleurs ou beaucoup de dextérité. Si vous avez Zevran ou Leliana avec vous, il interviendra au bout d'un moment pour vous faire gagner. Sinon, il est possible de la persuader de vous montrer plus intime avec elle, et si vous l'intéressez, elle vous l'apprendra.

-Rôdeur
Bodahn, le nain marchand du campement, vous vendra le livre.

Mage

-Mage du sang
Durant la quête principale au château de Golefalois. Le héros doit lui-même être un mage et entrer dans l'immatériel pour aller à la rencontre du démon. Lors de la conversation finale, passez un accord avec le démon et demandez lui la connaissance.

-Guérisseur vital
Le livre est disponible dans la boutique des Merveilles de Thédas, quartier marchand de Dénérim.

-Guerrier mystique
Via une quête secondaire en vous approchant d'un phylactère dans les ruines inférieures de la forêt de Bréciliane.

-Métamorphe
Morrigane vous l'apprendra, tant que son estime reste neutre ou hostile. Sinon, il est possible d'acheter le livre au marchand elfe du camp des dalatiens.

Les cadeaux

Un cadeau donné à la bonne personne rapporte entre six et dix points d'estime. Le premier cadeau rapportera dix points, le second neuf points jusqu'à une limite de six points.

Il peut parfois être difficile de savoir quel cadeau va à quel compagnon. Voici donc les cadeaux que vont aimer vos compagnons. Concernant les cadeaux du chien, comme celui-ci dispose toujours d'une estime de cent points, il est possible de donner ses cadeaux à d'autres personnes.

Alistair

Les pierres runiques et des statuettes.

Calice de l'union (DLC).
Pierre runique blanche.
Pierre runique noire.
Statuette de démon en onyx.
Statuette de dragon en pierre.
Statuette de guerrier en pierre.
Statuette gravée.

-Cadeaux importants:
Amulette de la mère d'Alistair.
Bouclier de Duncan.

Morrigane

Les bijoux.

Amulette d'or
Broche en argent.
Collier de corde d'or.
Chaine d'argent.
Médaillon.
Médaillon en argent.
Pendentif de démon en or.

-Cadeaux importants:
Grimoire de Flémeth.
Miroir doré.
Sombre grimoire.

Chien

Les os et ses trouvailles.

Gâteau trouvé.
Grand os.
Os de boeuf.
Os de vache.
Os d'agneau.
Os de veau.
Pantalon bouffant sale.
Pelote emmêlée.

Leliana

Les symboles religieux.

Amulette chantriste.
Chaussures de satin bleu
Épée de la miséricorde argentée.
Symbole d'acier d'Andrasté.
Symbole d'or d'Andrasté.
Symbole en acier d'Andrasté.
Symbole en bronze d'Andrasté.

-Cadeaux importants:
Cochard mignon.
Grace d'Andrasté.

Sten

Les oeuvres d'art.

Nature morte à cadre d'argent.
Peinture de la reine rebelle.
Portrait délavé.
Portrait d'une gardienne d'oies.

Totem.

-Cadeau important:
L'épée de Sten.

Oghren

Les alcools sauf le vin.

Bière.
Casse poitrine de Garbolg.
Cruche du Roi des venelles.
Cuvée spéciale de Wilhelm (DLC).
Faux d'or 4:90 des ténèbres.
Gourde d'hydromel chasind.
Moût d'arbone.
Tomberlin vieille réserve.

Zevran

Les lingots.

Lingot d'argent moyen.
Lingot d'or moyen.
Petit lingot d'argent.
Petit lingot d'or.

-Cadeaux importants:
Bottes de cuir antivanes.
Gants dalatiens en daim.

Wynne

La lecture et le vin.

Applications du sang du dragon.
En quête de la véritable prophétesse.
Généalogie féreldienne des Guerrin.
La rose d'Orlaïs.
Parchemin enluminé.
Vin.

Shale

Les pierres précieuses remarquable.

Améthyste remarquable.
Diamant remarquable.
Emeraude remarquable.
Malachite remarquable.
Rubis remarquable.

Saphir remarquable.
Serpentine remarquable.
Topaze remarquable.

Le dernier compagnon

Les cartes du monde.

Ancienne carte de l'empire Tévintide.
Carte actuelle de Férelden.
Carte de la Férelden occupée.
Carte des Anderfels.

Cadeaux communs

Anneau argenté à tête de démon.
Bague en or étincelante.
Bandeau.
Boucles d'oreilles en or.
Bracelet d'argent.
Bracelet serti.
Bracelets en acier.
Collier tribal.
Petit bague en argent.
Sphère céleste peinte.
Tiare.

Les sacs à dos

Il est possible d'agrandir l'inventaire jusqu'à un maximum de 125 mais pour cela il faut encore trouver les différents sacs à dos le permettant. En voici la liste:

Ostagar, Quartier-maître.
Il est possible de lui acheter deux sacs. Le premier avant de passer la cérémonie de l'union. Le second après avoir terminé la quête dans les terres sauvages de Korkari.

Cercle des mages, Quartier-maître.

Campement, Bodahn.
Il vend deux sacs. Achetez le premier avant de faire la quête principale des elfes dalatiens car après cela, il a un nouvel inventaire contenant le second sac.

Camp des elfes dalatiens, Varathorn.

Quartier marchand de Dénérim, Gorim.
Lorsqu'il obtient son nouvel inventaire, c'est-à-dire après avoir fait une quête dans Dénérim.

TROPHÉES

L'ultime récompense (Platine)

Tous les trophées Bronze, Argent et Or acquis.

Dernier de votre lignée (Bronze)

Scénario d'origine Noble humain terminé

Corrompu (Bronze)

Scénario d'origine Elfe dalatien terminé

Conscrit (Bronze)

Scénario d'origine Elfe citadin terminé

Mis à l'épreuve (Bronze)

Scénario d'origine Mage terminé

Paria (Bronze)

Scénario d'origine Nain roturier terminé

Traître à son sang (Bronze)

Scénario d'origine Nain noble terminé

Dernier Garde des ombres (Bronze)

Ostagar terminé

Porte étendard (Bronze)

Traités des Gardes des ombres utilisés pour recruter tous les alliés possibles

Héros de Golefalois (Bronze)

"Le iarl de Golefalois" terminé

Révolutionnaire (Bronze)

"Le Conclave" terminé

Mercenaire (Bronze)

Effectuer 15 quêtes du tableau de recrutement

Chasseur de tête (Bronze)

Compagnons tous recrutés (toutes parties confondues)

Coeur d'artichaut (Bronze)

Toutes les romances possibles conclues (toutes parties confondue)

Perfectionniste (Bronze)

Fins toutes découvertes (toutes parties confondues)

Docte (Bronze)

Un ouvrage utilisé pour améliorer attributs, talents, sorts ou compétences du personnage principal

Trophée masqué

Trophée masqué

Alliance avec les mages (Bronze)

Alliance avec les mages conclue dans 'Le Cercle Brisé"

Oblitération (Bronze)

Alliance avec les templiers conclue dans "Le Cercle Brisé"

Tueur sans pitié (Bronze)

Alliance avec les loups-garous conclue dans "La nature de la bête"

Braconnage (Bronze)

Alliance avec les elfes conclue dans "La nature de la bête"

Sacrilège (Bronze)

Alliance avec le culte d'Andrasté conclue dans "La Sainte Urne Cinéraire"

Cérémonialiste (Bronze)

Culte d'Andrasté défié dans "La Sainte Urne Cinéraire"

Appui de Bhelen (Bronze)

Alliance avec Bhelen dans "Plus dure sera la chute" conclue

Appui d'Harrowmont (Bronze)

Alliance avec Harrowmont dans "Plus dure sera la chute" conclue

Libérateur (Bronze)

Enclume du néant détruite

Pragmatique (Bronze)

Enclume du néant préservée

Brute épaisse (Bronze)

250 points de dégâts infligés en un seul coup avec le personnage principal

Sanguinaire (Bronze)

Scénario d'origine terminé sans que le personnage principal ne soit mis hors de combat

Explorateur (Bronze)

Toutes les zones du jeu visitées

Maître d'armes (Argent)

Personnage principal guerrier monté au niveau 20

Ombre (Argent)

Personnage principal voleur monté au niveau 20

Archimage (Argent)

Personnage principal mage monté au niveau 20

Trophée masqué

Acte de foi (Bronze)

Une quête du tableau du cantor terminée

Garde des ombres (Bronze)

100 engeances tuées

Maîtres des ombres (Argent)

500 engeances tuées

Fléau des ombres (Or)

1 000 engeances tuées

Trophée masqué

Bricoleur (Bronze)

Un objet créé

Persuasif (Bronze)

Cinq tentatives difficiles de persuasion réussies

Grand orateur (Bronze)

25 tentatives difficiles de persuasion réussies

Imposant (Bronze)

Cinq tentatives difficiles d'intimidation réussies

Menaçant (Bronze)

10 tentatives difficiles d'intimidation réussies

Premier chevalier (Bronze)

Romance avec Alistair conclue

De sorcière en furie (Bronze)

Romance avec Morrigan conclue

Amour facile (Bronze)

Romance avec Zévran conclue

Du vin, une femme et une ballade (Bronze)

Romance avec Léliana conclue

Vétéran (Bronze)

Une spécialisation apprise avec le personnage principal

Elite (Bronze)

Deux spécialisations apprises avec le personnage principal

Maître du Pic (Bronze)

"Pic du soldat" terminé (Contenu téléchargeable : "La forteresse des Gardes des Ombres")

Diaboliste (Bronze)

Recherche d'Avernus mises à profit (Contenu téléchargeable : 'La forteresse des Gardes des Ombres")

Au pied du mur (Bronze)

"Le Golem de Cordoan" terminé (Contenu téléchargeable : "Le prisonnier de la Pierre")

Les lamentations de la Pierre (Bronze)

"Les souvenances d'un golem" terminé (Contenu téléchargeable : "Le prisonnier de la Pierre")

Trophée masqué

Fléau de Thédas (Bronze)

Vous assurez la victoire de l'archidémon en tuant le dernier Garde des ombres de Férelden. (Contenu téléchargeable : "Les Chroniques des engeances")

Trophée masqué

Trophée masqué

Provocateur (Bronze)

Collecter et assembler la tenue de campagne du Provocateur. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

Revirement de situation (Bronze)

Entendre la version de Léliana concernant la trahison. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

Vengeance (Bronze)

Détruire la carrière du capitaine de la garde, Eams. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

Dragon Age : Origins - Awakening

© Electronic Arts / BioWare 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Le Fort Tenace

Effectuez toutes les améliorations de Fort Bastel. (Bronze)

Sauveur de Kal'Hirol

Mères couveuses de Kal'Hirol détruites. (Bronze)

Vengeance aveugle

Fuite des mines d'argentite réussie. (Bronze)

Tomber avec honneur

Baronne vaincue (Bronze)

Gardien d'Amaranthine

Amaranthine sauvée (Bronze)

Gardien de Fort Bastel

Fort Bastel sauvé (Bronze)

Eveil - Dragon Age Origins

Awakening terminé (Or)

Commandeur de l'Orde

Niveau 30 atteint

Dragon Ball Raging Blast

© Namco Bandai / Spike 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Broly

Terminer la mission : Liberté !

Super Broly

Terminer la mission : Liberté !

Broly Super Saiyan

Terminer la mission : Liberté !

Gogeta

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 1 : Super Gogeta

Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Super Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Videl

Terminer la mission : Le disciple

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Saga des saiyens terminée

Terminer la saga des Saiyens en Combat du Dragon.

Saga de Freezer terminée

Terminer la saga de Freezer en Combats du Dragon.

Saga des cyborgs terminée

Terminer la saga des cyborgs en Combats du Dragon.

Saga de Buu terminée

Terminer la saga de Buu en Combats du Dragon.

Saga de Bardock terminée

Terminer la saga de Bardock en Combats du Dragon.

Saga de super Guerrier terminée

Terminer la saga des Super saiyens légendaires en Combats du Dragon.

Saga histoire alternatives terminée

Terminer la des Histoires alternatives en Combats du Dragon.

Guerrier en manque de combat

Débloquer tous les combats des Combats du Dragon.

Collecteur de personnages

Débloquer tous les personnages.

Roi de la mode

Débloquer toutes les tenues.

Flambeur

Gagner de nombreux points D.

Possesseur d'étoiles

Récupérer 100 étoiles.

Fou de la bataille

Remporter 100 victoires en mode Versus contre l'IA.

Amitié folle

Participer à plus de 10 combats en Versus J1 contre J2.

Journée de combats sans fin

Participer à 30 combats en Versus J1 contre J2.

Destruction totale

Détruire tous les objets de chaque carte en Versus J1 contre IA.

Combattu tous les personnages

Combattre avec tous les personnages.

Combattu sur toutes les cartes

Combattre sur toutes les cartes combat.

1er pas sur la scène mondiale

Participer à un combat en ligne pour la première fois.

10 titres remportés

Remporter 10 titres ou plus en ligne.

Guerrier vétéran

Atteindre votre 100ème combat en ligne.

Champion du monde

Remporter le Championnat du monde hors ligne.

Champion des Cell Games

Remporter les Cell Games hors ligne.

Chasseur d'objets

Trouver tous les objets.

Extension de boîte d'objets

Agrandir la boîte d'objets au maximum.

Personnages tous personnalisés

Personnaliser votre jeu pour chaque personnage.

Maîtrise des arts du combat

Terminer le Dojo de combats pour débutants.

Amateur d'art du combat

Terminer le Dojo de combat (basique).

Maître en art du combat

Terminer le Dojo de combat (avancé).

Preuve d'entraînement

Faites 30 entraînements aux combats en solo/combats en équipe.

Beau parleur

Accéder aux introductions et aux histoires de l'encyclopédie des personnages du musée.

Maestro

Obtenir tous les musiques du jeu.

Argent

Brise-limite !

Remporter tous les combats en Combats du Dragon au niveau difficile.

Roi de l'arcade

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Arcade.

Super survivant

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Survie.

Fou de la vitesse

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Contre la montre.

Chasseur de points

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Score max.

Champion invaincu

Terminer à la première palce du Super Championnat en mode K.O max.

Bonus combat terminé

Remporter tous les bonus de combat du Super Championnat en mode Score max.

20 titres remportés

Remporter 20 titres ou plus en ligne.

Champion du monde en ligne

Remporter le Championnat du monde en ligne.

Or

30 titres remportés

Remporter 30 titres ou plus en ligne.

Platine

Terminé à 100%

Remporter tous les trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Dragon Ball Z : Burst Limit

© Namco Bandai / Dimps 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

Raditz	Saga Saiyenne (chapitre 1)
Tenshinhan	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Saibaimen	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Yamcha	Saga Saiyenne (chapitre 4)
Nappa	Saga Saiyenne (chapitre 5)
Sangohan petit	Saga Saiyenne (chapitre 7)
Vegeta	Saga Saiyenne (chapitre 8)
Recoome	Saga de Freezer (chapitre 1)
Ginue	Saga de Freezer (chapitre 4)
Freezer	Saga de Freezer (chapitre 8)
Sangohan ado	Saga de Cell (chapitre 1)
C-18	Saga de Cell (chapitre 2)
C-17	Saga de Cell (chapitre 3)
Cell	Saga de Cell (chapitre 4)
Trunks	Saga de Cell (chapitre 7)
Bardock	Histoire de Bardock (chapitre 1)
Broly	Histoire de Broly (chapitre 1)

TOUTES LES TRANSFORMATIONS

Kaioken Sangoku

Terminer le chapitre 8 de la saga Saiyenne

Potentiel éveillé de Sangohan petit

Terminer le chapitre 2 de la saga de Freezer

Potentiel éveillé de Krilin

Terminer le chapitre 6 de la saga de Freezer

Freezer 2ème forme

Terminer le chapitre 9 de la saga de Freezer

Fusion Piccolo/Nail

Terminer le chapitre 11 de la saga de Freezer

Freezer 3ème forme

Terminer le chapitre 12 de la saga de Freezer

Freezer forme finale

Terminer le chapitre 14 de la saga de Freezer

Sangoku Super Saiyen

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Freezer forme finale puissance max

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Sangohan ado Super Saiyen

Terminer le chapitre 1 de la saga de Cell

Vegeta super Saiyen

Terminer le chapitre 2 de la saga de Cell

Fusion de Piccolo avec dieu

Terminer le chapitre 4 de la saga de Cell

Cell (semi-parfait)

Terminer le chapitre 6 de la saga de Cell

Trunks Super Saiyen

Terminer le chapitre 7 de la saga de Cell

Super Vegeta

Terminer le chapitre 10 de la saga de Cell

Cell (parfait)

Terminer le chapitre 12 de la saga de Cell

Super Trunks

Terminer le chapitre 13 de la saga de Cell

Cell (super parfait)

Terminer le chapitre 18 de la saga de Cell

Sangohan ado Super Saiyen 2

Terminer le chapitre 19 de la saga de Cell

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficile

Terminer le mode Z Chronicles en Normal.

Très difficile

Terminer le mode Z Chronicles en difficile.

Z

Terminer le mode Z Chronicles en Très difficile.

TOUTES LES VIDÉOS

Vidéo 1

Terminez la saga de Cell.

Vidéo 2

Terminez la saga de Freezer.

Crédits

Terminez l'histoire de Broly.

Dragons

© Activision / Etranges Libellules 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premiers pas

Remporte un combat en mode Histoire ou en mode Arcade 1 joueur.

Gloire à Harold

Termine le mode Histoire avec Harold.

Gloire à Astrid

Termine le mode Histoire avec Astrid.

Grand orateur

Parle à tous les personnages de l'île en mode Histoire.

Plumes à gogo

Attrape 200 poulets.

Plus de viande sauvage

Attrape 200 moutons ou sangliers.

Nouveau champion

Remporte le combat contre le leader du premier tournoi.

Courageux

Remporte le combat contre le leader du deuxième tournoi.

Audacieux

Remporte le combat contre le leader du troisième tournoi.

Téméraire

Remporte le combat contre le leader du quatrième tournoi.

Inarrêtable

Remporte le premier tournoi sans perdre une seule fois.

En pleine forme

Remporte le deuxième tournoi sans t'occuper de tes dragons.

Valeureux

Remporte le troisième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le moins bien classé.

Brave

Remporte le quatrième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le mieux classé.

Maître des armes

Termine tous les entraînements d'un dragon.

Duelliste

Remporte une escarmouche.

As des fourneaux

Achète toutes les recettes au magasin.

Belle récolte

Trouve 1000 objets communs.

Eclairé

Trouve 100 objets rares.

Docteur dragon

Possède quatre dragons en grande forme en mode Histoire.

Perfectionniste

Possède un dragon avec un attribut de 20 points en mode Histoire.

Tuning dragonesque

Débloque toutes les personnalisations d'une famille de dragons.

Perfection

Remporte 50 combats en mode Arcade 1 joueur sans te faire toucher.

Conquête

Remporte 100 combats en mode Arcade 1 joueur ou 2 joueurs.

Tous pour un

Remporte un combat avec chaque dragon par défaut et légendaire en mode Arcade 1 joueur.

En vie !

Gagne 20 combats (mode Arcade 1 joueur) avec une équipe de dragons créés avec l'éditeur de dragon.

Dresseur d'exception

Gagne 20 combats en mode Arcade 1 joueur avec une équipe de dragons personnalisés du mode Histoire.

Jeune concurrent

Remporte une médaille d'or à un défi en mode Débutant.

Concurrent remarquable

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Normale.

Concurrent de l'extrême

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Expert.

Succès

Remporte une médaille d'or à chaque défi.

Ami ou ennemi ?

Importe au moins un dragon en mode Arcade.

Argent

Combattant légendaire

Remporte toutes les escarmouches.

Roi du shopping

Dépense 10000 pièces d'or au magasin.

Evolution finale

Possède un dragon au niveau 25.

Dans la légende

Débloque tous les dragons légendaires.

Commandement

Remporte 10 combats à la suite en mode Arcade 1 joueur (Difficile).

Partie terminée !

Remporte toutes les médailles pour tous les niveaux de difficulté à chaque défi.

Dans le mille

Franchis 5 anneaux de contrôle à la suite dans le mini-jeu Course d'anneaux (Expert).

Quel artiste ! (30)

Taille 10 blocs de glace à la suite dans le mini-jeu Sculpture glacée (Expert).

Dragon de berger

Rapporte 5 moutons marron à la suite dans le mini-jeu Berger volant (Expert).

Intello

Réussis 6 séquences à la suite dans le mini-jeu Torches en série (Expert).

Affûté

Reproduis 3 dragons à la suite sans te tromper dans le mini-jeu Copie conforme (Expert).

Or Viking

Amasse 10000 pièces d'or en mode Histoire.

Une vie de Viking

Joue plus de 20 heures en mode Histoire ou Arcade (profil principal uniquement).

Or

Invulnérable

Remporte le dernier championnat sans qu'aucun de tes dragons ne soit mis K.O.

All stars

Possède quatre dragons au niveau 25.

Platine

Roi des Vikings

Gagne tous les trophées.

Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

Dynasty Warriors 6 : Empires

© Koei 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Terminez les missions mercenaires du mode Empire pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages.

Faucon (homme) / Hibou (femme)

Terminer les missions : "Bandits de Shao Hua", "Bandits de Ju Zhang" et "Bandits de Hei Shan"

Costume impérial (homme) / Princesse (femme)

Terminer les missions : "Protéger Lady Cai Wenji", "Accompagner Lady Cai Wenji" et "Defendre Lady Cai Wenji"

Kung Fu (homme) / Tenue d'été (femme)

Terminer les missions : "Entraînement des moines Wu Tai", "Défi des moines Wu Tai" et "Dernière épreuve des moines Wu Tai"

Tenue occulte (homme) / Sage (femme)

Terminer les missions : "Stopper l'insurrection", "Supprimer l'insurrection" et "Ecraser l'insurrection"

Costume tribal (homme) / Chat sauvage (femme)

Terminer les missions : "Rencontre tribale", "Invasion tribale" et "Guerre tribale"

Dragon d'eau (homme) / Pirate (femme)

Terminer les missions : "Pirates Jin Fan", "Pirates Qian Tang" et "Pirates Bai Bo Pirates"

GALERIES

Galerie Autres

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers "autres".

Galerie Shu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Shu.

Galerie Wei

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wei.

Galerie Wu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wu.

TROPHÉES

Véritable guerrier (platine)

Tous les trophées sont en votre possession.

Débloquer tous le bonus (or)

Tous les bonus ont été débloqués.

Finir tous les scénarios (or)

Tous les scénarios ont été terminés.

Finir "révolte Turbans jaunes" (argent)

Le scénario de la "révolte des Turbans jaunes" a été terminé.

Finir "bataille de Guan Du" (argent)

Le scénario de la "bataille de Guan Du" a été terminé.

Finir "bataille de Chi Bi" (argent)

Le scénario de la "bataille de Chi Bi" a été terminé.

Finir "Trois Royaumes" (argent)

Le scénario des "Trois Royaumes" a été terminé.

Finir "terres livrées au chaos" (argent)

Le scénario du "terres livrées au chaos" a été terminé.

Loup borgne (bronze)

Bataille terminée avec Xiahou Dun.

Menace sur le champ de bataille (bronze)

Bataille terminée avec Dian Wei.

Maître des complots (bronze)

Bataille terminée avec Sima Yi.

Craint par le pays tout entier (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Liao.

Visionnaire (bronze)

Bataille terminée avec Cao Cao.

Compagnon fidèle (bronze)

Bataille terminée avec Zhou Yu.

Etoile montante des Wu (bronze)

Bataille terminée avec Lu Xun.

Garçon manqué des Sun (bronze)

Bataille terminée avec Sun Shang Xiang.

Désordonné (bronze)

Bataille terminée avec Gan Ning.

Tigre de Jiang Dong (bronze)

Bataille terminée avec Sun Jian.

Petit Dragon (bronze)

Bataille terminée avec Zhao Yun.

Dieu de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Guan Yu.

Guerrier jovial (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Fei.

Maître stratège (bronze)

Bataille terminée avec Zhuge Liang.

Seigneur bienveillant (bronze)

Bataille terminée avec Liu Bei.

Danseuse élégante (bronze)

Bataille terminée avec Diao Chan.

Meilleur du monde (bronze)

Bataille terminée avec Lu Bu.

Glouton (bronze)

Bataille terminée avec Xu Zhu.

Rapide comme l'éclair (bronze)

Bataille terminée avec Xiahou Yuan.

L'art de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Xu Huang.

Guerrier raffiné (bronze)

Bataille terminée avec Zhang He.

Porteur de paix (bronze)

Bataille terminée avec Cao Ren.

Ambition sans égal (bronze)

Bataille terminée avec Cao Pi.

Honneur inébranlable (bronze)

Bataille terminée avec Taishi Ci.

Triomphe du savoir (bronze)

Bataille terminée avec Lu Meng.

Pilier des Wu (bronze)

Bataille terminée avec Huang Gai.

Guerrier silencieux (bronze)

Bataille terminée avec Zhou Tai.

Froid comme la glace (bronze)

Bataille terminée avec Ling Tong.

Sang Chaud (bronze)

Bataille terminée avec Sun Ce.

Jeune Tigre (bronze)

Bataille terminée avec Sun Quan.

Champion vertueux (bronze)

Bataille terminée avec Ma Chao.

Vétéran aguerri (bronze)

Bataille terminée avec Huang Zhong.

Barbare féroce (bronze)

Bataille terminée avec Wei Yan.

Fils du dieu de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Guan Ping.

Aventurier mystérieux (bronze)

Bataille terminée avec Pang Tong.

Tyrannie padisiaque (bronze)

Bataille terminée avec Dong Zhuo.

Noble et arrogant (bronze)

Bataille terminée avec Yuan Shao.

Grand maître (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Jiao.

Beauté enchanteresse (bronze)

Bataille terminée avec Zhen Ji.

Fleur exquise (bronze)

Bataille terminée avec Xiao Qiao.

Belle et intelligente (bronze)

Bataille terminée avec Yue Ying.

Roi du Nanman (bronze)

Bataille terminée avec Meng Huo.

Nouveau challenger (bronze)

Bataille terminée avec un personnage personnalisé.

Dynasty Warriors : Gundam

© Namco Bandai / Koei 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PILOTES

Pour débloquer la totalité des personnages, méchas et pilotes, vous devez terminer l'ensemble des scénarios dans n'importe quel niveau de difficulté, soit en mode Official, soit en mode Original.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray en mode Contre-attaque de Char pour débloquer un nouvel écran titre.

PERSONNAGES DU MODE STORY

Amuro Ray

Terminer le scénario d'Amuro en mode Story.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Story.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Story.

Kamille Vidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Story.

PERSONNAGES DU MODE MISSION

Cecily Fairchild

Terminez les missions Story de Seabook Arno.

Dozle Zabi

Acceptez l'invitation de rejoindre Zeon et terminez les missions qu'il vous confie.

Four Murasame

Terminez les missions Story de Bidan et lisez le mail reçu pour débloquer la mission de Four. Terminez-la.

Glemy Toto

Acceptez d'aider Glemy à établir sa propre faction lorsque vous rejoignez Axis, puis terminez la mission qu'on vous confie.

Gym Ghingnham

Après voir rejoint Dianna Counter, ayez des relations normales avec Gym pour qu'il vous envoie un mail. Lisez-le et terminez la nouvelle mission.

Gyunei Guss

Jouez avec Quess Paraya et lisez le mail de Gyunei pour débloquer sa mission. Terminez-la.

Hayato Kobayashi

Ayez de bonnes relations avec Hayato et terminez sa mission.

Kai Shiden

Ayez de bonnes relations avec Kai et terminez sa mission.

Katejina Loos

Ayez de bonnes relations avec Katejina, lisez son mail et terminez sa mission. Vous aurez besoin du permis V2 Gundam.

Lacus Clyne

Terminez les missions Story de Kira Yamato et Athrun Zala, puis lisez le mail de Lacus depuis le terminal de Kira. Terminez la mission reçue.

Lunamaria Hawke

Terminez la mission Story de Shinn Asuka et lisez le mail de Lunamaria. Vous aurez besoin du permis Zaku II CA pour terminer la mission.

M'Quve

Lisez le mail de Kycillia lorsque vous rejoignez Zeon, puis terminez la mission reçue.

Quess Paraya

Jouez avec un personnage non-Newtype, consolidez vos relations avec Quess et attendez de recevoir un mail d'elle. Transformez ensuite votre personnage en Newtype.

Ramba Ral

Lisez le message de Dozle lorsque vous rejoignez Zeon et terminez la mission reçue. Vous devez être ami avec Ramba

Ral.

Reccoa Londe

Jouez avec Yazan Gable et tirez sur Reccoa dans n'importe quelle mission.

Rosamia Badam

Ayez les meilleures relations avec Kamille après avoir rejoint le AEUG. Lisez son mail et terminez la mission reçue.

Sarah Zabiarov

Ayez de bonnes relations avec Sarah et Scirocco, de mauvaises relations avec Reccoa, puis lisez le mail de Sarah et terminez la mission reçue.

Sleggar Law

jouez un personnage féminin, ayez de bonnez relations avec Sleggar, puis lisez son mail et terminez la mission.

Yazan Gable

Ayez de bonnes relations avec Yazan après avoir rejoint les Titans, puis lisez son mail et terminez la mission test qu'il vous confie.

Dynasty Warriors : Gundam 2

© Koei / OMEGA Force 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Amuro Ray

Terminer le scénario de Amuro en mode Histoire.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Histoire.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Histoire.

Kamille Bidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Histoire.

TROPHÉES

Bronze

Mode officiel : 1 personnage

Réussir le mode officiel avec 1 personnage

Mode mission : 1 personnage

Réussir le mode mission avec 1 personnage

Mode mission : 5 personnages

Réussir le mode mission avec 5 personnages

Mode mission : 10 personnages

Réussir le mode mission avec 10 personnages

Mobile A. géants détruits (tous)

Détruire tous les Mobile Armors géants

Total abattus : 10 000

Détails joueur : plus de 10 000 ennemis abattus

Total missions : 100

Détails joueur : total de missions supérieur à 100

Galerie personnages complète

Compléter la galerie personnages

Galerie Mobile Suits complète

Compléter la galerie Mobile Suits

Galerie cuirassés complète

Compléter la galerie cuirassés

Galerie vidéos complète

Compléter la galerie vidéos

L'amour est le battement des étoiles:

Visionner le film de fin de Camille

50 points d'as

Obtenir 50 point d'as

100 points d'as

Obtenir 100 point d'as

Argent

Mode officiel : tous

Réussir le mode officiel avec tous les personnages

Mode mission : 15 personnages

Réussir le mode mission avec 15 personnages

Niveau maximum de pilote

Amener au mois 1 personnage au niveau de pilote 50

Total abattus : 100 000

Détails joueur : plus de 100 000 ennemis abattus

Total missions : 200

Détails joueur : total de missions supérieur à 200

Compétences acquises (toutes)

Un de vos personnages a toutes les compétences

Licences obtenues (toutes)

Un de vos personnages possède toutes les licences

Tank Zaku, seigneur de la terre

Visualiser "seigneur de la terre"

Ball, roi de l'espace

Visualiser "roi de l'espace"

500 points d'as

Obtenir 500 points d'as

Or

Mode Mission : tous

Réussir le mode mission avec tous les personnages

Missions terminées (toutes)

Réussir toutes les missions en mode mission

Personnages jouables (tous)

Obtenir tous les personnages jouables

Mobile Suits (tous)

Obtenir tous les Mobile Suits jouables

Pièces de rang 4 débloquées

Avoir les pièces de rang 4 de tous les Mobile Suits

Toute l'amitié

Finir le mode "Amitié" avec tous les personnages

Platine

100% de trophées obtenus !

100% de trophées obtenus dans Dynasty Warriors: Gundam 2

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray lors de la contre-attaque de Char pour débloquer un écran titre différent.

TOUS LES COSTUMES

Costume pour Amuro Ray

Terminer le mode Mission avec Amuro Ray.

Costume pour Char Aznable

Terminer le mode Mission avec Char Aznable.

Costume pour Haman Karn

Terminer le mode Mission avec Haman Karn.

Costume pour Laura Rolla

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Loran Cehack.

Costume pour Zech Merquise

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Milliardo Peacecraft.

MISSIONS CACHÉES

Mission bonus : "Forced Evolution"

Terminer cinq missions différentes en mode Mission.

Mission bonus : "Yazan's Crew Test"

Lire le message de Yazan en tant que membre actuel des Titans.

VIDÉOS DE FIN BONUS (MODE GALERIE)

Fin de Amuro : "Encounters in Space"

Ne laissez pas Kai ou Hayato être vaincus.

Fin de Amuro : "Escape"

Laissez Kai et Hayato échouer avant de terminer la mission.

Fin de Char : "At the End of the Battle"

Laissez Kamille parler à Scirocco avant de le battre.

Fin de Char : "Prelude to Counterattack"

Eliminez Scirocco avant que Kamille ne lui parle.

Fin de Judau : "A New Journey"

Eliminez Haman après la fin de la conversation.

Fin de Judau : "Meeting Again"

Eliminez Haman avant la fin de la conversation.

Fin de Kamille : "Love is the Pulse of the Stars"

Sauvez Radish de Yazan, sauvez Emma de Reccoa et faites partir le tir laser de la colonie.

LISTE DES PERSONNAGES DU MODE MISSION

Amuro Ray

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray.

Char Aznable

Terminer le mode officiel de Char Aznable.

Kamille Bidan

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Emma Sheen

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Paptimus Scirocco

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Jerid Messa

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Haman Karn

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Judau Ashta

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Roux Luka

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Elpeo Puru

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Puru Two

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Seabook Arno

Disponible dès le début.

Uso Ewin

Disponible dès le début.

Domon Kasshu

Disponible dès le début.

Master Asia

Disponible dès le début.

Heero Yui

Disponible dès le début.

Milliardo Peacecraft

Disponible dès le début.

Loran Cehack

Disponible dès le début.

Kai Shiden

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Kai Shiden ou mieux et terminer ses deux missions relations.

Hayato Kobayashi

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Hayato Kobayashi ou mieux et terminer sa mission relation.

Sleggar Law

Jouer avec un personnage féminin en mode mission, avoir une relation complicité ou mieux avec Sleggar Law et terminer sa mission relation.

Dozle Zabi

Terminer toutes les missions de la faction de Zeon en mode mission

Ramba Ral

Avoir une relation complicité avec Ramba Ral ou mieux, rejoindre la faction de Zeon en mode mission, lire le mail de Dozle, terminer sa mission relation pour débloquer la mission "Ceci n'est pas un Zaku, mon ami!". La terminer et lire le mail au terminal.

M'Quve

Rejoindre Zeon, lire le mail de Kycilia Zabi et terminer la mission.

Yazan Gable

Avoir une relation confiance avec Yazan Gable ou mieux. Terminer les missions de la faction Titans.

Sarah Zabiarov

Avoir une relation confiance ou mieux avec Sarah Zabiarov et Paptimus Scirocco, avoir une relation complicité ou pire avec Reccoa Londe, lire le mail de Sarah Zabiarov et finir la mission.

Reccoa Londe

Vaincre Reccoa Londe en jouant avec Yazan Gable et lire son mail.

Four Murasame

Terminer les 5 missions histoires de Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission relation.

Rosamia Badam

Avoir une relation amitié avec Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission.

Glemy Toto

Rejoindre la faction Axis, lire le mail de Glemy Toto et accepter de le rejoindre, terminer les missions.

Quess Paraya

Avec un personnage qui n'est pas un newtype, améliorer les relations avec Quess Paraya et lire son mail. Ensuite, il

faut devenir une Newtype, lire son mail et terminer la mission.

Gyunei Guss

Jouer avec Quess Paraya, lire le mail de Gyunei Guss et terminer la mission.

Cecily Fairchild

Terminer les 5 missions histoires de Seabook Arno.

Katejina Loos

Avoir une relation complicité ou mieux avec Katejina Loos, lire son mail et terminer les missions.

Gym Ghingham

Avoir une relation ambivalence ou mieux avec Gym Ghingham, faire les missions de la faction de Dianna et des lunaires, lire le mail de Gym Ghingham et terminer la mission.

Lacus Clyne

Terminer les missions histoire de Kira Yamato et d'Athrun Zala. En tant que Kira lire le mail de Lacus Clyne et terminer la mission.

Lunamaria Hawke

Terminer les missions histoire de Shinn Asuka, lire le mail de Lunamaria Hawke et terminer la mission.

Kira Yamato

Disponible dès le début.

Athrun Zala

Disponible dès le début.

Shinn Asuka

Disponible dès le début.

Dynasty Warriors : Strikeforce

© Koei / OMEGA Force 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Diao Chan

Terminer la quête "Battle of Hu Lao Gate" (5 étoiles)

Dong Zhuo

Terminer les quêtes "Battle of Luo Yang" et "Battle of Mei Castle" (5 étoiles)

Lu Bu

Terminer le chapitre 6 de n'importe quel scénario.

Meng Huo

Terminer la quête "Unification of Nan Zhong"

Yuan Shao

Terminer la quête "Zenith Tower"

Zhang Jiao

Terminer la quête "Yellow Turban Rebellion" (5 étoiles)

COSTUMES

Tenue n°3

Atteindre le niveau 10 avec un personnage pour débloquer sa 3ème tenue.

Tenue n°4

Compléter au moins 50 quêtes avec un personnage pour débloquer sa 4ème tenue.

CHANGER DE ROYAUME

À partir du chapitre 6, depuis l'Autel, vous avez la possibilité de changer de royaume. En plus des officiers des royaumes respectifs, que vous débloquerez au fur et à mesure des quêtes et chapitres, vous conserverez également les officiers débloqués jusqu'à présent.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Menu fretin K.O.

Vaincre un soldat pour la première fois.

Armes K.O.

Vaincre une arme pour la première fois.

Officier K.O.

Vaincre un officier pour la première fois.

Général en herbe

Donner un ordre à un officier allié pour la première fois.

Stratège en herbe

Utiliser une carte tactique pour la première fois.

Verre de la victoire

Réussir une quête pour la première fois.

Maître forgeron 1

Créer une arme pour la première fois.

Maître forgeron 2

Améliorer une arme pour la première fois.

Disciple de l'académie

Acquérir une technique Ki pour la première fois.

Maître de l'atelier

Créer un orbe pour la première fois.

Argent

Aventure en ligne

Se connecter à une ville en ligne pour la première fois.

Banquet de la victoire

Réussir une quête en ligne pour la première fois.

Echange mutuel

Effectuer un échange d'officier pour la première fois.

Général invincible

Terminer toutes les quêtes.

Collectionneur d'armes

Obtenir toutes les armes.

Collectionneur de Ki

Obtenir toutes les techniques Ki.

Collectionneur d'orbes

Obtenir tous les orbes.

Collectionneur de cartes

Obtenir toutes les cartes d'officier.

Collectionneur de trésors

Obtenir tous les trésors.

Collectionneur de légendes

Obtenir toutes les légendes.

Or

Grand promoteur

Améliorer toutes les installations de la ville au maximum.

Grand stratège

Utiliser toutes les cartes tactique.

Grand général

Atteindre le niveau 50.

Platine

Dynasty Warrior

Remporter tous les succès.

Secrets

Hérétiques éliminés

Chapitre 1 terminé dans n'importe quel scénario.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Earthworm Jim HD

© Gameloft 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Eboueur

Tue Billy Ze Poub' dans New Beurk City.

Réacteur ambulant

Ramasse 500 atomes (sans quitter le jeu).

Aventurier de l'atome perdu

Ramasse 100 atomes (sans quitter le jeu).

Bourreau des banquiers

Fouette le banquier deux fois dans Que Diable ?

Cascade canadienne

Accroche-toi aux bois d'un caribou avec ton fouet en mode 1 joueur.

C'est un succès, ça ?

Lance une vache dans New Beurk City.

Indigestion spatiale

Ramasse plus de 100 orbes bleus (sans quitter le jeu).

Argent

Champion Groovy

Sois "n°1" dans chaque niveau multijoueur en ligne.

Gonflé à bloc

Ramasse plus de 300 orbes bleus (sans quitter le jeu).

Super héros !

Finis le jeu en une partie en moins de 50 minutes en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

En vers et contre tout

Termine tous les niveaux du mode multijoueur en ligne.

Or

Earthworm Jim ne meurt jamais

Finis le jeu en une partie sans perdre une seule vie en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

Eat Lead : The Return of Matt Hazard

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ "MAXIMUM HAZZARD"

Sur l'écran de sélection du niveau de difficulté, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

LISTE DES SUCCÈS

Bronze

Attention DANGER ! (15)

Commencer ta première partie.

Au repos

Mettre le jeu en pause pour la première fois.

Élève brillant

Terminer tous les didacticiels du jeu.

La main à la pâte

Vaincre un ennemi en combat de mêlée.

Coup de POING !

Massacrez 10 ennemis en leur portant à chacun une seule et unique attaque de mêlée.

Mal de tête

Réussir 20 tirs en pleine tête.

Migraine

Réussir 50 tirs en pleine tête.

Le Frag Master

Tuer 50 ennemis avec le pistolet Hazard.

PAN !

Tuer 50 ennemis avec le fusil.

La magie de l'automatique

Tuer 50 ennemis avec le pistolet mitrailleur.

Roulette russe

Tuer 50 ennemis avec le AK-47.

Coucou... T'es mort !

Tuer 50 ennemis avec le fusil de sniper.

L'amour est aveugle

Tuer 25 ennemis en tirant à l'aveugle.

Droit au port d'armes

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme à feu disponible.

Respect de la nature

Tirer sur 30 plantes en pot.

Danger d'incendie

Tirer sur 30 extincteurs et les détruire.

A découvert

Détruire 20 objets destructibles qui peuvent servir d'abri.

Boum

Faire exploser 50 objets explosifs.

On n'a rien sans rien

Tuer un ennemi avec un explosif qui vous endommage également.

Carnage Maximal

Ramasser 20 objets Danger Maximal.

Maître du bouclier

Ramasser 20 boucliers du maître.

Assurance tous risques

Terminer le jeu en difficulté Risque minimum.

Argent

Percutant

Massacrez cinq ennemis d'affilée en combat de mêlée.

Tête à claque

Réussir 100 tirs en pleine tête.

2 pour le prix d'1

Massacrer 2 ennemis avec une seule balle en pleine tête.

Juste une égratignure

Terminer un niveau sans mourir.

L'amour du risque

Terminer le jeu en difficulté Risque important.

Il faut rendre à César...

Regarder les crédits, du début à la fin.

Or

Maître du risque

Terminer le jeu en difficulté Risque maximum.

Platine

Roi d'Hazard Land !

Posséder tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Echochrome

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

A mi-chemin

Terminez tous les niveaux de A à D

Enfers

Tombez 100 fois dans des niveaux

Idée folle

Sautez 100 fois dans des niveaux

Long voyage

Montez 10 000 marches dans des niveaux

Ombre

Rencontrez 500 échos

Echochrome

Terminez 100 niveaux dans n'importe quel monde

Manifestation

Transférer 5 niveaux

Argent

Traversée

Terminez tous les niveaux de A à G

Or

Grand traversée

Terminez tous les parcours de A à G

Sublimité

Remportez tous les trophées

Enchanted Arms

© Ubisoft / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Si vous avez besoin de TB (la monnaie du jeu), allez au casino et jouez à la roulette en misant sur un seul numéro pour remporter 36 000 jetons. Lorsque vous aurez 200 000 jetons, achetez la God Ambrosia dans le casino pour 400 TB, sachant que vous pouvez en accumuler jusqu'à 9 au prix total de 3 600 TB. Ensuite, revendez-les dans une vraie boutique pour empocher 21 600 TB, et continuez l'opération pour atteindre rapidement le million de TB.

NEW GAME +

Eliminez le boss de fin et terminez le jeu à 100% pour débloquer le mode New Game +. Vous pourrez ainsi recommencer le jeu à partir de cette sauvegarde pour conserver tous vos TB, SP, EXP et statistiques de votre précédente partie.

Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Underground Development 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

Eternal Sonata

© Namco Bandai / Tri Crescendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LABYRINTHE

Pour sortir du labyrinthe de Fort Fermata, vous devez actionner des mécanismes parmi lesquels il s'en trouve un qui réinitialise le niveau entièrement. Il s'agit de celui qui affiche un message incomplet et qui se trouve dans la partie ouest, tout à fait à gauche.

NEW GAME +

Terminez le jeu une première fois et sauvegardez votre partie après la fin des crédits. Relancez votre fichier pour recommencer l'aventure en mode New Game + en conservant la plupart des objets précédemment acquis (les costumes concernent uniquement la version PS3). Les ennemis seront plus difficiles à battre mais vous pourrez revoir la cinématique de fin à volonté.

BONUS EXCLUSIFS À LA VERSION PS3

Costume d'Allegretto

Dans le niveau "To Coda Ruins" du chapitre 6. Il est caché dans un coffre.

Costume de Piccolo

Au chapitre 5, dans un coffre situé à l'endroit où vous avez combattu le boss Bread Gang.

Costume de Polka n°1

Au chapitre 4, dans un coffre du niveau "Lament Mirror".

Costume de Polka n°2

Au chapitre 1 (uniquement lors d'une seconde partie !), allez dans la maison de Polka après que Frédéric vous ait rejoint. Après la séquence, examinez le lit d ePolka pour trouver le costume.

Album

Lors de votre seconde partie uniquement. Après les événements du niveau "The Church of EZI", battez le boss Great EZI pour obtenir l'album.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 01 : Goutte de pluie

Chemin vers tenuto

Après la scène cinématique du début, suivez le chemin qui mène vers Tenuto et repérez le point lumineux à droite. Ce dernier est un point de sauvegarde. Ignorez-le pour l'instant et poursuivez jusqu'à l'oignon qui est en train de sauter. Suivez le didacticiel, lisez les instructions et apprenez les bases du combat. Une fois que la baballe est achevée, poursuivez en direction du pont et éliminez un autre oignon. Allez d'abord à droite, ouvrez le coffre du trésor et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont jusqu'à la section nord.

Suivez le chemin, éliminez deux oignons et traversez un second pont. Après la scène cinématique, ouvrez le coffre et prenez le biscuit pêche. Ensuite, dirigez-vous à gauche vers Tenuto et éliminez les oignons en chemin. Si l'état de votre jauge de santé est critique, accédez au menu de Polka et mangez un biscuit. Une fois que vous êtes dans le petit village, entrez dans la maison de droite et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont qui est à gauche et entrez dans la maison de Polka qui se trouve au Nord.

Maintenant que vous incarnez Allegretto, descendez les marches et examinez la fontaine. Prenez le 10P et descendez vers le Sud-est. Examinez les caisses en bois, prenez la trompette d'ange puis remontez au Nord-est et avancez à droite jusqu'aux égouts de Ritardando.

Egouts de Ritardando

Effectuez d'abord une sauvegarde puis avancez vers le rat. Suivez le tutoriel, apprenez comment effectuer des attaques spéciales et éliminez le rat. Maintenant, avancez d'abord tout droit jusqu'au coffre et prenez le biscuit qu'il contient. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au premier pont et traversez-le. Poursuivez à droite, avancez en direction du nord et prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre. Revenez au centre, approchez-vous de la porte métallique et examinez le levier pour l'ouvrir. Prenez le biscuit dans le coffre, traversez le pont et poursuivez vers le nord. Eliminez les rats que vous apercevez pour augmenter vos points d'expérience. Continuez à gauche, effectuez une sauvegarde puis poursuivez vers le nord pour affronter le premier boss.

Pour battre ce premier boss, placez-vous constamment derrière le grand rat et effectuez des attaques spéciales. Lorsqu'il tente de vous attaquer, appuyez sur la touche pour bloquer au bon moment et subir un minimum de dégâts. Si votre état de santé est critique, utilisez un biscuit, ou une poudre florale pour la remplir. Continuez à réaliser des Entailles solaires et des Vagues fantômes jusqu'à ce que le grand rat soit mort.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka à nouveau. D'abord entrez dans le champ de fleurs et trouvez la Trompette d'ange près de la clôture, à gauche. Ensuite, avancez à droite, examinez le banc qui se trouve à l'entrée de la maison et prenez la poudre florale.

Traversez le pont, poursuivez le long du chemin et entrez dans la maison de Polka. Après la petite discussion avec la mère de Polka, examinez la chambre de gauche et saisissez la trompette d'ange. Ensuite, sortez de la maison, traversez le pont et effectuez une sauvegarde. Montez les escaliers, à droite, continuez vers le nord et atteignez la forêt des Miroirs du paradis.

Forêt des Miroirs du Paradis

Avancez tout droit, prenez d'abord le chemin à droite et éliminez l'ennemi qui le bloque. Prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre puis revenez et suivez le chemin à gauche. Éliminez la cigogne, suivez le chemin et tournez à

gauche dès que vous montez les quelques marches. Éliminez d'autres cigognes, prenez la Trompette d'ange et revenez au chemin principal. Avancez, allez à droite et dirigez-vous vers le centre-sud de la forêt.

Avancez tout droit et prenez d'abord le chemin qui est à votre droite. Éliminez la cigogne, ouvrez le coffre et prenez l'Ombrelle de marche. Ensuite, revenez au chemin principal et suivez-le. Tournez à gauche à la prochaine bifurcation, éliminez la cigogne puis prenez le chapeau blanc vénéneux qui se trouve dans le coffre. Ensuite, revenez au chemin principal et continuez jusqu'au centre-nord de la forêt.

Eliminez les cigognes, avancez d'abord tout droit et tournez à droite. Prenez le collier en cuivre dans le coffre, équipez-vous-en et battez en retraite. Prenez maintenant le chemin de gauche, effectuez une sauvegarde, allez au nord de la forêt et préparez-vous à combattre un second boss. Votre niveau doit être supérieur ou égal à quatre.

Essayez d'attaquer le cochon par derrière, ou sur les côtés, pour qu'il ne puisse pas vous contrer. Effectuez des attaques spéciales et essayez de remplir constamment votre jauge de santé avec la magie Lueur d'orange.
Laissez Frédéric effectuer l'attaque Piu grave pour infliger des dégâts au monstre et utilisez Polka pour rétablir la jauge de santé. Répétez cette technique jusqu'à ce que le porc soit achevé.

Maintenant, revenez aux égouts de Ritardando et allez jusqu'à l'endroit dans lequel vous aviez combattu le boss. Parlez à Dole pour échanger la queue de rat contre un bâton puis quittez les égouts.

Maintenant, dirigez-vous au sud-ouest jusqu'à la plage, descendez les escaliers et parlez avec le vieux qui se trouve au-dessous des marches de droite. Echangez le bâton contre le dentier puis rebroussez chemin et allez à l'ouest.

Forêt d'Agogo

Affrontez l'oignon que vous apercevez, suivez le didacticiel puis prenez le contenu du coffre de droite. Équipez votre perso de cet objet, éliminez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin jusqu'au centre-sud de la forêt.

Avancez d'abord à droite, éliminez l'oignon et prenez le contenu du coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez le chemin de gauche. Lors de la prochaine bifurcation, prenez d'abord le chemin de droite et saisissez l'armure légère dans le coffre. Accédez au menu d'Allegretto, portez cette armure et donnez la cotte en mailles à Piccolo. Ensuite, allez à gauche, éliminez d'autres ennemis et sauvegardez votre progression. Descendez les escaliers et préparez-vous à combattre un petit dragon.

Eliminez d'abord les rats, augmentez vos échos et attaquez le dragon lorsque vous atteignez un nombre élevé d'échos. L'idéal est d'atteindre les 32 échos. Gardez Piccolo loin du dragon pour qu'il puisse prendre des photos et augmenter les échos. N'hésitez pas à utiliser des biscuits de pêche si votre état de santé se dégrade. Lorsque les échos atteignent 24 ou 32, incarnez Allegretto et effectuez des attaques spéciales comme l'Entaille solaire pour infliger au dragon un max de dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce que le dragon soit KO.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka et Frédéric à nouveau. Avancez tout droit, prenez le biscuit de pêche dans le coffre puis continuez à droite. Ouvrez un second coffre et prenez les beaux vêtements qu'il contient. Ensuite, avancez vers le nord, ignorez d'abord les marches qui sont à droite et poursuivez le long du chemin. Saisissez le contenu du coffre puis revenez et remontez les marches. Lors de la prochaine bifurcation, allez d'abord vers le nord et prenez l'Ombrelle mouillée dans le coffre. Ensuite, revenez et allez à droite. Avancez jusqu'aux escaliers, allez au nord, éliminez l'ennemi qui bloque le chemin et prenez le Manteau de chasse. Revenez en arrière, tournez à droite, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à autre combat.

Vous n'avez aucune chance de gagner ce combat. Par conséquent, ne faites rien et attendez la fin. Maintenant, vous incarnez Allegretto et piccolo à nouveau. Suivez le chemin, dépassez le point de sauvegarde et parlez avec le vieil homme pour échanger la peinture verte contre le dentier. Ensuite, battez en retraite et allez au centre-sud de la forêt. Avancez à droite, échangez la peinture verte contre un caleçon long puis revenez à la partie nord de la forêt. Sauvegardez votre progression et montez jusqu'au village.

Village d'Agogo

D'abord, examinez la cabane qui se trouve devant la maison de Marcia et prenez la Partition 1. Entrez dans la maison, repérez un pot qui se trouve au fond et saisissez le Trèfle de trèfle. Examinez la cage d'oiseau et prenez la Plume de crépuscule. Ensuite, sortez de la maison et descendez les marches. Repérez la statue du dieu EZI et recevez un 1P. Sauvegardez votre progression si vous le voulez puis saisissez la Poudre florale dans les caisses de droite. Descendez, dirigez-vous vers le marchand et achetez un max d'objets avant d'affronter le dernier boss de ce chapitre (achetez surtout des biscuits de pêche).

D'abord, éliminez les chevaliers d'opéra puis occupez-vous de l'ogre. Essayez d'accumuler le plus d'échos possible avant de réaliser une attaque spéciale. Laissez Piccolo à l'ombre et loin de la bataille pour qu'il puisse effectuer des tirs de loin. Utilisez l'attaque spéciale de Frédéric pour remplir la jauge de santé de vos camarades. Allegretto devrait s'approcher de l'ogre et l'attaquer de plus près. Accumulez des échos et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce le boss soit décédé.

Chapitre 02 : Révolution

D'abord revenez au village d'Agogo et entrez dans la grotte. Repérez les champignons au nord-est et prenez le Chapeau blanc vénéneux qui s'y trouve.

Maintenant, avancez à gauche et prenez le Masque de cuir. Ensuite, avancez vers le nord et atteignez le pont. Vous devez trouver de quoi nourrir les chèvres pour poursuivre votre chemin. Pour cela, prenez d'abord le premier bout de papier devant le pont. Ensuite, Allez à droite et trouvez le second bout de papier derrière les roches. Et enfin, suivez le chemin du village d'Agogo et trouvez le troisième bout de papier juste à proximité de la plaine. Revenez au pont, donnez les bouts de papier aux chèvres et traversez.

Maintenant que vous êtes au Lac Sud, avancez à gauche, ouvrez le coffre et prenez le Jezail. Donnez cette arme à Piccolo puis parlez au berger pour échanger du Lait de chèvre contre le caleçon long. Ensuite, allez au nord, prenez le chemin qui est à droite et atteignez le lac Est. Atteignez le point de sauvegarde et sauvegardez.

Vous allez maintenant aider Harpe et éliminer les deux ennemis qui la harcèlent. Cette dernière dispose d'une attaque très puissante, capable d'infliger d'importants dégâts. Utilisez cette attaque, ainsi que l'Entaille solaire d'Allegretto et éliminez ces deux malédictions. Après le combat, Harpe rejoint le groupe.

Dans la maison de Harpe, prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis sortez. Effectuez une sauvegarde, parlez au vieil homme dans le champ puis poursuivez le chemin vers le nord. Montez la pente et atteignez le Pont de la Cabasse.

Pont de la Cabasse

Traversez simplement le pont et regardez les scènes cinématiques.

Fort de Fermata

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au fond du corridor puis prenez l'entrée qui se trouve à gauche de la porte fermée. Suivez le chemin, traversez le pont et remontez l'échelle. Suivez le chemin circulaire jusqu'au bout, descendez puis revenez à gauche jusqu'à la Salle mobile. Dégommez les ennemis et avancez à droite. Effectuez une sauvegarde et montez à l'échelle qui se trouve un peu plus bas. Avancez à gauche, traversez le toit de la salle mobile et prenez le parapluie en papier dans le coffre.

Maintenant, revenez sur vos pas et suivez le chemin qui est à droite de l'échelle. Avancez vers le sud puis tournez à gauche. Descendez à l'échelle, avancez à gauche et entrez dans une petite salle. Eliminez l'ennemi, ouvrez le coffre et

prenez le Velours rouge. Remontez à l'échelle, poursuivez à gauche et descendez via une autre échelle plus loin. Examinez les fleurs et gagnez 100P. Revenez, montez et poursuivez vers le nord. Ensuite, suivez le chemin qui mène au sud puis franchissez l'entrée qui est à droite.

Sauvegardez votre progression et sortez de l'autre côté. Allez vers le sud et tournez à droite à la première bifurcation. Descendez via l'échelle de gauche et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Éliminez l'ennemi qui vous attaque puis activez le premier levier pour bouger les plates-formes.

Maintenant, remontez à l'échelle et revenez à la partie Ouest du fort. Avancez vers le haut puis suivez la longue courbe qui vire à gauche. Descendez par l'échelle, entrez dans la salle mobile et sortez de l'autre côté. Ouvrez le coffre, prenez le Sang de poison et revenez sur vos pas. Dépassez le point de sauvegarde, entrez dans la petite salle de droite et actionnez le second levier.

Maintenant, remontez l'échelle, courez le long de la grande courbe et regagnez la partie Est du fort. Descendez, dépassez la première échelle puis tournez à droite. Dépassez le point de sauvegarde, descendez à l'échelle et entrez dans la petite salle mobile, à droite. Sortez de l'autre côté, suivez le chemin, montez à l'échelle du fond et continuez à droite. Avancez sur le toit de la salle mobile et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle du fond et revenez vers le sud. Montez à l'aide d'une autre échelle, plus loin, continuez vers le sud et prenez le bâton d'érable pour Frédéric.

Maintenant, battez en retraite, descendez à l'échelle et prenez le chemin qui est à gauche du toit de la salle mobile. Descendez, traversez les débris qui sont à droite et entrez dans la petite salle. Activez le levier et sortez. Revenez sur le toit de la salle mobile et descendez via l'échelle qui se trouve près du point de sauvegarde. Entrez dans cette même salle et ressortez par la gauche. Ouvrez le coffre, prenez le Tir rapide et affectez-le à Harpe.

Maintenant retournez à la salle mobile et ressortez par la droite. Montez à l'échelle et avancez à droite sur le toit de la salle. Descendez puis remontez via une autre échelle, plus loin au sud. Avancez au nord puis tournez à gauche et atteignez l'échelle qui mène à la grand e route du nord.

Descendez, faites le plein d'objet, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss. En premier lieu, éliminez les deux malédictions. Placez Harpe dans la lumière, loin de la bataille, et lancez des flèches à distance. Effectuez des attaques spéciales avec Allegretto et faites monter les échos pour infliger plus de dégâts.

Une fois que le monstre est mort, allez au fond à droite et trouvez la partition 2. Avancez vers le nord et approchez-vous de la porte pour sortir.

Collines de Hanon

Avancez tout droit, éliminez Séisme et prenez le Trèfle de trèfle qui se trouve dans le coffre. Avancez, continuez à droite puis poursuivez au nord.

Avancez jusqu'au marchand et combattez les monstres qui l'attaquent. Ensuite, prenez le chemin de gauche, ouvrez le coffre et saisissez le Chocolat étrange. Montez, parlez avec le voyageur qui se trouve près de l'arbre et échangez une Tirelire contre le lait de chèvre. Continuez le long du chemin, suivez la courbe (à droite), prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis continuez jusqu'à la section Nord. Examinez le coin en vous rendant à droite, prenez une Moutarde de l'enfer puis avancez et rejoignez la ville.

Ville de Forte

Effectuez une sauvegarde en avançant puis entrez dans l'auberge de droite. Après la scène cinématique, examinez l'angle gauche, prenez les 100P puis mettez-vous à la recherche de Phil. D'abord, parlez avec les deux femmes qui se trouvent près du panneau d'affichage. Allez au magasin qui est à droite et offrez 100 pièces au Tapeur. Achetez des de biscuits de pêche et des poudres florales, remplissez votre inventaire et sortez.

Maintenant, dirigez-vous vers le nord, accédez à la Porte du château et parlez au vieil homme. Puis, parlez à l'enfant et échangez les Chaussures rapides contre la Tirelire. Ensuite, parlez à Pop le gentille-homme. Choisissez d'interpréter une séance, interprétez la partition 1 pour recevoir un biscuit de pêche puis interprétez la partition 2 pour gagner un biscuit EZI. Parlez à l'homme qui a le coeur brisé puis revenez à la Taverne. Discutez avec la propriétaire, sortez, parlez au vieil homme qui est dans la cour puis allez à gauche. Dialoguez avec l'homme pour qu'il vous laisse passer, avancez puis descendez le long de la corde après la scène cinématique.

Falaises de Glissando

Maintenant, avancez à droite et descendez avec la corde. Descendez par une seconde corde à droite puis sautez de l'autre côté. Montez via la corde et prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le seconde corde pour descendre. Suivez le chemin et passez derrière l'arbre qui est à droite. Ignorez d'abord la corde et continuez à droite jusqu'au joueur de partition.

Sautez à droite, traversez le pont et suivez le chemin de gauche. Une fois que vous atteignez la Zone 2, sautez de l'autre côté et descendez par la corde. Descendez par une seconde corde, entrez dans la grotte et prenez le contenu du coffre. Maintenant remontez par la corde, passez l'arbre, allez à gauche et descendez. Ignorez d'abord la corde, allez à gauche et sautez. Descendez par la corde qui est à droite, entrez dans la grotte et descendez par la corde de gauche. Accrochez-vous à la corde descendante et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la chute d'eau et montez par la corde qui est près des rochers. Ouvrez le coffre, prenez un Arc en roseau et continuez à droite. Sautez au fond, effectuez une sauvegarde puis descendez par la corde.

Maintenant, sautez à gauche, dépassez la grotte de gauche et prenez les Chaussures rapides dans le coffre. Revenez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une corde montante. Ignorez-la, avancez par le petit chemin qui se trouve à gauche et rejoignez la falaise. Sautez deux fois vers le bas, prenez la corde qui mène en bas et allez à gauche. Descendez par une autre corde, sautez sur les rochers et prenez le contenu du coffre caché derrière l'arbre. Maintenant, revenez à droite et descendez via la première corde. Descendez ensuite par une seconde corde et traversez le pont.

Maintenant, descendez via la corde et dépassez la grotte de gauche. Sautez sur les rochers, atteignez une autre grotte et traversez-la. Ignorez d'bord la corde, allez à droite et prenez la Tenue d'hirondelle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas, descendez en vous aidant des nombreuses cordes jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme. Continuez à gauche.

Ville de Forte

Sauvegardez votre progression, accédez à l'auberge et retrouvez Phil. Ensuite, dirigez-vous vers la Porte du château et préparez-vous à combattre un autre boss.

Ce boss est assez puissant, c'est pour cela que vous devez atteindre au moins le niveau 20.
Allegretto devrait commencer par attaquer pour faire augmenter le nombre d'échos. Mettez Harpe loin de la bataille et lancez des flèches à distance. Réalisez l'attaque Œil d'aigle pour infliger un max de dégâts. Si vous êtes blessé, utilisez Flèches de soin pour remplir la jauge de santé. Essayez de bloquer les attaques de Tuba en appuyant sur la touche parade au bon moment et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit mort.

Château fort

Maintenant que vous êtes dans les Cachots, avancez à gauche et prenez le Trèfle de trèfle sur le bureau. Avancez à droite et parlez avec le détenu après la scène cinématique. Jouez la partition 17 pour recevoir un Bracelet d'émeraude et jouez les partitions 14, 16, 20 et 21 pour recevoir un Collier en cuivre.

Maintenant fouillez les caisses qui se trouvent à droite, prenez le Trèfle de trèfle et sortez par le trou dans le mur.

Passage secret d'Andantino

Avancez jusqu'à la bifurcation, suivez d'abord le chemin de droite et avancez jusqu'au point de sauvegarde se trouvant dans la partie nord 2. Avancez tout droit puis tournez à gauche. Ouvrez le coffre, prenez la Poudre florale puis revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la grotte nord, avancez, ne sautez pas vers le bas et dirigez-vous vers la grotte sud. Effectuez une sauvegarde si vous le voulez et continuez jusqu'à la section suivante.

Avancez légèrement, sautez sur la plate-forme de gauche et prenez les Ecailles enchantées qui se trouvent dans le coffre. Sautez en bas et suivez le chemin vers le nord pour revenir au même endroit dans la grotte nord. Repérez le coffre qui est à gauche, prenez l'Epée à branche et donnez-la à Allegretto.

Maintenant, sautez en bas, allez d'abord à droite et prenez un Biscuit étoile dans le coffre. Battez en retraite, suivez maintenant le chemin de gauche et atteignez la partie nord 3. Avancez jusqu'à la bifurcation et avancez vers le sud. Prenez l'Ombrelle à froufrous dans le coffre se trouvant dans la grotte nord puis refaites tout le chemin. Vous tombez ainsi sur un passage qui mène à la partie sud. Avancez à droite, ouvrez le coffre que vous apercevez à mi-chemin, saisissez la Corne de bison et donnez-la à Fréderic. Faites le tour et sortez.

Maintenant, suivez d'abord le chemin de gauche puis tournez à droite. Regardez à gauche et ouvrez le coffre qui contient une Ecaille de dragon. Remontez, passez sous la chute d'eau et avancez à droite. Continuez jusqu'au croisement, allez d'abord en bas et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et allez à gauche. Effectuez une sauvegarde, suivez le chemin et sortez ainsi du passage secret.

Colline de Hanon

Vous êtes dans la partie sud des Collines de Hanon. Dirigez-vous vers le sud et parlez au voyageur, à gauche. Échangez une corbeille de fruits contre les chaussures rapides, descendez et rejoignez le fort.

Fort de Fermata

Atteignez la grande-route nord, utilisez la clé de la forteresse pour ouvrir la porte sud et rejoignez ainsi la grande-route sud. Ensuite, allez vers le sud jusqu'au pont de Cabasse et affrontez Tuba une seconde fois. Effectuez les mêmes techniques que lors du premier combat et dégommez-le. Une fois qu'il est achevé, des cinématiques se déclenchent.

Chapitre 03 : Fantaisie-Impromptue

Marais d'Adagio

Après la scène cinématique, trois nouveaux personnages rejoignent votre groupe. Traversez le pont à droite, montez, prenez les escaliers de droite puis saisissez le Biscuit étoile dans le coffre. Suivez le chemin de droite puis avancez vers le nord. Ouvrez le coffre et prenez un autre Biscuit étoile. Continuez vers le sud puis tournez à droite à la bifurcation. Avancez, prenez la route qui mène vers le nord puis tournez à gauche. Montez sur le tronc de l'arbre et prenez une Trompette d'ange. Ensuite, battez en retraite et franchissez l'eau. Lorsque vous atteignez l'autre côté, avancez en premier lieu vers le sud et prenez Tireur d'hirondelles qui se trouve dans le coffre. Revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la partie Est, allez à droite et éliminez le monstre. Continuez à droite après les marches et traversez l'eau. Atteignez l'autre bout de la zone et prenez l'Armure mammouth qui se trouve dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et montez sur l'arbre de droite. Montez les marches et retrouvez l'eau. Remontez sur la terre ferme, allez vers le sud et prenez le Grand éventail de papier dans le coffre. Ensuite, allez à droite et sauvegardez votre

progression.

Auberge de Cantabile

Après la scène cinématique, entrez dans la nouvelle pièce, examinez la plante qui est près du lit et prenez le Croc du boucher. Donnez cet article à Marzuka puis parlez au voyageur qui a perdu son rat. Lorsque vous les aurez capturés, vous échangez la Corbeille de fruits contre un Remontoir.

Maintenant, sortez et fouillez la brouette pour ramasser 45P. Avancez, sauvegardez votre progression puis dirigez-vous au nord. Fouillez le bateau, saisissez la partition 3 et poursuivez le chemin jusqu'à Bois de Wood-block.

Bois de Wood-block

Avancez tout droit et sautez à gauche, au fond. Revenez vers le sud, traversez le pont et poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous rencontriez un homme. Interprétez la partition 1 pour recevoir une Broche brillante.

Ensuite, continuez le long du chemin jusqu'au pont et sautez à gauche. Suivez le chemin, montez sur le tronc d'arbre et prenez le Sabre de cavalerie qui se trouve dans le coffre. Donnez cette arme à Allegretto, descendez et dirigez-vous vers le nord.

Lorsque vous arrivez au centre sud, avancez à droite, traversez le pont et ouvrez le coffre qui est au fond du chemin. Prenez Falchion et donnez-le à Jazz. Ensuite, revenez au pont, sautez et allez au nord. Passez sous de deux ponts successifs et suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le rebord de droite. Sautez, suivez le chemin de droite et traversez le pont. Ouvrez le coffre, prenez le Sabre d'escrime et donnez-le à Claves.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez celui de gauche. Traversez le second pont, éliminez Oignon sanglant et prenez Poisse dans le coffre. Sautez depuis le rebord sud et dirigez-vous vers le nord pour atteindre le centre-nord.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression puis revenez à droite. Avancez le long du chemin, sautez par le rebord de gauche et passez le pont (gauche). Lorsque vous arrivez au pont de champignon, sautez par le rebord et montez en haut. Éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et ouvrez le coffre qui se trouve à la fin du chemin. Prenez la partition 4, sautez du rebord puis remontez par des deux chemins. Sautez du rebord, traversez le pont de champignon et poursuivez à gauche. Parlez avec l'Oignon sanglant et échangez le Remontoir contre un Vase vide.

Maintenant, poursuivez à gauche jusqu'au pont. Sautez par le rebord sud du pont et montez jusqu'au coffre. Prenez le Trèfle de trèfle, sautez de la branche et poursuivez au nord.

Maintenant, avancez jusqu'au pont et sautez par le rebord du pont. Prenez d'abord le contenu du coffre qui est en haut. Donnez Coup de vent à Harpe puis descendez au sud. Ouvrez un second coffre au bout de ce chemin et saisissez la Trompette d'ange qu'il contient. Ensuite, sautez du pont de champignon et remontez. Dépassez le pont et sautez par le rebord qui se trouve plus loin. Poursuivez le long du chemin, passez sous les deux ponts en bois et sautez par le rebord du troisième pont en bois. Montez, suivez le chemin et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, sautez du pont de champignons et remontez. Sautez du pont en bois et avancez à droite. Éliminez l'Oignon sanglant puis sautez. Avancez à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis sautez depuis le rebord. Ouvrez un autre coffre et prenez la Trompette d'ange qui s'y trouve. Ensuite, sautez en bas et poursuivez au nord. Continuez le long du chemin, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss.

La technique est assez simple. Utilisez les attaques simples d'allegretto pour augmenter les échos. Utilisez Flèche de soin de Harpe pour remplir les jauges de santé et utilisez l'attaque spéciale de Jazz pour infliger un max de dégâts. Commencez d'abord le combat en éliminant les Champignons volants puis occupez-vous du boss. Ce dernier est capable de faire apparaître d'autres champignons lors du combat. Par conséquent, éliminez-les rapidement et reprenez les assauts contre Sale Surprise. Si vous êtes blessé, utilisez Trèfle de trèfle ou Biscuit étoile pour vous soigner

rapidement. Poursuivez les assauts jusqu'à ce que ce boss soit mort.

Maintenant, avancez le long du chemin. Ignorez d'abord la grotte et poursuivez à droite. Parlez avec le garde et jouez la partition 1 pour recevoir une Queue d'ombre. Enfin, revenez à la grotte et entrez. Sauvegardez votre progression, avancez et rejoignez le centre de la ville.

Ville d'andante

Traversez le pont, entrez dans la seconde tente et parlez avec le docteur deux fois. Après un bon repos, traversez le second pont et accédez à l'entrepôt. Examinez les étagères de droite et trouvez la partition 5. Parlez à la petite fille qui se tient près des étagères et jouez la partition 1 ou 5, pour un Biscuit pêche.

Sortez de l'entrepôt, descendez les deux ponts et rejoignez le marchand qui est à gauche. Faites le plein d'objets puis allez à gauche. Entrez dans la dernière habitation, regardez les caisses qui sont au fond et prenez la partition 6. Ensuite, sortez et entrez dans la pièce avoisinante. Revenez à la pièce précédente et prenez Ponte ardent près de la bibliothèque. Enfin, sortez et avancez à droite. Suivez le pont de droite et entrez dans le cimetière de Lento.

Cimetière de Lento

Avancez, tournez à droite et effectuez une sauvegarde. Ensuite, dirigez-vous vers le nord et ignorez tous les autres passages. Lorsque vous retrouvez le garçon égaré, il vous explique comment dissiper le brouillard. Il faut simplement trouver la flamme qui correspond aux couleurs des torches.

Maintenant, revenez en arrière et prenez le premier chemin à droite. Posez la Flamme rouge sur la torche rouge et entrez. Montez les marches vers le haut et avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la flamme bleue, revenez sur vos pas et sortez. Reprenez la flamme rouge de la torche, remontez au nord et tournez à droite au fond. Dissipez le brouillard bleu en plaçant la flamme bleue sur la torche et entrez. Avancez d'abord en allant vers le bas et avancez jusqu'au fond du corridor pour retrouver un coffre renfermant un Poing de maille. Donnez-le à Marzuka puis allez vers le nord jusqu'au brouillard rouge, au fond. Placez la flamme rouge et dissipez le brouillard. Prenez une seconde flamme rouge puis battez en retraite. Reprenez la seconde flamme rouge de la torche et quittez le Terrain très ancien. Reprenez la flamme bleue puis redescendez vers le sud et suivez le premier chemin, à gauche. Allumez la bougie, dissipez le brouillard rouge et entrez. Allez en haut à gauche et avancez jusqu'au brouillard violet. Utilisez les deux flammes (bleue et rouge) pour dissiper le brouillard et entrez. Prenez une seconde flamme bleue puis sortez. Reprenez les deux autres flammes en sortant et quittez la dernière demeure du guerrier.

Reprenez la flamme rouge en sortant et descendez vers le brouillard violet, en bas. Placez une flamme bleue ainsi qu'une flamme rouge et entrez.

Avancez en haut à gauche, dissipez un brouillard violet grâce aux flammes bleue et rouge puis entrez. Une fois que vous êtes sur la route du fond, avancez et repérez un coffre en chemin. Prenez une Crinière de lion puis accédez à L'entrée vers la source.

Avancez, effectuez une sauvegarde puis allez à droite. Prenez la flamme verte puis rebroussez chemin. Lorsque vous arrivez à la Tombe de personnes disparues trop tôt, n'emportez pas les flammes bleue et rouge. Lorsque vous arrivez sur la grand-route, emportez la flamme bleue et rouge avec vous et dirigez-vous à l'endroit où vous aviez trouvé le petit garçon.

Utilisez la flamme verte et la flamme rouge pour ouvrir l'accès et entrez. Avancez à gauche, faites le tour jusqu'à la tombe des personnes disparues trop tôt et reprenez les flammes rouge et bleue. Retrouvez un autre brouillard violet, en bas à gauche et utilisez les flammes adéquates pour l'ouvrir. Entrez, ouvrez le coffre, prenez Inferno et donnez-le à Allegretto. Revenez sur vos pas, reprenez les trois flammes et revenez jusqu'à l'entrée de la source puis suivez le chemin qui est à droite du point de sauvegarde et qui mène au nord. Utilisez la flamme bleue, entrez et préparez-vous à affronter un boss.

D'abord, tuez les deux Antiquités métalliques puis occupez-vous du boss.
Placez Harpe dans la lumière pour qu'elle puisse lancer des flèches de soins. De temps à autre, lancez Œil d'aigle dans l'ombre pour infliger plus de dégâts avec les autres personnages. Avec Allegretto et Mazurka, faites monter les échos jusqu'à 24 ou 32 puis effectuez une attaque spéciale pour infliger le maximum de dégâts. Répétez ces techniques trois à quatre fois jusqu'à ce que le dragon soit mort.

Chapitre 04 : Grande valse brillante

Après les scènes cinématiques, sortez de la chambre, sauvegardez votre progression puis montez les escaliers. Parlez avec le marchand qui se trouve derrière les escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, descendez les escaliers qui sont en bas à gauche et atteignez la Coursive Est. Vérifiez le tonneau qui se trouve sous les escaliers et prenez une Paille bulle. Entrez dans la cabine de droite, cherchez entre les livres et trouvez la partition 7.

Ensuite, remontez sur le pont et entrez dans la pièce qui est en face des escaliers qui mènent à la Coursive Ouest. Examinez le tonneau, prenez une Moutarde de l'enfer puis sortez. Allez en bas à droite et rejoignez Frédéric pour une scène cinématique.

Après la scène, fouillez les tonneaux de droite et prenez la partition 8 ainsi qu'une Balle perforante. Attribuez cette balle perforante à piccolo puis montez les escaliers de gauche.

Bateau pirate de Dolce

Après la scène cinématique, sauvegardez votre progression puis descendez les escaliers. Eliminez le pirate, entrez dans la première pièce à gauche et sautez par la trappe au fond. Saisissez une Armoise dans le coffre, sautez à droite et sortez de la pièce. Une fois que vous êtes dans le couloir, entrez dans la pièce à droite et montez les escaliers. Ensuite, sortez de la cabine et entrez dans la pièce qui se trouve au fond à gauche du corridor. Prenez le Chocolat étrange dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce en face et descendez les escaliers.

Entrez d'abord par la porte qui se trouve à gauche des marches, revenez dans le corridor et allez au nord. Prenez une Poudre florale dans le coffre puis reculez et entrez dans la première pièce à gauche. Avancez en haut à droite, prenez une Queue flamboyante dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce située en bas à droite et descendez les escaliers. Sauvegardez la partie, sortez et entrez dans la pièce en face. Avancez vers le nord, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, sortez, rejoignez la pièce qui se trouve au fond du corridor à gauche et parlez avec le joueur de partitions. Jouez la partition 3 pour recevoir une Broche sombre et la partition 4 pour gagner une Echarpe EZI.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce qui se trouve en face et montez les escaliers. Eliminez les ennemis, ouvrez le coffre situé en bas et donnez Souffle de pitié à Salsa. Sautez dans la trappe au sud et rejoignez le pont inférieur 3. Sortez par la porte, allez en bas du corridor et entrez dans la pièce qui est au fond à droite. Prenez la Baguette Harmonique dans le coffre, sautez à gauche et sortez de la pièce. Entrez dans la pièce en face, ouvre le coffre qui se trouve entre les lits et prenez l'Uniforme de marin. Sortez, entrez dans la seconde pièce à droite et saisissez la partition 9 dans le coffre. Sortez, avancez au nord jusqu'à la troisième porte à gauche. Prenez un Bouquet de déesse dans le coffre puis atteignez la porte au fond à droite. Prenez une poudre florale dans le coffre, sortez et entrez dans la pièce en face. Effectuez une sauvegarde, sortez et entrez dans la seconde pièce à gauche. Prenez Encens de poisson dans le coffre et montez les escaliers. Suivez le chemin au nord, montez les marches et avancez au nord. Descendez par le trou, prenez la Clé de pirate dans le coffre et descendez. Effectuez une sauvegarde, sortez et avancez à gauche jusqu'au fond du corridor. Ouvrez la porte au centre, entrez et préparez-vous à combattre le capitaine Dolce. Mettez dans votre inventaire plusieurs trèfles de trèfles et des trompettes d'ange.

C'est un combat difficile qui vous attend, essayez d'abord d'éliminer rapidement les pirates qui accompagnent Dolce. Placez Polka dans la lumière pour qu'elle puisse soigner les blessées. Essayez de bloquer le maximum de ces attaques car elles sont dévastatrices. Faites monter les échos grâce à Piccolo. Utilisez les trèfles de trèfles pour remplir la jauge de santé, attaquez afin de monter les échos à 32 pour enchaîner avec une attaque spéciale. Continuez à parer le plus d'attaque et répétez cette méthode jusqu'à ce que la Capitaine soit morte.

Château Baroque

Maintenant que vous êtes dans le jardin, avancez légèrement à gauche et sauvegardez votre progression. Examinez la colonne de glace à gauche, prenez un Bouquet de déesse puis revenez et entrez dans la salle des audiences. Après la scène cinématique, allez en bas et sortez. Entrez par l'ouverture de droite et parlez avec la servante. Jouez la partition 3 pour gagner une Trompette d'ange et la partition 2 pour gagner un Biscuit pêche. Ensuite, entrez dans la seconde pièce à gauche et prenez la partition 10 près du phonographe. Battez en retraite jusqu'au hall et accédez à l'ouverture de gauche.
Sauvegardez et revenez au hall.

Maintenant, montez les escaliers de gauche et suivez d'abord le couloir de droite. Parlez avec la dame dans le couloir et interprétez la partition 1 pour recevoir un Téléphone ficelle EZI. Ensuite, continuez le long du couloir et entrez dans le bureau qui est au fond, à droite. Examinez l'horloge, prenez la partition 11 et sortez. Entrez par la porte bleue qui se trouve à proximité et regardez la scène cinématique. Ensuite, sortez et avancez à gauche dans le couloir pour déclencher une autre scène cinématique.

Lament - le miroir royal

Maintenant que vous êtes dans les profondeurs du miroir, effectuez une sauvegarde puis avancez. Poursuivez le chemin de droite jusqu'à la plate-forme bleue. Prenez le contenu du coffre puis avancez vers le nord. Avancez sur le rocher vert, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis poursuivez vers le nord jusqu'à la plate-forme rose. Prenez les Vêtements élégants dans le coffre, continuez vers le nord jusqu'au miroir et entrez.

Avancez pour déclencher une scène cinématique puis franchissez le passage qui vient de s'ouvrir. Sauvegardez le jeu puis suivez la chienne. Maintenant, sautez deux fois à droite et prenez la Trompette d'ange dans le coffre. Revenez à la plate-forme précédente, avancez au nord et sautez à droite. Sautez sur la plate-forme de droite puis vers le nord jusqu'à la plate-forme triangulaire. Avancez à gauche et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le chemin. Ensuite, sautez en haut puis à droite et éliminez deux autres ennemis. A cet endroit, vous avez le choix entre trois voies différentes. Allez d'abord à droite, sautez sur les plates-formes et ouvrez un coffre au fond. Prenez l'Ombrelle de rosée, donnez-la à Polka puis revenez.

Maintenant, prenez le chemin de gauche et sautez encore une fois à gauche. Suivez le chemin qui mène au sud, sautez sur les plates-formes et prenez Ombrelle de rosée dans le coffre. Continuez le long des plates-formes à gauche, éliminez les ennemis que vous apercevez et tournez à droite lors de la prochaine bifurcation. Avancez, prenez Apsis dans le coffre puis revenez jusqu'à la bifurcation.

Enfin, prenez le chemin qui mène en haut à gauche, sautez sur les plates-formes et prenez un Trèfle de trèfle dans le coffre de gauche. Allez par la suite à droite et dépassez le miroir. Sautez sur la plate-forme inférieure et prenez une Pierre de source dans le coffre. Ensuite, revenez et entrez par le miroir. Avancez pour déclencher une scène puis entrez par le passage qui vient de s'ouvrir.

Maintenant que vous êtes dans le labyrinthe du miroir, suivez le chien puis suivez le chemin bleu à gauche. Lorsque vous devez faire un choix entre deux chemins bleus, avancez en premier lieu deux fois à droite puis en bas. Prenez Pierre de source dans le coffre puis refaites le même parcours jusqu'au `carrefour précédent. Allez maintenant à gauche. Suivez les accès de couleur bleue jusqu'à ce que vous ayez deux chemins devant vous entre lesquels il faut choisir. Ignorez le chemin qui mène en bas et allez à droite. Allez encore une fois à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis refaites tout le parcours et suivez le chemin qui mène en haut. Lorsque vous atteignez une autre bifurcation, allez d'abord à gauche et prenez un Bouquet de déesse dans le coffre. Ensuite, refaites le dernier parcours, prenez la voie qui mène en haut et entrez dans le dernier miroir. Avancez le long du corridor et entrez par le passage après la scène cinématique.

Maintenant que vous êtes sur le Bord du miroir, avancez jusqu'au pont pour que l'image revienne à la normale. Traversez un second pont (à gauche), poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et traversez le miroir.

Avancez dans le couloir puis entrez par le passage après la scène cinématique.

Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation, avancez en haut à droite et ouvrez le coffre. Prenez Rochin, attribuez-le à Crescendo puis poursuivez en haut à gauche. Suivez le chemin, prenez le Bâton martial dans le coffre et donnez-le à Sérénade. Continuez à droite jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Parure de Saint dans le coffre, revenez sur vos pas et allez en haut. Lors du prochain embranchement, avancez vers le nord. Suivez le chemin de droite et atteignez le coffre contenant un nouveau costume pour Polka. Ensuite, battez en retraite et suivez le chemin de gauche. Avancez vers le nord, prenez un Trèfle de trèfle ainsi qu'un Biscuit flocon en chemin. Sauvegardez la partie, entrez par le miroir et préparez-vous à combattre un boss après la scène cinématique.

Avant de commencer le combat, placez dans votre inventaire au moins deux Trèfles de trèfle, deux biscuits-étoile et une Trompette d'ange.
Polka et Sérénade peuvent aussi guérir les blessures lors du combat. L'astuce est de rester éloigné du monstre. Si les personnages restent éloignés l'un de l'autre, ses attaques ne seront pas dévastatrices et vous aurez plus de chances de bloquer les coups. Faites augmenter les échos jusqu'à 24 ou 32 et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger le maximum de dégâts. Soignez les blessures de vos persos et répétez les assauts jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Ville de baroque

Avancez au fond à droite, fouillez les poubelles et prenez le Métronome Souris. Revenez et dirigez-vous vers le sud. Descendez les marches, parlez avec la fille et jouez la partition 5 pour gagner une Queue flamboyante. Continuez vers le sud et entrez dans la maison de gauche. Montez les escaliers de gauche, accédez au corridor gauche et entrez dans la pièce. Examinez les verres de thé (à gauche de l'entrée) et prenez la partition qui s'y trouve. Enfin, sortez et dirigez-vous au marchand juste à droite de l'hôtel. Faites le plein d'objets, allez vers le sud et effectuez une sauvegarde. Fouillez la haie au milieu et prenez le Biscuit flocon. Entrez dans la maison qui se trouve à droite, examinez les tonneaux qui sont à droite et prenez un Chapeau à plumes.

Sortez, allez vers le sud et avancez le long du couloir. Examinez le bonhomme de neige qui se trouve à gauche et trouvez une partition. Maintenant, battez en retraite jusqu'au début et tournez à gauche vers Monts Aigus.

Monts Aigus

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'à l'embranchement et allez d'abord à droite. Lors du second embranchement, allez à gauche en premier lieu. Parlez avec l'homme, fouillez l'endroit et trouvez 321P. Continuez à gauche, éliminez le monstre et saisissez un Biscuit flocon entre les fleurs. Ensuite, revenez à droite, saisissez Fragment de Sampo dans le coffre et revenez au premier embranchement. Avancez cette fois à gauche puis allez à droite.

Maintenant que vous êtes au deuxième point, allez d'abord à droite et trouvez la partition qui est à droite du Champignon rose. Par la suite, revenez en arrière et continuez à gauche. Prenez le petit chemin de gauche, ouvrez le coffre et prenez Cape d'oiseau. Ensuite, poursuivez vers le nord et repérez les escaliers en bois. Prenez d'abord une Crinière de lion dans le coffre qui est en haut avant de descendre les marches.

Montez sur la plate-forme de gauche, prenez le Sablier céleste dans le coffre puis poursuivez au nord. Repérez la grotte qui est à droite, entrez, jouez la partition 3 pour obtenir un Biscuit étoile et sortez. Continuez vers le nord jusqu'au huitième point et avancez à droite jusqu'à la maison.

Examinez la cheminée et trouvez la partition. Ouvrez le coffre, prenez le Pistolet marteau et attribuez-le à Piccolo. Sortez du refuge, allez au nord et atteignez le sommet du volcan.

Grotte de lave Wah-Wah

A l'entrée de la grotte, sauvegardez votre progression puis prenez un Biscuit flocon plus loin. Dans le zone suivante,

avancez jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Ombrelle pastel dans un coffre, donnez-la à Polka puis revenez à gauche. Sautez par-dessus le vide et rejoignez la partie nord 2. Avancez jusqu'aux deux embranchements successifs et allez deux fois vers le bas. Prenez le Métronome souris dans le coffre puis revenez au premier chemin, à gauche. Sautez sur le rocher et prenez l'Extrait floral dans le coffre.

Maintenant, suivez le chemin du milieu et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez, avancez à gauche puis allez en bas. Récupérez un Bouquet de déesse dans le coffre puis allez à gauche jusqu'à la bifurcation. Suivez d'abord le chemin qui mène en bas, éliminez les monstres que vous rencontrez puis saisissez un Bouquet de déesse dans le coffre du fond.

Battez en retraite, avancez à gauche et allez jusqu'au prochain croisement. Eliminez le monstre qui bloque le chemin et poursuivez vers le bas. Sautez en bas, prenez la baguette résonante dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Sautez encore plus bas, revenez au chemin principal et allez en haut à gauche. Repérez un second rebord à gauche et sautez sur d'autres plates-formes jusqu'au coffre contenant une Veste épaisse. Ensuite, descendez et suivez le chemin qui mène vers le bas.

Avancez le long du chemin jusqu'à la nouvelle zone. Suivez le chemin jusqu'au coffre renfermant une Cape nuage puis revenez au croisement et allez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au centre 2, effectuez une sauvegarde et prenez d'abord le chemin du milieu. Descendez sur les deux premières plates-formes puis descendez sur celle qui est à gauche. Lorsque vous avez le choix entre deux plates-formes, sautez sur celle de droite.

Maintenant, ignorez d'abord les plates-formes et suivez le chemin de droite. Allez encore une fois à droite, suivez le chemin jusqu'au coffre et prenez la partition. Ensuite, revenez aux plates-formes et descendez jusqu'au chemin inférieur. Avancez à gauche et effectuez une sauvegarde. Si vous voulez effectuer la quête des Pirates et affronter Dolce une seconde fois, éliminez le monstre qui bloque le chemin et prenez cette direction. Sinon, poursuivez à gauche et courez jusqu'à la partie sud. Avancez jusqu'aux quatre coffres et ouvrez-les. Récupérez leur contenu puis descendez jusqu'au point de sauvegarde. Accédez à votre inventaire, placez des Biscuits flocons, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange dans l'inventaire et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre. Sauvegardez votre progression et avancez à gauche.

Si vous avez un bon stock d'objets, ce combat ne vous posera pas trop de problèmes. Utilisez Piccolo pour augmenter les échos et soigner les blessures grâce aux potions. Utilisez Frédéric et Salsa pour attaquer le boss. Essayez de bloquer toutes ses attaques et de soignez les blessures à chaque tour. Augmentez les échos au maximum et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger un max de dégâts. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 05 : Nocturne

Sortez de la cachette souterraine, atteignez la cour et parlez avec le petit garçon qui se trouve en haut. Jouez la partition 1 et 3 et gagnez un Biscuit étoile et une EZI cerise.

Maintenant, avancez vers la gauche et entrez dans la boulangerie. Prenez les deux partitions qui sont au fond et sur l'étagère de gauche puis sortez. Allez au magasin qui se trouve en haut des marches, au milieu, et faites le plein de potions. Avancez ensuite à droite en direction de l'église pour déclencher une scène cinématique puis revenez au sud-ouest et allez vers la plage. Après une autre scène cinématique, vous êtes dans une église. Avancez le long du couloir, montez les marches et entrez par la porte au milieu.

Souterrains de l'église Mandoline

Maintenant que vous êtes dans la partie sud de l'église, avancez jusqu'à la bifurcation et tournez à droite. Avancez jusqu'à la zone suivante et descendez jusqu'au coffre. Prenez la partition et continuez vers le sud. Lorsque vous arrivez à l'arrière de la planque secrète, prenez Scarmasax dans le coffre et donnez-le plus tard à Allegretto.

Battez en retraite jusqu'à la première bifurcation dans la partie sud et allez à gauche. Avancez en haut, éliminez le

monstre qui bloque le chemin et atteignez la partie nord. Avancez, tout droit, éliminez les monstres qui bloquent le chemin et rejoignez la partie sud.

Sauvegardez le jeu, avancez jusqu'à l'embranchement et tournez en premier lieu à gauche. Dégommez les monstres qui bloquent le chemin, prenez la Canne prophétique dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Ensuite, observez les six colonnes et revenez. Allez à droite, éliminez les monstres et avancez jusqu'à la nouvelle zone.

Maintenant, avancez à droite et saisissez un Anneau de pouvoir dans le coffre, près du chariot détruit. Poursuivez vers le nord jusqu'à la bifurcation. Allez à gauche sur les rails, éliminez le monstre et avancez encore une fois à gauche. Combattez le monstre, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, allez à droite, combattez un autre monstre et prenez un Trèfle de carreau dans le coffre.

Revenez sur les rails et dirigez-vous maintenant vers le nord-est. Eliminez les monstres en chemin et atteignez la nouvelle zone. Avancez à droite, suivez le chemin de droite et dégommez tous les monstres que vous rencontrez. Prenez le Trèfle de carreau dans le coffre puis allez à gauche et suivez les rails du milieu. Avancez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et préparez-vous à combattre un boss.

Mettez dans votre inventaire de nombreux Biscuits flocon, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange. Faites attention à ses attaques et tentez de les bloquer. Utilisez Harpe pour effectuer Œil d'aigle et pour soigner les autres personnages avec Flèche de soin ou les potions. Aussi, faites monter les échos jusqu'à 32 grâce à Salsa et réalisez une attaque spéciale avec Frédéric pour lui infliger le maximum de dégâts. Si vous avez choisi Piccolo, augmentez les échos en restant éloigné du monstre. Répétez les soins à chaque tour, augmentez encore les échos et réalisez des attaques spéciales jusqu'à ce que Rodeur racine soit achevé.

Village de Tenuto

De retour au village, traversez le pont de gauche et dirigez-vous vers la maison de Polka. Après la discussion avec la mère de Polka, remontez la pente qui se trouve derrière et retrouvez Polka.

Château Baroque

Prenez la direction du sud et descendez jusqu'à la grande rue. Allez au magasin, achetez de nouvelles armes et des potions.

Si vous voulez effectuer la quête des pirates, entrez dans la taverne et allez à droite. Parlez avec l'homme assis sur les barils et dites-lui que Dolce commence à avoir des rides. Cette dernière apparaîtra et vous devez la combattre. Lorsque vous gagnez, vous obtenez le document de pirates 3.
Poursuivez vers le sud, sauvegardez votre progression et avancez pour déclencher une discussion avec un prêtre. Ensuite, prenez le chemin qui mène en bas, quittez la ville et atteignez la forêt de Célesta.

Forêt de Célesta

Traversez le pont, parlez avec le marchand puis battez en retraite vers la ville de baroque. Rejoignez le château au nord, entrez et allez à l'aile ouest. Entrez dans la pièce qui est au fond du couloir gauche et parlez avec le magicien. Revenez à la forêt de Célesta, dépassez le pont et rejoignez la partie ouest. Eliminez le monstre, prenez le court chemin qui mène en haut et récupérez l'Ombrelle blanche dans le coffre. Continuez à droite jusqu'à la zone suivante. Avancez, repérez d'abord le coffre renfermant Orbis à droite puis récupérez le livre des sorts dans le coffre qui est en haut. Battez en retraite jusqu'au magicien dans le château, donnez-lui le livre et recevez la clé du temple d'Aria.

Maintenant, retournez encore une fois à la forêt Célesta et suivez le chemin principal jusqu'à la partie Est de la forêt. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et franchissez le pont.

Temple d'Aria

Avancez jusqu'à l'entrée du temple, effectuez une sauvegarde puis entrez. Approchez-vous du téléporteur rouge et montez à l'étage supérieur. Avancez, ignorez d'abord la salle d'en face, tournez à gauche et éliminez le scorpion près du coffre. Lorsque le coffre est téléporté, poursuivez à gauche, éliminez un second scorpion et prenez l'Armure de lion dans le coffre. Ensuite, revenez à l'entrée du hall et allez à droite. Eliminez les deux monstres puis allez à gauche. Tuez le scorpion posté devant le coffre puis revenez là où vous aviez tué les deux premiers scorpions et ouvre le coffre. Donnez la Canne d'Oracle à Frédéric, revenez à gauche et atteignez le hall. Repérez le scorpion derrière la colonne et affrontez-le. Faites le tour par la gauche, éliminez les scorpions que vous rencontrez et prenez la Brise-côtes dans le coffre qui est près des marches. Donnez cet objet à Jazz et montez les escaliers. Ouvrez le coffre en haut, prenez un Chapeau bulle et descendez les escaliers. Revenez à l'entrée de l'étage, entrez dans la pièce ignorée au début.

Maintenant, vous devez éliminez seulement les ennemis qui sont sur les emblèmes pour accéder à l'étage suivant. Montez par la corde qui vient d'apparaître et accédez à une autre pièce semblable à la première. A présent, éliminez les ennemis qui ne sont pas sur les emblèmes pour faire apparaître un coffre. Prenez l'Orbe de récupération, tuez les rats restants et sortez. Allez à droite, suivez le chemin de gauche et éliminez un scorpion pour téléporter un coffre dans le hall. Retournez vers le hall et prenez Pioche de Silex dans le coffre. Maintenant, éliminez le second scorpion et éliminez les deux rats dans le hall de droite. Ensuite, revenez devant la salle des emblèmes et avancez à gauche. Éliminez les trois rats dans le hall pour faire apparaître un second coffre et prenez l'Arc impérial qui s'y trouve. Revenez devant la salle des emblèmes, montez les escaliers vers le nord et prenez le Gilet Toundra dans le coffre. Par la suite, allez au sud et suivez le chemin jusqu'à l'étage supérieur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre.

Effectuez les mêmes techniques utilisées contre les boss. Utilisez Harpe pour soigner les blessés ou utilisez les potions. Faites monter les échos au maximum et effectuez des attaques spéciales très puissantes. Si vous avez un bon niveau, les dégâts seront très importants et elle sera rapidement achevée. Placez des potions et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et éliminez Rumba.

Chapitre 6 : Tristesse

Ville de Baroque

Vous devez rejoindre l'hôtel qui est au nord, mais avant cela, allez au magasin qui est sur votre chemin et faites le plein d'objets. Ensuite, poursuivez vers l'hôtel jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Maintenant que vous avez les clés de la salle de téléportation, quittez le château et allez à gauche en sortant. La salle de téléportation se trouve au fond. Utilisez la clé et entrez. Sauvegardez, parlez avec le guide posté en face et montez sur le téléporteur de gauche. Choisissez de partir à la Forêt d'Agogo.

Descendez la rampe jusqu'à la forêt, continuez à descendre jusqu'au point de sauvegarde et préparez-vous à combattre encore une fois Staccato. Utilisez les mêmes techniques, augmentez les échos et effectuez des attaques spéciales. N'hésitez pas à soigner les blessures et remplir la jauge de santé.

Après la scène cinématique, allez dans la chambre de Crescendo pour découvrir qu'il ne s'y trouve plus. Cherchez-le ensuite dans la chambre de Sérénade (à l'aile Ouest) et sortez de la chambre pour déclencher une scène cinématique.

Ville de Baroque

Si vous êtes à court de potions, allez au magasin. Ensuite, allez à la salle de téléportation et montez sur le téléporteur rouge.

Ruine de Coda

Maintenant que vous êtes sur l'Ile de la Traitrise, prenez le téléporteur du fond (à gauche) et atteignez le toit. Avancez jusqu'au bout et prenez le téléporteur. Déplacez-vous d'un téléporteur à l'autre jusqu'à ce que vous atteigniez l'Ile de la Vanité.

Maintenant, sauvegardez votre progression, avancez à gauche puis à droite. Prenez le téléporteur pour atteindre les toits à gauche. Avancez jusqu'au croisement et allez d'abord en haut. Eliminez les ennemis et prenez le Biscuit miel qui est dans le coffre. Ensuite, revenez au croisement et allez à droite. Sautez en bas et prenez le téléporteur pour atteindre les toits qui sont à droite. Avancez, prenez d'abord le téléporteur de droite et récupérez une Pioche à mèche dans le coffre. Ensuite, prenez le téléporteur de gauche et atteignez l'Ile de la Suffisance.

Sauvegardez la partie, allez à droite et trouvez le coffre derrière les murs. Prenez l'Eclipse de lune et attribuez-la à Salsa. Ensuite, prenez le téléporteur qui est en haut à gauche et montez sur les toits. Ignorez le téléporteur de droite, avancez tout droit et sautez à droite. Avancez au nord et prenez le téléporteur près du mur. Avancez jusqu'au téléporteur plus loin et rejoignez l'Ile du Ressentiment.

Sauvegardez, avancez, ignorez le téléporteur qui est en face et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui se trouve près du mur et montez dessus. Récupérez Eclipse de soleil dans le coffre et prenez le téléporteur pour revenir. Revenez au premier téléporteur (celui que vous avez ignoré) et prenez-le. Avancez à gauche deux fois et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Jalousie.

Sauvegardez la partie, avancez au nord et prenez le téléporteur pour atteindre les toits. Ensuite, prenez d'abord le téléporteur à gauche et avancez à droite jusqu'au téléporteur. Prenez le téléporteur pour revenir sur les toits de l'Ile du Ressentiment, prenez le nouveau costume d'Allegretto dans le coffre et revenez.

Prenez maintenant le téléporteur de droite et atteignez l'Ile de la Suspicion. Effectuez une sauvegarde, allez à gauche et passez derrière le mur. Trouver le coffre contenant une Crosse d'Apollon, donnez-la à Frédéric et revenez sur vos pas. Dirigez-vous au nord-est et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Détresse.

Sauvegardez, atteignez le téléporteur qui est au milieu, à droite, et rejoignez les toits (à gauche). Avancez en haut à droite, sautez et prenez le téléporteur qui est en bas. Suivez le chemin, prenez le téléporteur qui se trouve plus loin et atteignez l'Ile de la Sincérité.

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au téléporteur qui est au nord et prenez-le. Enfin, remontez la pente jusqu'à la cabane.

Arbre du violoncelle

Examinez la cabane pour recevoir un Miroir de saint. Fouillez les racines de l'arbre pour recevoir une partition puis allez à gauche. Courez jusqu'à l'entrée du Mont Rock, effectuez une sauvegarde et remontez la pente après la discussion avec le marchand.

Mont Rock

Suivez le chemin, éliminez les ennemis que vous rencontrez et remontez jusqu'à la zone suivante. Poursuivez le chemin jusqu'au tunnel pour déclencher une scène cinématique. Ensuite, Sortez du tunnel, avancez et traversez le pont qui est sur votre gauche. Ouvrez le coffre, récupérez Sans nom et donnez-la à Marcia. Par la suite, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord à droite.
Sortez du tunnel et rejoignez la zone tertiaire. Eliminez les ennemis que vous apercevez et suivez le chemin jusqu'à la grotte. Parlez avec le joueur de partition dans la grotte et interprétez les partitions 11 et 12 pour recevoir une Armure Solaire et une Poudre florale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'au croisement de la zone secondaire et allez au nord. Lorsque vous arrivez au Canyon, suivez le chemin et allez d'abord à droite. Prenez l'Armure antilope dans le coffre puis allez en haut, à droite.

Rejoignez la grotte, récupérez Morsure du soleil dans le coffre et attribuez-la à Allegretto.

Par la suite, revenez au Canyon et avancez à gauche. Lorsque vous arrivez près du sommet, prenez le Trèfle de coeur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss du chapitre.

Mettez des Trèfles de carreaux, des Biscuits miel et des Trompettes d'ange dans votre inventaire. Le Compte est un puissant combattant. Il se met derrière vous et effectue une attaque dévastatrice. En plus, il est accompagné de son dragon qui effectue également des attaques très puissantes. D'abord, occupez-vous du dragon. Augmentez les échos rapidement jusqu'à 32 et effectuez des attaques spéciales pour infliger un maximum de dégâts. Soignez vos personnages à chaque tour grâce aux potions et répétez les assauts rapidement. Une fois que le dragon est achevé, refaites la même technique et occupez-vous du Compte.

Chapitre 07 : Héroïque

Passez le trou noir et rejoignez l'autre dimension.

Elégie de la Lune

Avancez à droite et atteignez la ville. Repérez la flamme bleue à gauche et examinez-la. Choisissez de vous restaurer puis continuez. Examinez le tonneau qui est à gauche des escaliers et prenez une Queue brillante. Examinez aussi le pot qui est à droite des escaliers, récupérez une Queue sombre et montez les marches. Maintenant, repérez la première flamme rouge et avancez jusqu'au point de sauvegarde, après la discussion. Examinez la flamme qui veille sur la tour du Xylophone puis reculez et allez à droite. Repérez la statue bleue, au fond à droite puis achetez EZI arc-en-ciel et descendez jusqu'à la zone suivante.

Dunes du bruit de Fantaisie

Examinez la flamme bleue (en haut) pour avoir la permission d'accéder à la tour. Récupérez un Trèfle de pique dans le coffre et battez en retraite jusqu'à la ville.

Tour du Xylophone

Examinez la flamme bleue qui se trouve devant la porte de la tour, parlez avec Trio pour débuter l'épreuve. Mémorisez les touches d'or que vous devez reproduire. Ainsi, appuyez sur les touches d'or suivantes, bB1, G2, F2, G2 pour faire apparaître les escaliers. Montez les marches jusqu'à l'étage supérieur et suivez le chemin jusqu'au palier. Tournez à droite jusqu'à la bifurcation, prenez le chemin de droite et récupérez Cape de brule dans le coffre. Ensuite, revenez, allez à gauche jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie.

Maintenant, parlez à Quartet et mémorisez les touches d'or suivantes : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1 et C2. Appuyez sur ces touches pour faire apparaître les escaliers et montez. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Avancez jusqu'à la bifurcation, poursuivez à gauche jusqu'au coffre et prenez Implacable. Revenez sur vos pas, prenez le chemin de droite puis allez en bas à la prochaine bifurcation. Récupérez la Montre d'Alice dans le coffre et continuez à droite jusqu'aux escaliers.

Sauvegardez votre progression, parlez à Quintet et mémorisez les touches à reproduire : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1, C2, G2, bB2 et bA2. Lorsque les marches apparaissent, prenez-les et accédez à l'étage suivant. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Ensuite, allez d'abord à droite et poursuivez en bas au second croisement. Prenez Croc de Nidhogg dans le coffre, attribuez-le à Allegretto et revenez au premier croisement. Prenez maintenant le second chemin et avancez jusqu'au point de sauvegarde.

Placez des Biscuits, des Poudres florale et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et préparez-vous à combattre

un boss.

Vous affrontez le Roi ogre et Guillotine. Placez un personnage pour effectuer les soins à chaque tour. Les deux autres doivent augmenter les échos jusqu'à 32 et réaliser des attaques Chaînes d'harmonie. Si vous possédez l'arme Etoile d'Allegretto, le combat sera très facile à négocier. Pour cela, assurez-vous d'atteindre un niveau supérieur à 45 pour avoir cette arme. Jazz peut aussi être utile car il effectue des double-combos. Harpe est efficace pour les soins. Essayez d'éliminer Touffu tordu en premier lieu puis occupez-vous du roi Ogre.

Maintenant que vous avez enlevé la barrière, battez en retraite tout le long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les Dunes.

Dunes du Bruit de Fantaisie

Avancez, repérez un coffre près des rochers (à gauche) et prenez le Bâton sage qu'il contient. Donnez ce bâton à Sérénade, avancez légèrement à droite et repérez deux coffres de part et d'autre du plancher en pierre. Donnez Roue de volonté à Marcia et Sceptre muet à Frédéric. Ensuite, allez au nord et dirigez-vous vers la tour.

Atteignez la porte de la tour. Parlez à Primus, il est en haut à gauche de la porte. Ensuite parlez à Secondus qui se trouve en bas. Allez en bas à gauche et parlez à Tertius. Remontez, parlez à Septimus (en haut à droite de la porte). Ensuite parlez à Sextus (en bas) puis avec Quartus (en bas à droite, face à Tertius). Descendez un peu plus bas et retrouvez la dernière statue qui n'est autre qu'un joueur de partition. Jouez la Partition 10 pour gagner un Casque d'ombre, la Partition 13 pour une Chapelle EZI puis entrez dans la tour.

Tour de l'Anche double de sable

Sauvegardez votre partie, allez à gauche et montez sur le chemin rose. Allez à droite, récupérez Croc de Cerbère dans le coffre et donnez-le à Piccolo. Ensuite, suivez le chemin de gauche et montez.

Allez à droite jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez puis revenez et montez. Allez en bas à gauche et montez. Continuez à monter jusqu'au niveau suivant et lorsque deux chemins s'offrent à vous, choisissez d'abord de descendre au niveau inférieur.
Prenez un Trèfle de pique dans le coffre puis remontez. Prenez maintenant le chemin qui monte et préparez-vous à combattre un boss. Sauvegardez votre progression et affrontez Sanglier herculéen.

Essayez de bloquer ses attaques et soignez vos blessures à chaque tour. Montez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaques spéciale. Répétez cette méthode cinq à six fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. L'arme Etoile d'Allegretto peut être efficace également.

A présent, descendez jusqu'au niveau 3. Allez en haut et sauvegardez la partie. Allez à droite et montez. Prenez une Etoile blanche dans le coffre, donnez-la à Crescendo puis montez. Allez à gauche et montez. Au croisement, allez d'abord en bas, prenez le Linceul tempête dans le coffre de gauche et remontez. Prenez ensuite le chemin qui mène vers le haut, sauvegardez la partie plus loin et affrontez Masqué. Effectuez les mêmes techniques et attaques réalisée plus tôt et éliminez ce boss.

Après la scène, redescendez au premier niveau et prenez le chemin de droite.

Allez à droite, montez, allez au fond à droite et récupérez une Ombrelle larme dans le coffre. Montez, allez au centre, sauvegardez puis revenez et montez. Allez à droite, montez, poursuivez à droite et montez encore une fois. Maintenant, descendez d'abord à l'étage inférieur et récupérez le contenu du coffre. Enfin, remontez vers les niveaux restants jusqu'à ce que vous atteigniez le point de sauvegarde. Sauvegardez puis affrontez Corneille.

Lorsque ce boss est achevé, descendez au troisième niveau et allez en haut. Sauvegardez, poursuivez à gauche et montez. Allez en bas, prenez Cape de l'aube dans le coffre et montez. Montez au niveau suivant, descendez dans un

premier temps pour récupérer Lame de Lek dans un coffre puis remontez. Enfin, remontez vers les derniers niveaux jusqu'au boss. Effectuez les mêmes techniques et attaques et éliminez Joyau blanc.

Maintenant, revenez au premier niveau et descendez par l'un des deux chemins. Montez les marches de sable (au centre) et prenez le téléporteur. Avancez sur la route du sablier, prenez le Trèfle de pique dans le coffre, sauvegardez le jeu en chemin et préparez-vous à affronter un autre boss.

Valse est accompagné de Corps putride. La technique est simple ; faites monter les échos rapidement jusqu'à 32 et enchaînez avec des attaques spéciales puissantes. Tentez d'achever Valse en premier lieu car il est plus rapide. Essayez de ne pas tourner le dos au dragon. Soignez vos blessures à chaque tour grâce à Harpe ou aux potions. Restez vigilant, essayez de bloquer un maximum d'attaques et ripostez.

Une fois que ces deux boss sont morts, sauvegardez votre progression et avancez pour combattre le fameux Chopin. Préparez quelques Biscuits miel, des Trompettes d'ange et des Trèfles. D'abord, mémorisez ses attaques et tentez de les bloquer. Augmentez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaque Chaine d'harmonie pour lui infliger le maximum de dégâts. Veillez à restaurer votre jauge de santé à chaque tour et continuez les assauts jusqu'à ce que vous l'emportiez. Une fois votre victoire en poche, le chapitre ainsi que le jeu s'achèvent.

Everybody's Golf : World Tour

© Sony / Clap Hanz 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES CAPSULES

Armored Zombie

Passer 20 tours sur Euro Classic G.C.

Bear

Passer 20 tours sur Highland C.C.

Blue Whale

Passer 20 tours sur The Crown Links

Child Witch

Passer 20 tours sur Euro Classic G.C.

Glider

Passer 20 tours sur The Crown Links

Gnome

Passer 20 tours sur Silver Peaks G.C.

Helicopter

Passer 20 tours sur Highland C.C.

Jet Formation

Passer 20 tours sur Okinawa Golf Resort

Lion

Passer 20 tours sur Great Safari C.C.

Manta

Passer 20 tours sur Okinawa Golf Resort

Rhino

Passer 20 tours sur Great Safari C.C.

Unicorn

Passer 20 tours sur Silver Peaks G.C.

SUZUKI (VERSION US)

Pour débloquer ce personnage sur la version finale du jeu, vous devez avoir téléchargé la démo sur le disque dur de la console.

LOYAUTÉ

Il existe un moyen d'augmenter facilement la loyauté avec le personnage que vous utilisez. Cherchez un match contre un adversaire en mode Défi, et dès le début, choisissez d'abandonner. En recommençant trois fois de suite, vous perdrez le match mais vous gagnerez des points de loyauté.

TOUS LES PERSONNAGES

Anya	La battre en mode Challenge
Bjorn	Le battre en mode Challenge
Bloom	Le battre en mode Challenge
Dino	Le battre en mode Challenge
Felipe	Le battre en mode Challenge
Fernando	Le battre en mode Challenge
Kate	La battre en mode Challenge
L.J.	Le battre en mode Challenge
S.Marayuma	Le battre en mode Challenge
Sasha	Le battre en mode Challenge
Sonia	La battre en mode Challenge
Sophie	La battre en mode Challenge
Suzuki	Jouer 10 rounds

EyePet

© Sony / London Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue

Aider votre EyePet à découvrir son univers.

Chanteur

Apprendre à votre animal 25 chansons.

Patte verte

Remplir votre jardin de différentes fleurs.

Gastronomie

Débloquer tous les types de biscuits.

Accro du shopping

Télécharger 1 article gratuit dans la boutique EyePet.

Icône Style

Lui donner 10 nouveaux looks.

Une bonne journée

Rapport satisfaisant.

Réveil brutal

Le réveiller en sursaut et le caresser pour le rendormir en 40 secondes.

Art EyePet

Lui apprendre 50 dessins.

Sur 12 roues

Créer une voiture avec au moins 6 paire de roues et klaxonner.

Soucoupe volante

Créer un avion composé d'une seule aile de métal et l'envoyer dans l'espace avec votre animal habillé pour l'occasion.

Voltigeur

Dépasser les 140 km/h avec un avion sans s'écraser.

Bain rapide

Le laver en moins de 60 secondes.

Argent

Jour 1 réussi

Terminer tous les défis du jour 1 avec 1 médaille d'or.

Jour 2 réussi

Terminer tous les défis du jour 2 avec 1 médaille d'or.

Jour 3 réussi

Terminer tous les défis du jour 3 avec 1 médaille d'or.

Jour 4 réussi

Terminer tous les défis du jour 4 avec 1 médaille d'or.

Jour 5 réussi

Terminer tous les défis du jour 5 avec 1 médaille d'or.

Jour 6 réussi

Terminer tous les défis du jour 6 avec 1 médaille d'or.

Jour 7 réussi

Terminer tous les défis du jour 7 avec 1 médaille d'or.

Jour 8 réussi

Terminer tous les défis du jour 8 avec 1 médaille d'or.

Jour 9 réussi

Terminer tous les défis du jour 9 avec 1 médaille d'or.

Jour 10 réussi

Terminer tous les défis du jour 10 avec 1 médaille d'or.

Jour 11 réussi

Terminer tous les défis du jour 11 avec 1 médaille d'or.

Jour 12 réussi

Terminer tous les défis du jour 12 avec 1 médaille d'or.

Jour 13 réussi

Terminer tous les défis du jour 13 avec 1 médaille d'or.

Jour 14 réussi

Terminer tous les défis du jour 14 avec 1 médaille d'or.

Jour 15 réussi

Terminer tous les défis du jour 15 avec 1 médaille d'or.

Propriétaire au top

20 rapports satisfaisants.

Aquariophile

Remplir l'aquarium avec toutes les sortes de poissons.

Argent massif

Atteindre au minimum l'argent pour chaque défi.

Or

Meilleurs amis

Caresser votre animal 30 secondes par jour pendant 5 jours de suite.

Prix à gogo

Débloquer chaque prix.

Ruée vers l'or

Terminer chaque défi avec une médaille d'or.

Platine

Animal de platine

Débloquer tous les trophées.

F.E.A.R. 2 : Project Origin

© Warner Interactive / Monolith Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Sanctuaire

Avancez vers la lumière en suivant la jeune fille puis descendez dans le trou au sol. Après la cinématique, avancez vers l'entrée principale. Essayez d'ouvrir la porte qui est bloquée. Allez alors vers le café situé à droite. Entrez et allez au fond à gauche. Entrez par la porte et sautez par-dessus la rampe de gauche. Ouvrez la porte et entrez. Allumez votre torche et avancez entre les étagères. Sortez par la porte et passez sous la grille soulevée par Griffin. Avancez ensuite jusqu'à retrouver vos amis.

Allez ensuite derrière le comptoir et visionnez la vidéo de surveillance. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve dans le casier puis montez dans l'ascenseur. Sortez et tuez le premier ennemi qui se trouve à gauche puis le deuxième, sur votre droite. Sortez par la porte de droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous et ceux sur le balcon. Quand la zone est nettoyée, avancez vers le coin gauche et ramassez l'élément de renseignement. Entrez par la porte et ramassez un autre élément de renseignement situé sur la table basse, à gauche. Suivez le couloir et sprintez pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Entrez par la porte de gauche et avancez vers la table basse pour prendre un autre élément de renseignement. Allez vers la porte de droite et entrez. Avancez et sautez par-dessus le muret. Prenez la trousse de secours et avancez.

Planquez-vous ensuite derrière un pilier et éliminez les ennemis qui descendent en rappel du toit. Avancez et utilisez les sofas comme couverture puis repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ramassez ensuite leurs munitions et sortez par la porte. Avancez jusqu'à sortir sur le toit. Restez en bas des escaliers, repérez et éliminez les ennemis qui descendent en rappel. Neutralisez ceux qui arrivent derrière le bar (à droite). Avancez ensuite prudemment pour débusquer le reste des soldats. Allez à gauche et passez par la porte de sortie. Accroupissez-vous et avancez vers la cuisine. Eliminez les ennemis qui s'y cachent et utilisez vos grenades contre ceux qui se planquent derrière les éléments.

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans le bureau de gauche. Ramassez la trousse de secours et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Sortez par la fenêtre et allez à droite. Sautez sur la nacelle, avancez et sautez rapidement sur le rebord d'en face. Entrez ensuite et avancez dans le conduit d'air. Avancez vers la piscine et sautez dedans pour avoir une vision. Sortez de la piscine et allez à gauche. Montez les marches et allez à droite pour récupérer l'armure. Entrez par la porte qui donne sur la piscine et prenez les trousses de secours et les munitions. Sortez ensuite par la porte de derrière et avancez dans le couloir.

Avancez dans la nouvelle salle et restez à couvert pendant que vous éliminez les ennemis qui vous entourent. N'oubliez pas celui qui se trouve dans le balcon de droite. Ramassez ensuite les trousses de secours, les munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir. Montez les escaliers et neutralisez rapidement l'ennemi qui défonce la porte. Avancez et ramassez l'élément de renseignement situé par terre puis allez jusqu'à la chambre à coucher. Avancez vers la boite à musique et fermez-la pour ouvrir la porte secrète. Avancez et prenez les deux éléments de renseignement. Allez à droite et entrez par la porte pour retrouver Geneviève. Quand vous sombrez dans un flashback, suivez la fillette vers le salon jusqu'à l'explosion d'une bombe nucléaire.

Mission 2 : Réveil

Après le réveil, avancez vers la porte et prenez l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite. Tournez à gauche

et entrez dans la chambre de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez de la chambre et entrez dans celle de droite pour prendre la trousse de secours. Sortez et suivez le couloir. Passez devant le comptoir et tournez à gauche. Suivez les traces de sang et entrez dans la chambre de droite. Sortez par la porte située à droite et avancez encore à droite. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement. Sortez et faites le tour par la gauche pour entrer dans le grand hall d'attente. Montez les marches et entrez dans le bureau pour prendre l'élément de renseignement. Allez à gauche et avancez pour voir un civil se faire tuer de l'autre coté de la vitre (à droite). Franchissez la porte de gauche et avancez jusqu'à rencontrer Geneviève.

Sortez ensuite par la porte située à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte du grillage qui se trouve à gauche aussi. Entrez, baissez-vous pour éviter la vapeur et prenez la trousse de secours. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous mène vers un autre labo. Prenez l'élément de renseignement et allez vers la porte de sortie. Avancez vers vos ennemis en prenant l'arme en chemin. Eliminez les deux soldats et ramassez leurs munitions. Vous pouvez utiliser l'effet Slow Motion pour les surprendre.

Avancez ensuite dans le couloir pour rencontrer d'autres ennemis. Reculez et planquez-vous derrière le mur. Attendez qu'ils s'approchent et éliminez-les. Ramassez ensuite leurs munitions et avancez dans les chambres pour prendre les injecteurs médicaux. Continuez votre route jusqu'au couloir vitré. Tuez les trois soldats qui se trouvent en bas avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez en bas et prenez l'armure qui se trouve sur la table basse, à droite. Tournez-vous et suivez le couloir de droite. Entrez dans les toilettes pour trouver un autre élément de renseignement dans la dernière cabine. Allez ensuite vers les ascenseurs et appuyez sur le bouton qui se trouve entre les deux portes pour appeler celui de gauche. Planquez-vous ensuite près des téléphones et éliminez les renforts ennemis qui arrivent depuis l'étage supérieur.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, accroupissez-vous et tirez sur les soldats barricadés derrière les canapés. Vous pouvez utiliser vos grenades aussi. Passez ensuite sous l'ascenseur et avancez à gauche. Montez et éliminez les ennemis qui l'inspectent (l'ascenseur). Avancez ensuite jusqu'à la porte de la morgue. Entrez dans la chambre de gauche et prenez la carte d'accès. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la morgue et avancez.

Suivez le couloir gauche pour rencontrer d'autres soldats. Prenez place derrière les lits qui se trouvent à gauche et neutralisez les premiers ennemis. Avancez ensuite derrière le comptoir et utilisez vos grenades contre la nouvelle vague d'assaillants. Ramassez leurs munitions et avancez. Entrez par la porte de droite et allez derrière le comptoir pour prendre l'élément de renseignement. Avancez dans la morgue jusqu'à l'ascenseur. Sautez sur le chariot et accroupissez-vous pour entrer. Poussez ensuite l'engin pour fermer l'ascenseur et monter. Forcez ensuite la porte et entrez dans le nouvel étage. Avancez et tournez à droite. Entrez dans le bureau de droite et prenez l'élément de renseignement. Sortez et ouvrez la porte de gauche. Tuez le soldat dès qu'il entre par la porte d'en face et éliminez ceux qui l'accompagnent et qui rappliquent par la droite en restant à couvert derrière le comptoir. Sortez du comptoir et entrez par la porte de droite. Eliminez le soldat qui essaye de se barricader derrière le bureau. Planquez-vous ensuite près de la porte et canardez les ceux qui se montrent. Utilisez vos grenades contre les ennemis groupés. Avancez à gauche et ramassez les injecteurs médicaux et l'armure. Eliminez les soldats qui arrivent par le couloir de gauche et avancez.

Avancez et utilisez la carte magnétique pour sortir. Allez derrière le comptoir et suivez le chemin jusqu'à retrouver Geneviève. Faites le plein de santé, de munition et d'armure et entrez dans le caisson. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui arrivent par le chemin depuis lequel vous êtes venu. Rebroussez donc chemin et ramassez le fusil à pompe de l'ennemi mort. Utilisez-le pour écraser toute résistance. Avancez derrière le comptoir et entrez par le conduit d'air qui vous mène vers un autre bureau. Prenez l'élément de renseignement et revenez près des ascenseurs. Allez vers la gauche, prenez un deuxième élément de renseignement et descendez les escaliers.

Mission 3 : Découverte

Entrez par la porte et allez directement vous planquer près du mur gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez vos grenades pour les éliminer ou les forcer à se mettre à découvert. Avancez ensuite et entrez dans le bureau de gauche. Prenez la trousse de secours et tirez à travers la fenêtre pour éliminer les soldats. Ramassez leurs munitions et montez les marches. Eliminez les deux groupes de soldats qui arrivent par les deux ascenseurs. Entrez

dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Restez dans le bureau et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Avancez vers les ascenseurs et montez dans celui qui est ouvert.

Sortez et allez à droite. Au bout du couloir, il y a un bureau en feu. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone et entrez dans le bureau de gauche. Eliminez les soldats restants et entrez par la porte arrière. Montez sur l'étagère et entrez dans le conduit d'air. Descendez dans un nouveau bureau et éliminez l'ennemi équipé de lance-flammes avant qu'il ne vous carbonise. Allez à droite et neutralisez les soldats qui se trouvent au fond de la pièce, à droite. Entrez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Prenez le document de renseignement et entrez.

Avancez dans la chambre en évitant le feu et sortez par la porte du fond. Eliminez l'ennemi qui patrouille dans la salle en feu puis avancez et tuez ses coéquipiers qui arrivent sur les lieux. Suivez ensuite le couloir et abattez d'autres ennemis jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les marches. Franchissez la porte et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite et allez derrière le comptoir. Tuez l'ennemi qui se trouve dans le couloir droit et allez vers sa position. Abattez le soldat qui se trouve dans les toilettes des femmes et sortez par la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui se trouve dans la chambre et avancez à droite pour voir un soldat se faire massacrer par une entité inconnue.

Sortez par la porte située à gauche et planquez-vous près du mur gauche pour neutraliser les ennemis qui se trouve dans la salle d'en face. Occupez-vous ensuite de ceux qui se trouvent à gauche. Ramassez leurs munitions et avancez à gauche. Utilisez le chariot comme couverture et éliminez les soldats qui arrivent par le couloir de droite. Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin entre les cadavres et sortez par une autre porte. Avancez et approchez-vous des fenêtres de gauche pour voir les soldats ennemis se faire massacrer par une créature très rapide. Continuez votre route et descendez les escaliers.

Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis pendant qu'ils tentent de secourir leurs camarades. Suivez le couloir de gauche et neutralisez d'autres soldats. Avancez pour voir encore une fois la créature en action contre un ennemi. Allez vers l'ascenseur et appelez-le pour y monter et descendre. Une fois en bas, entrez dans la salle de gauche pour prendre la trousse de secours et entrez par la double porte. Faites le plein de munitions et allez vers la vitre brisée.

Après la vision, la créature vous attrape et vous jette dans la salle d'opération. En bas, se sont plusieurs créatures qui passent à l'attaque. Courez et sortez de la salle d'opération. Allez vers le coin gauche et restez derrière les caisses (là où il y a les injecteurs). Prenez votre fusil à pompe et attendez que les créatures arrivent pour les exploser. S'ils essayent de vous attraper, repoussez-les avec vos poings ou vos pieds. S'ils tardent à se montrer, quittez votre position pour les attirer, revenez à votre abri et éliminez-les jusqu'au dernier. Soignez-vous ensuite si nécessaire et allez droit vers la porte automatique située à droite. Poussez le brancard et sortez. Avancez pour voir l'un de vos coéquipiers en train de mourir. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve au fond de la salle.

Mission 4 : Retrait

Avancez et entrez dans la salle de radiographie pour prendre l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite vers la porte. Entrez et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la deuxième salle de radiographie. Sortez par la porte de gauche et avancez le long du couloir. Passez dans une autre salle et continuez votre chemin jusqu'à la porte ouverte, située à droite. Sortez par la porte de derrière et avancez dans le bureau. Allez à l'imprimante qui se trouve à gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez du bureau et avancez jusqu'à assister à l'exécution d'un médecin. Eliminez alors les soldats qui gardent la zone et avancez dans la salle pour rencontrer les renforts ennemis. Eliminez-les et continuez votre progression.

Attendez que la porte blindée s'ouvre et avancez. Prenez votre fusil à pompe en main et suivez le seul chemin jusqu'à la première rencontre avec une créature. Explosez-la et avancez. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans le coin gauche et allez vers l'escalier situé à droite. Avant de monter, prenez l'élément de renseignement qui se trouve près du cadavre. Montez ensuite et entrez par la porte. Courez à droite et appelez l'ascenseur. Montez et appuyez sur le bouton pour monter avant d'être pris dans les flammes.

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et tournez à droite. Eliminez les ennemis et avancez vers le fond de la pièce.

Descendez par l'échelle jaune qui se trouve à droite. Avancez rapidement sur les passerelles et entrez dans le tunnel. Eliminez les soldats qui gardent le passage en utilisant vos grenades. Prenez leurs munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Avancez ensuite vers la passerelle jaune et éliminez les deux soldats qui vous attendent. Avancez ensuite à gauche et descendez les échelles jusqu'en bas. Mettez-vous à couvert et neutralisez les trois soldats qui vous attaquent. Prenez leurs fusils d'assauts et leurs munitions. Sortez par le grand portail en faisant attention a ce qu'il ne se referme pas sur vous et vous tue.

Avancez et éliminez les soldats situés derrière les caisses et sur la passerelle. Avancez dans la salle de droite et actionnez le levier pour ouvrir le grillage. Sortez et avancez dans le nouveau chemin en éliminant les ennemis en route. Quand le plafond s'effondre, montez sur les tuyaux et passez par l'ouverture au centre. Avancez et prenez place derrière les machines de gauche. Eliminez les ennemis qui arrivent d'en bas et ceux qui se trouvent sur la passerelle jaune. Attendez qu'ils sortent de leurs cachettes pour essayer de vous débusquer pour les attaquer. Montez ensuite les deux échelles jaunes situées à gauche et avancez sur la passerelle. Avancez à droite et éliminez les deux ennemis.

Descendez par l'échelle qui se trouve à droite et avancez dans le tunnel. Montez l'escalier et, après la rencontre avec le chef des ennemis, descendez les escaliers pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Les ennemis arriveront par le grand portail qui va s'ouvrir. Utilisez vos grenades pour neutraliser les ennemis regroupés. Tirez aussi sur les bonbonnes de gaz pour tuer les soldats qui se trouvent à proximité. Nettoyez la zone et ramassez les munitions sur les cadavres. Avancez ensuite et allez à gauche.

Avancez tout en restant derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur le chemin et évitez leurs grenades. Avancez ensuite, tournez à droite et tuez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Entrez dans la salle de droite et ramassez le bouclier et l'élément de renseignement. Eliminez les soldats qui arrivent dans cette salle et ramassez les injecteurs et les munitions des ennemis. Allez à gauche au fond du tunnel et neutralisez le soldat qui entre par la porte située en haut de la passerelle. Tournez la vanne rouge pour arrêter le feu qui bloque l'échelle située à l'autre bout du tunnel. Allez vers cette même échelle et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui rappliquent. Montez à l'aide de cette échelle et avancez vers la porte. Montez en passant par les longs escaliers et entrez par la porte. Allez à gauche pour éviter le feu et avancez jusqu'à la prochaine porte. Avancez sur la passerelle jusqu'à son effondrement.

Mission 5 : Replica

Avancez vers l'échelle et montez. Sortez de la salle et entrez par la porte. Quittez cette salle vitrée et entrez dans la suivante. Allez à gauche vers le cadavre et prenez l'élément de renseignement. Suivez ensuite Alma et allez à gauche. Appuyez sur le bouton de frappe pour vous dégager de la prise d'Alma. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et sortez par la vitre brisée de la porte. Avancez et descendez les escaliers pour prendre les injecteurs. Remontez et entrez par la porte défoncée. Descendez les escaliers et tournez à droite. Allez vers l'ordinateur et utilisez-le pour ouvrir les portes des cellules. Remontez et sautez par la fenêtre.

Avancez et éliminez la créature qui sort de la troisième cellule. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Descendez la pente et entrez dans la salle de droite puisque le chemin de gauche est bloqué par le feu. Eliminez, avec votre fusil à pompe, les créatures qui foncent sur vous. Montez ensuite l'escalier pour prendre la trousse de secours et l'élément de renseignement. Sortez par la porte d'en face et exterminez les créatures qui vous attaquent. Descendez ensuite les escaliers et sortez par le portail rouge. Massacrez les entités qui surgissent, le long du tunnel. Descendez, prenez à droite et avancez vers l'échelle. Eliminez la créature qui vous attaque et montez. Entrez dans la salle et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite. Cette salle aussi grouille de créatures. Eliminez-les et entrez dans le labo suivant. Sortez par la porte située au fond et appelez l'ascenseur. Montez dedans et appuyez sur le bouton pour monter.

Une fois en haut, entrez par la porte de droite et faites le plein de munitions. Sortez et avancez vers la porte de gauche. Après la petite conversation, planquez-vous derrière une des structures en bois de façon à faire face au centre de la zone d'entrainement. Eliminez ensuite les soldats Replica qui surgissent des capsules. Après chaque vague de soldats, allez vers les cadavres et prenez les munitions. Prenez aussi les injecteurs, les trousses de soins et les armures qui se trouvent dans la zone. A la fin des assauts, allez vers les capsules encore soulevées et poussez-les jusqu'à trouver celle qui dévoilera une ouverture dans le sol. Nettoyez la zone avant de monter à l'échelle.

Avancez et éliminez d'autres soldats Replica. Avancez sur la passerelle puis restez à couvert et éliminez-les. Soulevez l'objet et entrez dans la salle de contrôle pour prendre la trousse de secours. Sortez et avancez pour assister au massacre des soldats par les Replica. Entrez ensuite et avancez tout droit vers l'échelle. Montez, prenez la trousse de secours, l'armure et l'élément de renseignement. Restez sur la passerelle et neutralisez tous les ennemis avant de descendre par les escaliers de droite. Allez à droite et montez d'autres escaliers.

Avancez en suivant le gros tuyau, tuez la créature et montez à l'escalier. Avancez et restez à l'entrée du portail rouge pour éliminer les ennemis de loin. Avancez ensuite et repérez la porte qui se trouve en haut, à gauche, depuis laquelle sortiront plusieurs soldats. Eliminez-les avant qu'ils ne se planquent. Allez à gauche et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Ramassez les munitions et l'armure et sautez en bas, à droite. Avancez et montez à l'échelle. Avancez et montez aux escaliers. Entrez par la porte par laquelle arrivent les ennemis. Continuez votre chemin jusqu'une nouvelle grande salle.

Restez en haut et éliminez les deux premiers ennemis. Descendez ensuite par la gauche et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement, l'armure et les munitions. Sortez et allez vers l'ascenseur qui se trouve à gauche. Appuyez sur le bouton pour l'activer. Pour le remettre en marche, vous devez fermer les vannes qui se trouvent dans la zone. Dès que vous approchez de chaque vanne, plusieurs ennemis vont surgir et vous attaquer. Après la deuxième vanne, une armure motorisée viendra vous attaquer. Courez vers le bureau de tout à l'heure et observez les déplacements de l'ennemi depuis la fenêtre de la porte incassable. Lancez ensuite vos grenades depuis les fenêtres sur votre droite et évitez les tirs de l'armure. Balancez vos grenades au dernier moment pour qu'elles explosent pendant l'impact. Finissez l'ennemi avec votre fusil d'assaut si vous manquez de grenades. Après son explosion, allez à la dernière vanne et tournez-la. Revenez à l'ascenseur et activez-le.

Mission 6 : Ruines

Allez sur la dénivellation qui se trouve derrière vous. Montez à l'échelle puis aux escaliers. Allez à gauche et sortez par la porte rouge. Traversez ensuite le pont. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez ensuite par la fenêtre et descendez les escaliers. Sortez par la porte et avancez dans les ruines.

Tournez à gauche et avancez entre les cadavres. Avancez dans l'allée située à gauche et entrez par la porte rouge. Suivez le couloir et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Continuez d'avancer pour sortir encore une fois dans la rue. Vous rencontrez un nouveau genre d'ennemis. Se sont des cadavres réanimés. Eliminez celui qui les réanime puis neutralisez-les. Avancez et entrez dans l'immeuble qui se trouve à gauche du bus. Prenez les munitions, l'armure et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Soulevez le meuble qui bloque la porte de gauche et entrez. Franchissez ensuite la porte de droite. Avancez dans le couloir, montez les escaliers jusqu'à l'étage suivant. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'au conduit d'air. Avancez dans ce conduit jusqu'à atteindre une autre zone.

Avancez à gauche de l'avion écrasé et éliminez les deux soldats Replica sans trop vous approcher d'eux. L'un d'eux utilise un lance-flammes. Avancez et éliminez d'autres soldats en vous abritant dans le bâtiment en ruines, à gauche. Allez ensuite vers celui de droite et ramassez les munitions des ennemis en chemin. Montez aux escaliers et tuez les soldats qui se trouvent à l'étage. Avancez vers le fond, ramassez les injecteurs et prenez l'élément de renseignement. Revenez près des escaliers et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'immeuble d'en face. Evitez les roquettes et traversez les ailes de l'avion qui font office de pont.

Allez à gauche et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avant d'entrer par la porte, tirez sur le transformateur de courant qui se trouve sur le poteau situé à gauche pour couper le courant et passer en toute sécurité. Prenez le lance-roquettes et les grenades et continuez votre chemin. Descendez par le trou au sol et courez vous abriter derrière le mur de gauche.

Vous devez maintenant éliminer l'armure motorisée d'élite. Allez derrière le mur de droite et planquez-vous. Tirez des roquettes sur l'ennemi et cachez-vous tout de suite après. Tirez sur les transformateurs électriques quand l'armure motorisée se trouve à proximité. Le courant immobilisera l'ennemi et vous trouverez le temps de lui tirer dessus avec vos roquettes ou vos grenades. Ne ratez pas votre cible et finissez le colosse avec vos grenades. Détruisez ensuite tous les transformateurs de courant pour libérer le passage de gauche. Entrez avant tout dans le bâtiment d'en face et faites le plein de munitions et d'armures. Sortez et allez dans le chemin inondé. Eliminez les ennemis qui se trouvent au

fond et avancez vers leur position. Entrez dans le bâtiment et suivez le couloir.

Mission 7 : Chef

Avancez dans le couloir et tuez les deux premiers ennemis. Tuez ensuite le troisième qui arrive par la gauche. Allez vers le bureau et prenez l'élément de renseignement. Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'à retrouver le lieutenant Stokes. Vous devez l'aider en éliminant les snipers qui la bloquent sur place. Entrez donc dans le bâtiment de droite et montez jusqu'au toit. Ramassez le fusil-sniper et éliminez le premier ennemi. Evitez de rester dans leurs lignes de mires, le sniper provoque d'importants dégâts. Tuez ensuite le deuxième homme qui se trouve dans le bâtiment de gauche. Avancez sur le toit et repérez le troisième situé dans l'immeuble en feu, sur votre gauche. Deux autres snipers se trouvent dans le premier et le dernier étage de l'immeuble avec l'enseigne. Eliminez-les ainsi que les autres soldats qui arrivent vers vous par le coté droit.

Utilisez ensuite votre lance-roquettes ou celui qui se trouve dans le balcon de droite contre le véhicule ennemi. Allez vers l'escalier qui se trouve près de l'enseigne et descendez en éliminant les soldats en chemin. Il y a encore des snipers dans l'immeuble d'en face, repérez-les grâce à leurs lasers et neutralisez-les avec votre fusil-sniper. Nettoyez la rue et éliminez le soldat qui sort du véhicule. Allez ensuite aux escaliers situés à gauche, tuez les ennemis qui en sortent et descendez. Entrez par la porte rouge et avancez dans le long couloir. Une fois dans le parking sous-terrain, courez vers l'armure motorisée et montez dedans. Eliminez tous les ennemis qui se dressent devant vous.

Avancez en éliminant les soldats et utilisez les missiles si vos ennemis se cachent dans les bâtiments. Entrez dans le gros trou dans le mur et suivez le chemin des ruines. Dans la nouvelle zone, faites attention à l'ennemi qui vous tire dessus avec ses roquettes. Il se trouve sur le toit du bâtiment de gauche. Avancez en massacrant vos ennemis jusqu'au garage. Neutralisez ceux qui gardent la zone et, avant de descendre de l'armure, éliminez l'ennemi qui utilise le lance-roquettes (situé dans le bureau de droite). Descendez ensuite et fouillez tout le garage pour prendre des munitions, des armures et des trousses de secours. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans le bureau. Prenez l'élément de renseignement qui s'y trouve. Ouvrez ensuite le portail du garage en appuyant sur le bouton qui se trouve à sa gauche.

Remontez dans l'armure motorisée et avancez en éliminant les soldats. Repérez ensuite les deux armures motorisées ennemies assistées par des soldats équipés de lance-roquettes. Explosez-les en utilisant vos missiles et neutralisez les soldats qui se trouvent dans les bâtiments qui longent la route. Entrez ensuite dans le parking situé à gauche et nettoyez-le. Montez vers le dernier étage et affrontez une autre armure motorisée, en plus de quelques soldats Replica. Une fois tous les ennemis supprimés, descendez de l'armure et entrez par la porte. Descendez les marches et détruisez le cadenas pour continuer votre route. Entrez par la porte, avancez le long du chemin jusqu'à apercevoir Griffin sur la passerelle d'en haut. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'à rencontrer Stokes. Montez les marches en la suivant pour assister à la mort de Griffin. Allez ensuite vers la porte qui mène à l'échelle de secours et descendez. Allez vers le véhicule et montez.

Mission 8 : Ecole Primaire

Avancez à droite des portes de l'école et détruisez le cadenas de la grille. Ouvrez-la ensuite et descendez. Avancez vers la prochaine salle, retournez le bureau et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre. Soulevez ensuite le meuble qui bloque la route et sortez de la salle de classe. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Montez à l'escalier et entrez dans la première salle de classe (à gauche). Prenez l'élément de renseignements qui se trouve sur la table. Sortez ensuite et avancez jusqu'au pied des marches. Ramassez l'élément de renseignement et revenez à la première salle. Sortez par la porte arrière et sautez par-dessus le trou pour franchir la porte d'en face. Sortez par celle de couleur rouge et avancez sur le rebord droit.

Descendez dans le trou et entrez dans la salle de classe pour avoir une vision. Sortez, avancez dans le couloir et entrez par la porte rouge. Allez à gauche et sortez par la porte arrière. Avancez dans une autre salle et tuez les soldats et l'ennemi qui les réanime. Soulevez la caisse qui bloque l'entrée et avancez. Poussez ensuite la table pour passer par la petite ouverture. Avancez dans le couloir sombre et suivez la lumière et les fantômes. Tirez sur ces derniers quand ils foncent sur vous et continuez de suivre la lumière jusqu'à atteindre la double porte.

Entrez et avancez jusqu'à la rencontre avec Alma. Repoussez-la et avancez vers la porte de sortie de l'école. Planquez-vous derrière le pilier gauche et éliminez tous les ennemis qui sortent de la porte qui se trouve au fond, à gauche. Entrez ensuite par cette même porte. Avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver l'endroit bloqué par le feu. Vous devez atteindre la vanne qui se trouve à l'étage pour la fermer et arrêter le flux du gaz. Allez alors vers la sortie pour rencontrer une armure motorisée. Sortez votre lance-roquettes et explosez-la avant qu'elle ne puisse riposter.

Avancez au centre de la cour et montez sur la rampe démolie puis entrez par la fenêtre de la salle de classe. Sortez par la porte située à droite et entrez dans la salle suivante. Ramassez le document de renseignement qui se trouve par terre et sortez. Suivez le couloir et sortez par les fenêtres. Avancez sur le toit et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur votre chemin avant d'entrer par une des fenêtres d'en face. Allez à gauche et sortez. Avancez sur le rebord et abritez-vous derrière le climatiseur. Eliminez les soldats qui arrivent et qui se planquent derrière les caisses. Entrez encore une fois par les fenêtres et suivez le couloir qui vous mène jusqu'à la valve. Tournez-la pour arrêter le feu et descendez pour avancer dans le chemin qui était bloqué. Sortez par le trou dans le mur, qui se trouve à droite. Avancez vers l'avant de l'hélicoptère en évitant son hélice et entrez par le trou dans le mur. Avancez et sautez dans le trou au sol pour rejoindre vos amis.

Mission 9 : Infirmerie

Sortez par la porte et allez vous couvrir dans le coin gauche. Eliminez les soldats qui arrivent par la porte située du fond de la cour. Entrez par cette même porte et éliminez les soldats qui se trouvent dans le couloir. Continuez votre progression jusqu'à assister au massacre des soldats normaux par les Replica. Planquez-vous alors près des fenêtres et nettoyez la cour avant de sortir. Ramassez le Hammerhead sur le cadavre d'un Replica et entrez par la double porte. Prenez les munitions et sortez.

Allez à droite vers le terrain de basket. Avancez vers la grille et détruisez le cadenas pour entrer. Sortez de la salle et avancez dans le couloir. Eliminez les soldats qui se planquent dans la bibliothèque située à droite. Les renforts ennemis arriveront par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Nettoyez la zone et avancez vers la double porte. Les ennemis ont condamné toutes les portes. Il ne vous reste qu'à passer par les toilettes des hommes et le trou qui se trouve dans la cabine de gauche.

Avancez ensuite à droite et prenez le document de renseignement. Sortez de la salle de classe et allez à droite dans le couloir. Entrez par la dernière porte de droite et allez au fond de la salle, à droite. Prenez le document de renseignement et sortez. Rebroussez chemin et montez les marches. Suivez le couloir et fouillez toutes les classes pour prendre des munitions et des armures. Une fois dehors, les renforts Replica débarquent de l'hélicoptère. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis un par un. Courez vers le coin gauche pour vous couvrir et attendez qu'ils viennent vers vous pour les éliminer. Evitez leurs grenades et neutralisez les derniers soldats Replica qui arrivent par les toits. Avancez ensuite et montez sur la dénivellation sur laquelle se trouvaient vos ennemis. Allez ensuite à gauche et montez sur le conduit d'air. Avancez et sautez par une des fenêtres de gauche.

Prenez votre fusil à pompe et avancez. Eliminez les ennemis par derrière puis prenez leur position pour éliminer les soldats normaux qui se trouvent en face. Eliminez les hommes qui descendent en rappel avant qu'ils ne touchent le sol. Neutralisez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres et passez par la porte défoncée. Eliminez les ennemis et entrez dans la cuisine. Nettoyez-la et avancez à l'arrière, des ennemis défonceront la porte. Eliminez-les et entrez pour ramasser le document de renseignement qui se trouve sur l'étagère.

Entrez ensuite dans la chambre froide et allez au fond où se trouve la trappe au sol. Descendez et suivez le seul chemin disponible jusqu'au feu. Repoussez les fantômes en chemin. Allez à gauche et tournez la valve pour arrêter le gaz qui alimente le feu. Revenez au chemin précédent et détruisez le cadenas de la porte fermée. Avancez et poussez le meuble en feu. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Eliminez les deux soldats qui se trouvent au fond du couloir, derrière la fenêtre.

Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Montez les marches et neutralisez les ennemis qui gardent la zone. Avancez et allez à droite pour prendre le document de renseignement. Avancez à gauche, ramassez les munitions et entrez dans l'ascenseur.

Dès que vous sortez de l'ascenseur, éliminez l'ennemi qui se trouve au bout du couloir et les deux autres qui arrivent par la gauche. Entrez ensuite dans la salle de gauche et prenez le document de renseignement qui se trouve sur le bureau. Avancez ensuite en suivant le couloir et entrez dans la première salle de droite pour prendre un autre document de renseignement. Sortez et allez au bout du couloir. La porte de l'infirmerie est fermée et nécessite une carte d'accès. Entrez alors par la porte de gauche et avancez. Restez derrière la porte et éliminez les ennemis qui gardent la zone.

Avancez ensuite et entrez dans l'ascenseur. Sortez et avancez dans le couloir en ramassant toutes les munitions en chemin. Prenez la carte magnétique qui se trouve au fond, sur un bureau. Entrez ensuite par la fenêtre d'en face et prenez le document de renseignement. Prenez ensuite un autre document, il se trouve par terre. Rebroussez chemin vers l'infirmerie. Avancez vers l'ascenseur et planquez-vous pendant que l'ennemi réanime les cadavres des soldats. Eliminez-les et concentrez ensuite vos tirs sur le monstre qui les réanime. Ouvrez ensuite la porte de l'ascenseur et repoussez Alma. Descendez dans la cage de l'ascenseur et entrez à l'étage.

Avancez et ouvrez la porte qui mène à l'infirmerie avec la carte magnétique. Descendez les marches et entrez par la porte située à gauche. Eliminez les ennemis qui sont derrière les vitres et montez vers leur position. Prenez l'élément de renseignement et avancez vers la porte de sortie.
Avancez dans le couloir et éliminez les soldats qui gardent la zone. Entrez dans le bureau d'en face et neutralisez l'ennemi qui s'y cache. Ramassez l'élément de renseignement et sortez. Avancez enfin vers la porte de l'infirmerie. Utilisez l'ordinateur pour faire descendre la plateforme.

Mission 10 : Snake Fist

Une fois en bas, avancez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Montez les marches de droite et utilisez l'ordinateur. Mettez-vous ensuite rapidement à couvert et éliminez les ennemis qui rappliquent. Restez en haut pour avoir un petit avantage et éloignez-vous des grenades ennemies. Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Avancez et tuez les deux soldats qui se trouvent dans la zone.

Avancez et entrez dans le bureau de gauche. Montez les marches et sautez par la fenêtre. Avancez et n'entrez pas dans la salle de droite. Eliminez les ennemis d'abord. Avancez ensuite et sortez par la porte semi-ouverte. Allez à gauche et entrez par la fenêtre pour prendre l'élément de renseignement. Revenez à la porte précédente et descendez par la trappe qui se trouve en face d'elle. Prenez le document de renseignement et avancez. Prenez les injecteurs et remontez. Avancez jusqu'au fond de la zone en prenant à droite et descendez à travers une autre trappe.

Avancez et montez à l'échelle jaune. Prenez les munitions et utilisez l'ordinateur. Sortez ensuite par la porte et allez à gauche. Entrez dans la salle avec une chaise au centre et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre près de cette même chaise. Sortez ensuite par la porte arrière et suivez le couloir jusqu'à retrouver le colonel Vanek qui se trouve de l'autre coté de la vitre. Eliminez les soldats qu'il lance à vos trousses et poursuivez-le. Avancez prudemment et montez à l'escalier en éliminant les soldats. Visez les bombonnes de gaz si les ennemis sont proches d'elles. Ramassez les munitions et traversez le pont pour ensuite descendre les escaliers.

Entrez dans la salle de gauche et restez derrière le pilier. Eliminez les soldats qui vous attaquent des deux cotés. Avancez ensuite à gauche et prenez l'élément de renseignement. Avancez jusqu'à retrouver le colonel Vanek coincé. Utilisez l'ordinateur pour débloquer la porte puis appuyez sur le bouton de droite pour l'ouvrir. Suivez les indications qui s'affichent pour contrer Vanek et lui tirer une balle en pleine tête.

Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à rencontrer les spécimens des expériences. Eliminez ces créatures et avancez. Montez à l'escalier et allez à gauche. Exterminez les créatures qui sortent des cellules et entrez dans la salle de contrôle. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve par terre et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Sortez de la salle de contrôle et allez à droite en éliminant les créatures en chemin. Passez par la porte et avancez. Entrez dans la salle de droite et faites le plein de munitions. Sortez et poursuivez votre chemin jusqu'à Snake Fist. Prenez l'arme qu'il vous donne et, après sa mort, dirigez-vous vers la sortie.

Avancez vers la salle de contrôle des cellules et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez leurs munitions et entrez dans la salle. Entrez par le trou qui se trouve dans la porte du fond. Suivez le couloir en éliminant les ennemis et sautez en bas pour rencontrer d'autres adversaires. Avancez lentement en vous abritant derrière les caisses. Entrez ensuite

dans les vestiaires pour trouver la tête de Snake Fist près d'une trousse de secours et une armure. Entrez par la porte suivante et affrontez le nouveau genre d'ennemis.

Repérez-les grâce à la trainée d'énergie qu'ils laissent derrière eux. Eliminez-les ensuite avec votre arme électrique. Descendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent à droite, derrière la vitre. Sautez par cette vitre et sortez dans le couloir. Eliminez enfin les soldats qui bloquent la sortie et rejoignez votre équipe.

Mission 11 : Keegan

Vous commencez le niveau aux commandes de la tourelle. Repoussez les ennemis qui arrivent par la route d'en haut ensuite passez à ceux qui rappliquent par la gauche. Suivez vos amis et rampez sous les barreaux.

Avancez et sortez par la porte qui vous mène sur les rails. Avancez jusqu'à la gare et éliminez l'ennemi invisible. Continuez d'avancer et neutralisez d'autres ennemis invisibles avec votre arme électrique. Entrez ensuite dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez, éliminez d'autres ennemis invisibles et poussez le distributeur qui bloque le passage.

Continuez d'avancer dans la station et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve près du dernier pilier. Avancez dans le tunnel et éliminez les soldats que vous rencontrez. Allez à droite et éliminez d'autres soldats. Avancez vers leur position et neutralisez d'autres ennemis. Avancez lentement pour repérer les hommes armés qui se cachent dans les couloirs. Entrez dans la salle de pompage et avancez vers la gauche en éliminant les soldats en chemin. Montez la dénivellation et allez à droite. Traversez le pont, suivez la passerelle et descendez par la trappe au sol.

Poursuivez le sergent Keegan et coupez le courant avant de descendre par l'escalier jaune. Avancez dans le sous-sol jusqu'à atteindre un premier wagon. Avancez vers l'autre coté du tunnel et fouillez le deuxième wagon. Prenez l'élément de renseignement et entrez dans la station de droite. Entrez dans la zone inondée qui grouille d'ennemis. Planquez-vous derrière le pilier et éliminez les soldats qui arrivent de tous les cotés et par la zone supérieure. Ramassez ensuite les munitions des ennemis et montez à l'escalier jaune. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle vers la station.

Avec votre fusil à pompe, explosez les ennemis qui gardent la zone. Allez à gauche et passez par le wagon. Allez à gauche et désactivez le courant. Quand les ennemis arrivent, rebranchez-le courant pour les éliminer tous. Coupez enfin le courant et descendez sur les rails. Prenez le laser et avancez. Entrez par le trou dans le mur, qui se trouve à gauche, et avancez. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de gauche et allez à droite.

Sautez dans une autre station et allez à gauche, sur les rails. Entrez par la porte de gauche et avancez. Entrez ensuite dans un wagon et avancez vers une autre station. Avec votre laser, éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive opposée et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et focalisez vos tirs sur celui équipé d'un fusil-laser. Entrez ensuite par la porte située au fond pour atteindre les tunnels. Descendez sur les rails et avancez à gauche.

Evitez le métro qui arrive à toute vitesse. Eliminez ensuite les soldats qui se trouvent sur le quai gauche et sur la passerelle. Montez sur cette dernière et sautez sur le toit du métro. Bondissez sur le quai d'en face et montez sur la passerelle jaune. Eliminez l'ennemi qui défonce la porte et avancez enfin vers les marches qui mènent à la rue.

Mission 12 : Epicentre

Dès que vous soyez à la surface, éliminez les deux ennemis situés à droite. Neutralisez les autres soldats qui rappliquent. Prenez ensuite le fusil-sniper et avancez. Eliminez le sniper qui se trouve sur le pont d'en face. Eliminez ensuite les deux autres ennemis. Avancez et abritez-vous derrière la carcasse de la voiture pour éliminer le sniper qui se trouve à gauche et les autres soldats qui foncent sur vous. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez le lance-roquettes.

Passez le trou et entrez dans le bâtiment de gauche pour vous abriter. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent au

sol et neutralisez le sniper qui se trouve entre les lettres de l'enseigne. Avancez ensuite vers le cinéma et éliminez l'ennemi équipé d'un fusil-laser. Avancez et sortez dans la rue par l'énorme trou dans le mur. Prenez le seul chemin praticable jusqu'à atteindre l'armure motorisée. Tirez sur le transformateur de courant situé sur le poteau et montez dans l'armure. Commencez par éliminer les premiers ennemis ainsi qu'une armure motorisée adverse et avancez. Tournez à gauche et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Ils visent grâce à un laser de couleur verte, repérez-les et éliminez-les avant qu'ils ne tirent. Avancez et restez derrière le bus pour attendre l'arrivée des ennemis. Plusieurs d'entre eux sont équipés de lance-roquettes et se trouvent à l'étage du bâtiment d'en face. Eliminez-les rapidement et avancez. Détruisez d'autre armures motorisées et avancez jusqu'au bout de la rue.

Descendez de l'armure et entrez dans le bâtiment de droite. Avancez jusqu'à la rue et allez à gauche pour essayer de rattraper Keegan. Descendez dans le tuyau et avancez à gauche. Continuez de descendre dans le gouffre de l'explosion et passez par les trous qui se trouvent dans les murs et au sol. Avancez enfin à droite et descendez par l'énorme trou béant, au sol.

Mission 13 : Approche

Glissez vers le bas et avancez dans les couloirs en ruine. Traversez les deux ponts et descendez par l'échelle. Descendez ensuite vers le chemin inférieur. Montez les escaliers et prenez l'élément de renseignement. Avancez et éliminez les soldats Replica qui sortent de leurs capsules. Montez dans le train et mettez-le en marche.

Restez à l'arrière du train pour repousser les ennemis qui débarquent du train de gauche. Evacuez ensuite le wagon avant et allez à l'arrière où se trouvent plusieurs capsules de Replica. Elles vont s'ouvrir et libérer les ennemis qui vous attaqueront en même temps. Mettez-vous à couvert et repoussez-les en utilisant vos grenades. Evacuez ensuite la voiture arrière et courez vers les commandes de la voiture avant, pour rétablir le contrôle.

Après l'accident, suivez Keegan et montez sur les passerelles jaunes. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve devant la console de commandes et montez à l'escalier situé à gauche. Franchissez la porte, montez à l'échelle et éliminez l'ennemi invisible qui se trouve dans la zone. Avancez et, avant de traverser la longue passerelle, descendez à droite pour ramasser l'élément de renseignement. Remontez. Poursuivez Keegan et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au fond du couloir et prenez un autre élément de renseignement.

Entrez dans la grande salle de gauche où votre ami monte en utilisant une plateforme. Allez à gauche de la plateforme et descendez pour récupérer l'élément de renseignement. Remontez et activez la plateforme pour la faire descendre. Montez dessus pour qu'elle vous emmène vers le haut. Eliminez plusieurs ennemis invisibles et sautez sur la plateforme suivante. Bondissez ensuite sur la passerelle et descendez via les deux échelles. Cherchez autour de la plateforme pour trouver un autre élément de renseignement, prenez-le. Activez ensuite la deuxième plateforme et montez dessus. Sautez vers la prochaine plateforme, tuez les ennemis invisibles et avancez sur la passerelle jusqu'à la porte qui se trouve en hauteur.

Après la vision, avancez, descendez les escaliers puis à l'échelle. Eliminez les ennemis invisibles et avancez. Allez sous les escaliers jaunes et prenez l'élément de renseignement. Montez, prenez le fusil-sniper et ouvrez la porte. Eliminez le sniper situé en haut à droite et le deuxième situé en haut à gauche. Eliminez ensuite celui qui se trouve sur la passerelle d'en face. Vous devez ensuite déplacer le chargement qui bloque le train. Eliminez, avant tout, les snipers qui restent et sautez sur la plateforme située à gauche de l'avant du train. Montez à l'échelle et mettez-vous à couvert. Repérez les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Avancez ensuite, montez dans la cabine de contrôle de la grue et déplacez le chargement.

Descendez et éliminez les soldats en vous dirigeant vers le train. Montez et démarrez-le. Dès que le train s'arrête, avancez vers l'ascenseur et repoussez Alma. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Mission 14 : Apogée

Durant la prochaine vision, sortez de l'ascenseur, allez à droite et sortez par le trou dans le mur. Faites la même chose dans le monde réel. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Descendez par la trappe et avancez dans le tuyau de gauche. Sortez dans le canal et éliminez les ennemis. Allez à droite et remontez la pente rapidement. Eliminez les deux

soldats et abritez-vous pour affronter les ennemis qui rappliquent par le coté droit. Avancez en éliminant les nombreux soldats qui foncent sur vous.

Rejoignez ensuite votre véhicule. Pendant que Stokes vous ouvre la porte, repoussez les ennemis qui arrivent en surnombre. Montez derrière la tourelle de votre véhicule et explosez les hommes qui arrivent de tous les cotés. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes dès que vous repérez leurs lasers. Allez ensuite vers la porte et entrez. Appuyez sur le bouton pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez vers la console centrale et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite vers votre lieutenant et appuyez sur le bouton pour faire monter l'ascenseur. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre, au centre de la nouvelle salle. Montez les marches et entrez dans la salle de gauche pour prendre un autre élément de renseignement. Entrez ensuite dans un autre sas. Appuyez sur le bouton et attendez l'ouverture de la porte.

Avancez, ramassez un élément de renseignement en chemin et passez par un autre sas. Entrez dans la nouvelle zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la boite à outils, située à gauche. Avancez vers la gauche et utilisez la console pour déployer le pont. Asseyez-vous ensuite sur le fauteuil de l'amplificateur pour affronter Alma.

Vous devez tirer sur les fantômes qui apparaissent tout en évitant leurs tirs. Restez sur le bord de la plateforme pour ne pas être attaqué par derrière. Ils sont rapides et ne sont repérables que grâce à la traînée blanche qu'ils laissent derrière eux ou quand ils apparaissent sous une forme humaine. Mettez-vous à couvert et évitez d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Une fois tous les fantômes disparus, allez vers la console et abaissez l'interrupteur. Vous devez refaire cette action trois fois et à chaque fois le nombre d'ennemis augmente. Utilisez toutes les armes disponibles pour venir à bout de ces entités. Après l'activation des trois interrupteurs, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour éliminer votre adversaire une bonne fois pour toutes. Félicitations, vous venez de terminer le jeu.

FIN ALTERNATIVE

Pour voir la fin alternative, terminez le jeu en mode Difficile sans mourir.

TROPHÉES

Bronze

Paparazzi

Récoltez 25 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Historien

Récoltez 50 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Traqueur

Récoltez 75 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Terminez : Sanctuaire

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Sanctuaire

Terminez : Réveil

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Réveil

Terminez : Découverte

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Découverte

Terminez : Retrait

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Retrait

Terminez : Replica

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Replica

Terminez : Ruines

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Ruines

Terminez : Chef

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Chef

Terminez : Primaire

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Primaire

Terminez : Infirmerie

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Infirmerie

Terminez : Snake Fist

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Snake Fist

Terminez : Keegan

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Keegan

Terminez : Epicentre

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Epicentre

Terminez : Approche

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Approche

Terminez : Apogée

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Apogée

Expert en démolition

Posez 3 fois des charges de C4 dans une partie de Sécurité intégrée avec classement.

Désamorceur implacable

Désamorcez 3 fois des charges de C4 dans une partie de Sécurité intégrée avec classement.

Sous les flashs

Tuez 3 joueurs lorsque vous êtes aveuglé par une grenade EMP pendant une partie avec classement.

Sous contrôle

Défendez 10 fois un point de contrôle pendant un partie de Contrôle avec classement.

Capturez-les tous

Capturez 10 fois un point de contrôle pendant un partie de Contrôle avec classement.

Tueur né

Capturez 10 fois l'APH pendant une partie avec classement.

Intouchable

Survivez à l'intégralité d'une Deathmatch avec classement.

Tueur monogame

Tuez le même joueur 5 fois pendant une partie avec classement.

J'accepte ces conditions

Tuez plus souvent que vous n'êtes tué dans une partie.

Bain de sang

Tuez 20 ennemis pendant une partie avec classement.

Engagé

Promotion au rang : Soldat

Officier et gentleman

Promotion au rang : Sous-lieutenant

Général quatre étoiles

Promotion au rang : Général quatre étoiles

Temps bien employé

Jouez 8 heures en partie avec classement.

Premier partout

Obtenez le plus haut score dans 3 parties avec classement d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

Tendances suicidaire

Suicidez-vous 5 fois.

Opportuniste

Tuez 10 ennemis grâce à des opportunités de combat.

Vandale

Utilisez 50 éléments de couverture interactifs.

Prenez ça !

Grillez 10 ennemis avec un canon au napalm.

Exterminateur

Tuez 4 ennemis à l'aide d'une seule grenade.

Plein les yeux

Découpez 10 ennemis avec le laser.

Snake Fist !

Tuez 10 ennemis en mêlée.

Pot de colle

Collez 10 ennemis au mur avec le Hammerhead.

Ballet mortel

Tuez 4 ennemis avec une seule utilisation du ralenti.

Dans le mille

Tuez 10 ennemis d'un tir dans la tête avec le fusil de sniper.

Argent

Oracle

Récoltez 100 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Plein d'énergie

Récoltez tous les injecteurs réflexes du jeu.

Robot maléfique

Détruisez 2 armures motorisées ennemies en une manche de partie avec classement.

Joueur le plus utile

Soyez le seul joueur des deux équipes à capturer un APH pendant une partie Blitz avec classement.

Planificateur urbain

Détruisez 100 troupes de combat tout en pilotant une armure motorisée.

Or

Vétéran

Terminez toutes les missions au plus haut niveau de difficulté.

Général cinq étoiles

Tous les trophées multijoueurs déverrouillés.

Platine

Master Blaster

Vous avez remporté tous les trophées de F.E.A.R 2 : Project Origin !

Fallout 3

© Bethesda Softworks 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BLASTER ALIEN

Allez au nord du champ de mines jusqu'à repérer un signal radio provenant d'un vaisseau alien. Rendez-vous là-bas pour dénicher une arme spéciale.

BRAHMIN

Si vous vous approchez d'une Brahmin et que vous vous accroupissez, vous pouvez utiliser une commande d'interaction pour la faire basculer.

TROPHÉES

Bronze

Vault 101 Prix de la citoyenneté

Avoir le Pip-Boy 3000.

Le G.O.A.T. Whisperer

Prendre la G.O.A.T.

L'échappé!

Terminer "L'échappé!"

Après ses traces.

Terminer "À la poursuite de ses traces"

Nouvelles Radio Galaxy

Terminer "Nouvelles Radio Galaxy".

A la poursuite du scientifique

Terminer "A la poursuite du scientifique".

Tranquillité Lane

Terminer "Tranquility Lane".

Les eaux de vie

Terminer "L'eau de la vie".

Ramassage du Trail

Terminer "Ramassage du Trail".

Rescue from Paradise

Terminer "Sauvetage du Paradis".

Trouver le jardin d'Eden

Terminer "Trouver le Jardin d'Eden".

Le rêve américain

Terminer "Le rêve américain".

Big Trouble dans les grandes ville

Terminer "Big Trouble de Big Town".

Le surhomme Gambit

Terminer "Le Gambit surhumaine".

Le guide de survie en friche

Terminer "Le guide de survie en friche".

Ces!

Terminer "Ceux!".

Le Nuka-Cola défi

Terminer "Le Nuka-Cola défi".

Chef de l'Etat

Terminer "Chef de l'Etat".

L'homme reproduit

Terminer "Le répliquées Man".

Liens du sang

Terminer "Liens du sang".

Oasis

Terminer "Oasis".

La puissance de l'atome

Terminer "La puissance de l'atome".

Tenpenny Tour

Terminer "Tenpenny Tour".

Entreprise strictement

Terminer "Entreprise strictement".

You Gotta de tir dans la tête

Terminer "You Gotta de tir dans la tête".

Vol d'indépendance

Terminer "Vol d'indépendance".

Trouble de la maison

Terminer "Trouble de la maison".

Chanson d'Agatha

Terminer "Chanson d'Agatha".

Reilly's Rangers

Terminer "Reilly's Rangers".

Reaver

Atteindre le niveau 8 avec un mauvais Karma.

Mercenaire

Atteindre le niveau 8 avec Karma neutre.

Protecteur

Atteindre le niveau 8 avec un bon Karma.

Harbinger de guerre

Atteindre le niveau 14 avec un mauvais Karma.

Pinnacle de survie

Atteindre le niveau 14 avec un Karma neutre.

Ambassadeur de la paix

Atteindre le niveau 14 avec bon Karma.

Ne joue pas bien avec les autres

Tuer 300 personnes.

Tueur de bêtes

Assassiner 300 créatures.

Psychotiques Prankster

Placer une mine ou grenade dans la poche de quelqu'un.

Rapportez-les!

Terminer "Rapportez-les!".

Argent

Oui, je joue avec des poupées

Collecter 10 poupées Vault-Tec.

L'argent du diable

Gagner 50 défis Discours.

Données de mineur

Pirater 50 terminaux.

Sont clés pour Cowards

Picked 50 écluses.

One-Man partie du Scoutisme

Découvrir 100 lieux.

Fléau de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec une mauvais Karma.

Paradigme de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec un Karma neutre.

Enfin, meilleur espoir de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec un bon Karma.

D'armes

Faire une personnalisation de chaque arme.

Or

Les plus grands qu'ils sont...

Tuer tous les mutants Super Behemoths.

Vault-Tec C.E.O.

Collecter 20 poupées Vault-Tec.

Platine

Trophée de platine

Récolter tous les 50 trophées pour ce jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Chapitre 1 : Premier pas dans l'abri 101

Vous commencez par choisir votre nom, le sexe de votre personnage et son apparence physique. Votre mère décède par la suite et il ne vous reste que votre père. Avancez vers ce dernier qui vous pose dans le parc pour enfant et referme la porte. Suivez les indications, ouvrez la porte et sortez. Prenez le livre Être S.P.E.C.I.A.L et choisissez vos compétences. Suivez ensuite votre père pour faire un bond dans le temps et vous retrouver à l'âge de 10 ans.

C'est votre 10ème anniversaire et vous recevez comme cadeau le Pip-Boy 3000. Parlez aux invitez et plus particulièrement à Amata et profitez de la fête. Parmi les enfants présents il y a Butch, ce dernier veut vous prendre votre bonbon, refusez. Si vous le contrariez, il va essayer de vous frapper. Ne reculez pas et rendez-lui coup pour coup. Allez ensuite écouter la conversation entre votre père et Jonas. Ensuite, sortez et allez vers le réacteur. Parlez à Jonas et attendez l'arrivée de votre père. Vous recevrez une carabine, allez dans le réacteur et visez sur les trois cibles. Tuez ensuite le Radroach et prenez des photos.

Vous faites un nouveau bond dans le temps et vous vous retrouvez à l'âge de 16 ans. Quittez l'infirmerie et allez à droite. Amata est dans une situation délicate, elle est en conflit avec les Tunnel Snakes. Réglez-leur leur compte en utilisant la violence ou pas (selon vos choix pendant le dialogue) puis entrez dans la salle de classe.
Allez ensuite participer à l'examen du G.O.A.T puis quittez la salle. Vous faites ensuite un nouveau bond dans le temps pour vous retrouver à l'âge de 19 ans.

Vous vous réveillez devant Amata qui est en pleurs. Elle vous apprend que votre père s'est enfui et que Jonas a été tué. Vous n'avez qu'un seul choix ; fuir à votre tour l'abri 101.
Vous pouvez aider ou pas le soldat qui est attaqué par les Radroachs, à votre droite. Allez ensuite parler à Butch. Vous pouvez l'aider en éliminant les Radroachs attaquant sa mère pour récupérer des points de Karma, l'aider en lui donnant

votre pistolet ou l'ignorer complètement et le laisser se débrouiller seul.
Dirigez-vous ensuite vers l'Atirum. Passez à coté de l'agent puis éliminez les Radroachs. Montez aux escaliers et franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte. Tuez les Radroachs et avancez.

Allez vers le serveur Administrateur et éliminez Hannon, le chef de la sécurité, en route. Vous retrouvez Amata entourée de quelques gardes ainsi que son père. Ignorez-les ou battez le Superviseur et obtenez le mot de passe en le fouillant. Vous pouvez aussi le convaincre de vous le donner. Ne lui donnez surtout pas vos armes car il n'hésitera pas à les utiliser contre vous.

Allez vers le poste du surveillant et ouvrez la porte. Piratez l'ordinateur et ouvrez le tunnel du Superviseur. Descendez les escaliers.

Ouvrez la porte de l'abri 101 et activez la commande. Fuyez l'endroit.

Chapitre 2 : Marchant sur ses pas

Une fois à l'extérieur, descendez et rejoignez la route. Avancez jusqu'à Springvale. Trouvez ensuite le ranch qui se trouve à l'est du village. Parlez à Silver et obtenez des capsules. Allez ensuite vers Megaton (sachez toutefois que vous pouvez aller où bon vous semble, mais pour les besoins de l'histoire c'est à Megaton qu'il faut vous rendre).

Dès votre arrivée, le sheriff Simms vous aborde. Discutez avec lui, il vous parle de Moriarty et d'un homme qui pourrait être votre père. Allez ensuite à droite et montez vers les hauteurs pour retrouver un bar. Entrez et allez parler à ce Moriarty. Ce dernier affirme avoir vu votre père qui était sur place. L'homme vous demande 100 capsules contre de nouvelles informations. Une fois la somme payée, il vous conseille d'aller visiter la Galaxy news radio au Sud-Est de la ville de DC.

Avant d'y aller effectuez quelques quêtes secondaires ("La puissance de l'atome" qui vous permet de débloquer "Survivre aux terres désolées"). Téléportez-vous ensuite au Super Duper Mart et rejoignez la station de métro de Farragut West. Traversez le Chevy Chase Nord puis l'école maternelle jusqu'à la station de radio en éliminant quelques mutants en chemin.
Devant la station se trouve un Béhémot (un mutant plus fort que les autres). Laissez-le éliminer les autres créatures puis éliminez-le (n'oubliez pas de fouiller les cadavres pour ramasser des objets et des armes avant le combat). Entrez et parlez à Three Dog.

Chapitre 3 : Galaxy News Radio

Three Dog vous propose de travailler pour lui contre des informations sur votre père. Vous devez vous rendre au musée des technologies (au Sud) pour trouver la pièce nécessaire à la réparation du relai radio qui a été détruit par un mutant. Suivez le chemin indiqué sur votre Pip-Boy. Quittez la station par la porte de derrière et dirigez-vous vers la porte du tunnel (en suivant la flèche verte sur la carte). Avancez dans le tunnel et prenez à droite pour rejoindre la station de Dupont Circle.

Traversez la station jusqu'au Metro Central en suivant le tunnel. Prenez ensuite le chemin indiqué une représentation en blanc et activez l'interrupteur. Quittez le tunnel.

Vous vous retrouverez au Mall. Eliminez les mutants et dirigez-vous vers le musée des technologies. Montez les escaliers et franchissez la dernière porte. Avancez jusqu'à trouver un deuxième tunnel. Prenez la porte de gauche et avancez jusqu'à la fusée spatiale. Descendez les escaliers et prenez le prochain couloir vers le vaisseau Virgo II. Emparez-vous de la parabole et quittez le musée des technologies pour retourner au Mall.
Allez vers l'obélisque et entrez. Montez et réparez le relai comme vous l'a demandé Three Dog puis revenez vers ce dernier. Une fois en sa présence, vous obtenez une clé, il s'agit de la clé de la cachette d'armes.

Chapitre 4 : Recherches scientifiques

Allez vers Rivet City, trouvez le laboratoire et parlez au docteur Li. Vous apprenez que votre père s'est dirigé vers le

Jefferson Memorial. Ça sera votre prochaine destination. Dès que vous atteignez l'endroit, visitez la boutique de cadeaux. Avancez dans le couloir du Memorial puis tournez à droite. Prenez ensuite à gauche. Entrez dans la salle de contrôle et découvrez que votre père est parti. Ramassez les holodisques qui se trouvent sur place et consultez la 10ème entrée. Vous réalisez que vous devez vous rendre à l'abri 112.
Suivez la direction indiquée par votre Pip-Boy jusqu'au garage de Smith Casey. Une fois sur place, entrez et visitez l'arrière boutique. Actionnez le levier pour découvrir une trappe. Descendez. Vous êtes désormais dans l'abri 112. Faites ce que vous demande le robot et asseyez-vous sur le fauteuil relaxant.

Chapitre 5 : Tranquility Lane

Vous êtes projeté vers un univers en noir et blanc. Avancez et parlez à George Neusbaum. Ce dernier vous demande de parler à Betty, qui se trouve dans l'aire de jeu. Elle vous demande de jouer avec elle ; ses jeux consistent à faire pleurer Timmy Neusbaum, rompre le mariage des Rockwell, tuer Mabel Henderson et retrouver un masque et un couteau.

Vous pouvez accepter (mauvais Karma) ou refuser (bon Karma) l'offre de la petite fille. Plus loin, vous rencontrerez madame Dithers qui vous affirme que la petite Betty est une entité maléfique qui essaye de faire du mal aux gens puis vous conseille de visiter la maison abandonnée.
Allez ensuite à la maison abandonnée (en vous dirigeant vers le nord). Entrez et appuyez sur les objets selon l'ordre suivant : la radio cassée, le récipient en verre, le nain de jardin, le récipient à nouveau, le moellon, le nain de jardin et la bouteille vide. Un terminal apparaît, consultez les infos qui y figurent et lancez le programme "Invasion Chinoise". Lisez aussi les informations concernant le Docteur Braun puis quittez la maison. Traversez la porte virtuelle qui se trouve dans le centre de la ville et vous sortirez de ce cauchemar.

C'est là que vous retrouvez votre père. Dialoguez avec lui et demandez-lui ce que vous désirez savoir. Sortez ensuite de l'abri, éliminez les créatures et dirigez-vous vers Rivet City.

Chapitre 6 : Les eaux de vie

Revenez voir le Docteur Li au laboratoire scientifique et écoutez ce que dit votre père. Parlez ensuite avec lui et rejoignez le projet Pureté. Allez vers le Jefferson Mémorial.
Puisque vous avez déjà nettoyé la zone lors d'une précédente mission, allez vers le magasin de souvenirs. En sortant, rejoignez votre père et les scientifiques.

Suivez votre père jusqu'à la rotonde et demandez-lui ce qu'il faut faire pour réparer les installations. Une fois que vous aurez votre réponse, quittez la rotonde et revenez aux sous-sols. Descendez les escaliers et prenez à droite jusqu'à la prochaine salle. Suivez l'inscription "Flood Control" jusqu'à la pompe. Activez ensuite l'interrupteur de prévention d'inondation qui se trouve contre le mur. La pompe a besoin de plus de puissance.

Retournez voir votre père qui vous donne trois fusibles. Rebroussez chemin jusqu'à la pompe à nouveau. Cette fois, allez à l'ouest vers la porte "Accès au fusibles A1" au lieu de suivre le panneau " Flood Control". Placez les fusibles dans la boite à fusibles d'alimentation auxiliaire qui est sur le mur du nord.

Allez ensuite à la toute première salle des sous-sols et franchissez la porte qui était fermée. Activez l'ordinateur central et utilisez l'interphone. Quittez les sous-sols et allez vers le contrôle de pompe.
Parlez à nouveau à l'interphone et traversez la grille.
Longez le conduit pour trouver le tuyau. Ouvrez-le.

C'est à ce moment que la porte se bloque, il vous est impossible de rebroussez chemin. Avancez dans le seul chemin accessible et éliminez les soldats qui vous barrent la route. Arrivé à la rotonde, vous vous rendez compte que votre père et les autres sont enfermés. Suivez la conversation et assistez au sacrifice de votre père. Vous devez ensuite fuir avec le Dr Li par la plaque d'égouts.

Dirigez-vous, en compagnie des scientifiques vers la Citadelle. Empruntez le chemin de droite et refermez la porte derrière vous. Eliminez les soldats et avancez.

Le Dr Li vous demande ensuite de vous arrêter pour prendre soin de Garza qui est gravement blessé. Soignez-le avec vos Stimpacks (il en faut cinq), si vous en avez assez, sinon abandonnez-le (vous avez même la possibilité de lui tirer dans la tête pour couper court à la situation). Montez ensuite aux escaliers vers l'Ouest. Avancez jusqu'à atteindre une double porte. Appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir.

Sur place, un paladin de la Confrérie de l'Acier vous aidera à éliminer les créatures qui vous attaquent. Continuez, en suivant le tunnel, puis escaladez l'échelle pour atteindre la Citadelle. Entrez.

Chapitre 7 : Suivre la piste (partie 1)

Suivez Li et assistez à la discussion qui se déroule entre elle et Lyons. Discutez ensuite avec ce dernier pour obtenir l'autorisation de faire une formation pour pouvoir utiliser l'armure assistée.

Traversez la cour et pénétrez dans le laboratoire. Parlez au Scribe Rotchild qui vous conseille de consulter les archives. Allez vers le Nord et vers le cercle A. sur place, dirigez-vous au Sud pour trouver l'ordinateur Vault-Tec. Consultez le "Listing des abris de la région de DC" puis "abri 87" et "fourniture de matériel". Vous localisez enfin l'emplacement d'un JEK. Revenez discuter avec Scribe Rotchild dans le laboratoire. Suivez-le pour obtenir l'emplacement de l'abri 87. Pour vous y rendre, vous devrez passer par les cavernes de Lamplight. Téléportez-vous au garage de Smith Casey, puis dirigez-vous vers les cavernes.

Une fois sur place, ouvrez la porte en bois qui se trouve sous les guirlandes. C'est là que le Mayor MacCready (il s'agit d'un enfant) vous arrête et vous empêche de traverser. Il vous demande de sauver ses amis Penny, Sammy, Squirrel, retenus prisonniers à Paradise Falls.

Chapitre 8 : Sauvetage du paradis

Les amis de MacCready se trouvent à Paradise Falls, au Nord d'Arefu. Dirigez-vous vers cet endroit et, une fois sur place, faites la connaissance de Grouse l'esclavagiste. Vous avez le choix entre ; discuter avec l'homme et payer 500 capsules, dégainer votre arme et tuer tout le monde ou accepter d'asservir quatre personnes.

Avancez vers l'entrée "Shopping Center" et parlez aux détenus de Lamplight. Sammy vous informe que pour faire sortir les prisonniers, vous pouvez soit vous connecter au réseau via l'ordinateur du chef Jones et désactiver les colliers qui empêchent les enfants de fuir. Pour ce, il faut que vous disposiez de 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez aussi trafiquer le boitier de dérivation (à proximité de la cantine), si vous disposez de 40 points de compétence en réparation. Sinon, vous pouvez massacrer tout le monde et fouiller les poches du chef pour trouver la clé de la cage. Essayez quand même de ne pas trop vous approcher de la caserne car elle grouille de soldats qui peuvent rendre votre tache beaucoup plus difficile qu'elle ne l'est. La dernière solution est de racheter les enfants au négrier pour 2000 capsules (1200 si vous arrivez à le convaincre grâce à votre compétence de discours.

Retrouvez ensuite les enfants à la sortie des toilettes de Paradise Falls. Ils vous remercient et quittent le camp.

Chapitre 9 : Suivre la piste (partie 2)

Retournez aux cavernes et discutez à nouveau avec MacCready. Ce dernier vous laisse passer et vous informe qu'il existe deux passages. Le premier chemin est la Murder Pass, il est dangereux à traverser, tandis que le deuxième, qui est plus sur, nécessite 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez demander à Joseph de vous montrer le premier passage et il vous y conduira. Sinon, allez retrouver le même homme dans la grande chambre et il vous allumera l'ordinateur qui vous permettra d'activer la porte du deuxième passage.

Si vous choisissez le chemin de la Murder Pass, avancez et prenez à gauche à la première intersection pour récupérer des Stimpacks dans la cabane. Inutile de vous préciser que ce chemin est infesté de mutants qui ne rêvent que de vous faire la peau. Dépassez le sas et avancez jusqu'à la salle du réacteur.

Chapitre 10 : Trouver le jardin d'Eden

Longez le tunnel puis franchissez la porte qui mène à un bâtiment. Avancez droit devant vous jusqu'à atteindre des escaliers. Montez, franchissez l'unique porte et avancez vers le réfectoire.

Ouvrez la porte qui se trouve au fond et ramassez les Stimpacks et les munitions qui se trouvent dans la pièce puis ressortez. Allez vers le couloir qui se trouve à droite et montez. Votre prochaine destination apparaît sur votre carte. Allez vers ce point et éliminez les mutants en chemin. Il existe une pièce renfermant des Stimpack à l'extrême Ouest, le mot de passe du coffre-fort est " incessant ".

Allez ensuite vers le Test de labos. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une voix vous interpelle. Ecoutez ce qu'elle a à dire et approchez-vous de l'interphone. Il s'agit d'un super mutant pacifique. D'autant plus que ce dernier est capable de récupérer le JEK qui se trouve dans un endroit de haute radioactivité. Acceptez, donc, de l'aider et allez vers le Nord pour trouver la console de contrôle incendie. Actionnez-la et revenez voir Fawkes (le mutant), il est maintenant libre. Toutefois, vous avez libéré d'autres créatures hostiles, éliminez-les.
Votre nouvel allié vous conduit à votre objectif et vous ramène le JEK. Vous devez ensuite quitter l'abri mais l'Enclave vous stoppe et vous dépossède du JEK. Quelque temps après, vous vous réveillez en présence du colonel. Ce dernier vous demande le code du purificateur, refusez de le lui donner.

Chapitre 11 : Le rêve américain

Prenez ce qui vous appartient dans le casier et quittez votre cellule. Vous êtes convoqué par le Président en personne. Allez le voir dans son bureau. Tournez à droite et entrez dans le secteur 3A. Il s'agit d'un laboratoire dans lequel plusieurs créatures sont retenues prisonnières. Montez les escaliers et allez vers la porte qui mène à Raven Rock 2.

C'est là que le Colonel Autumn ordonne à ses hommes de vous abattre malgré les recommandations du Président. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis qui vous barrent la route puis empruntez successivement la zone 2A et le couloir 2B. Vous vous retrouverez ensuite dans le secteur 2C. Au bout du couloir il y a une pièce, à gauche. Elle contient une poupée Vault-Tec qui augmente votre compétence armes à énergie de 10 points.

Sortez et prenez le couloir d'en face pour vous retrouver dans une pièce circulaire. Prenez à gauche jusqu'à la salle de contrôle. Vous atteindrez la zone 1A. Escaladez la grande structure centrale et approchez-vous de l'ordinateur qui n'est autre que le Président Eden. Il vous demande de faire le ménage dans les Terres Désolées et d'éliminer les mutants et autres créatures ayant trouvé refuge dans cette région. Vous devrez donc prendre la fiole de virus VEC modifié pour aller la verser dans le purificateur.

Quittez les lieux et, si vous possédez assez de points de compétences en discours, vous pourrez convaincre le Président de dissoudre l'Enclave.

Traversez donc les zones 1A puis 1B après avoir traversé le couloir et pris à droite. Avancez encore jusqu'au secteur 1C puis suivez le passage pour quitter cet endroit. C'est là que vous retrouvez Fawkes venu vous aider.

Allez au laboratoire de la Citadelle et parlez à Lyons. La Confrérie se prépare à attaquer l'Enclave pour reprendre le purificateur et vous décidez de les accompagner. Vous devrez effectuer toutes les missions secondaires avant de vous en aller car il s'agit de la dernière mission. Vous devrez sauvegarder à ce stade du jeu si vous voulez connaître les différentes fins disponibles.

Chapitre 12 : Retire ça !

Quittez la Citadelle et suivez le Liberty Prime. Neutralisez les créatures que vous rencontrez en restant à distance pour ne pas subir les dégâts provoqués par les bombes qu'il lance. Vous vous retrouverez aux portes du musée Jefferson.

Durant cette dernière quête vous devrez décider si vous allez ajouter le virus au purificateur.

Quel que soit votre choix, allez à la boutique de cadeaux. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route puis allez vers la rotonde. Vous y rencontrerez le Colonel Autumn. Essayez de le convaincre de changer de camp et d'abandonner ses projets, sinon combattez-le et débarrassez-vous-en.

Approchez du sas et vous réaliserez qu'une personne devra se sacrifier pour ajouter le virus avant que la salle n'explose. Vous pouvez soit laisser Lyons entrer ou vous charger de cette tache.
Dans le deuxième cas, vous vous retrouvez en face de l'entrée de filtration auxiliaire, utilisez le virus et ajoutez-le au purificateur. Utilisez des rad-X pour tenir le coup encore quelque temps car vous devrez ensuite taper le code 216 sur la table de contrôle.

ASTUCE DU MARCHAND DE SABLE

Il vous faut la capacité du "Marchand de sable". Trouvez ensuite un endroit où un enfant dort. Pourquoi un enfant? Parce qu'on ne peut pas les tuer pendant leur sommeil contrairement aux adultes. Ainsi on peut réitérer l'opération plusieurs fois et ainsi gagner beaucoup d'expérience en quelques minutes. Veillez à être en mode "accroupi" ou discret pour accomplir le meurtre et faites en sorte d'être seul dans la pièce. Vous gagnerez environ 50-60 points d'XP pour avoir utilisé le marchand de sable. Vous ne perdrez pas de karma, vu qu'en fait vous ne tuez personne. Les enfants de Andale au sud de Megaton sont très efficaces pour cette astuce !

Far Cry 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Chacun de ces codes permet de déverrouiller de nouvelles missions. Vous devez les saisir depuis le menu Extras.

`2Eprunef`	6 missions débloquées
`2Tuw5esw`	6 missions débloquées
`6aPHuswe`	4 missions débloquées
`Cr34ufrE`	6 missions débloquées
`JeM8SpaW`	6 missions débloquées
`tr99pUkA`	6 missions débloquées

TROPHÉES

Bronze

Une entre les deux yeux

Abattre un capitaine de la faction à Leboa-Sako - le territoire nord

Le salaire de la guerre

Obtenir tous les diamants de conflit du jeu en paiement ou par exploration

Un ami pour la vie

Sauver un partenaire captif

Un plan bien conçu

Détourner avec un partenaire une mission donnée par une faction

Vagabond

Trouver toutes les planques de Leboa-Sako - le territoire nord

Guide touristique

Trouver toutes les planques de Bowa-Seko - le territoire sud

Journaliste d'investigation

Ramener la première série d'enregistrements audio du Chacal au Journaliste

Messager

Accomplir toutes les quêtes secondaires de la Résistance dans le Nord et dans le Sud

Du matériel

Débloquer de nouvelles armes en attaquant un convoi

En fuite

Partir de la ville

Même pas mort

Fuir vers Bowa-Seko - le territoire sud

Spécialiste en armement

Acquérir la cartouchière et les manuels pour une arme

Livreur

Livrer les passeports tamponnés à la Résistance en échanger de médicaments

Technicien télécom

Accomplir une mission interceptée par un signal de tour GSM

Dawa ya moto ni moto

Rompre le cessez-le-feu et rallumer le conflit

Main tendue

Accomplir une quête secondaire d'un partenaire

Sauver les fesses

Sauver un partenaire

Jouer aux explorateurs

Visiter chaque région de la carte d'1 km² du monde

Bon pour le Pulitzer

Ramener tous les enregistrements audio du Chacal au Journaliste

Expert en armement

Acquérir la cartouchière et les manuels pour toutes les armes

Je retourne ma veste

Changer de camp à Leboa-Sako - le territoire nord

... je retourner ma veste

Changer de camp à Bowa-Sako - le territoire sud

... du bon côté

Débloquer toutes les armes en attaquant tous les convois

Évasion

Échapper à la torture dans l'ancien avant-poste d'esclaves

Roulette russe

Éliminer le leader de chaque faction et choisir qui seront les nouveaux chefs de guerre

... dans le feu de l'action

Sauver un partenaire d'une blessure mortelle

La troisième faction

Résoudre les problèmes de tous les partenaires

Impitoyable

Détourner toutes les missions principales des factions à Leboa-Sako - le territoire nord

De sang-froid

Détourner toutes les missions principales des faction de Bowa-Seko - le territoire sud

Équipe de premiers secours

Avoir le plus de réanimations dans une partie avec classement

Tueur à gages

Atteindre le Rang 5 (Partie avec classement)

Capitaine avec les honneurs

Remporter une partie comme Capitaine en mode Soulèvement (Partie avec classement)

Major de promotion

Obtenir le plus grand total d'xp dans une partie (Partie avec classement)

Jeu de guerre

Remporter une partie à 16 joueurs (Partie avec classement)

Joueur promu

Recevoir 3 fois une promotion à la classe supérieure (Partie avec classement)

Grand safari

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement)

Durcissement des combats

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement)

Cartographe

Créer une carte dans chaque mode de jeu et la faire valider

Argent

Homme à tout faire

Accomplir toutes les missions interceptées par un signal de tour GSM

Fais de beaux rêves

Soulager un partenaire et l'aider à quitter ce monde

Professionnel

Atteindre le Rang 10 (Partie avec classement)

Mercenaire

Atteindre le Rang 20 (Partie avec classement)

Hôpital de campagne

Avoir 500 réanimations (Partie avec classements)

Chef de guerre

Atteindre le Rang 30 (Partie avec classement)

Aventurier

Télécharger et évaluer 25 cartes d'utilisateur

Or

Au coeur des ténèbres

Pénétrer au coeur des ténèbres

Enfer et désolation

S'entendre avec le Chacal pour faciliter l'exode

Soldat d'infortune

Débloquer les manuels de terrain pour toutes les armes (Partie avec classement)

Platine

Nerfs d'acier

Recevoir les plus grands honneurs

SOLUTION COMPLÈTE

ACTE 1

Prologue

Après la petite balade en taxi, vous allez vous évanouir. Vous rencontrez le Chacal et une explosion retentit dans l'hôtel. Avancez pour essayer de sortir de l'immeuble. Suivez les indications qui s'affichent pour sortir de votre chambre par la fenêtre. Avancez ensuite vers le cadavre et ramassez son fusil. Descendez les marches et avancez vers la sortie. Après un court affrontement avec des hommes armés, vous tombez une deuxième fois dans les vapes.

L'endroit dans lequel vous vous réveillez et votre premier interlocuteur changent selon le personnage choisi au début du jeu. Néanmoins, la première mission ainsi que toutes les autres sont identiques. Votre première mission consiste à réparer la voiture jaune qui se trouve dans le campement. Dirigez-vous vers l'avant du véhicule et appuyez sur Triangle pour réparer le moteur.

Montez dedans et allez vers le point de contrôle ennemi. Avancez en vous repérant sur la carte ou tout simplement grâce aux panneaux d'indication rouges. Une fois devant la planque, descendez et éliminez les deux gardes qui ne représentent pas un réel danger. Entrez et faites le plein de munitions. Avancez ensuite vers le lit et reposez-vous pendant une heure.

Libérer le prisonnier

Montez dans la bagnole et allez vers le camp indiqué sur votre carte. Arrêtez-vous avant de l'atteindre et montez sur la colline qui donne sur le camp. Sortez votre carte et repérez les mitrailleuses et les kits de soin. Repérez ensuite les gardes et descendez. Restez accroupi pour éviter les tirs ennemis et éliminez les soldats qui vous attaquent. Tirez sur les barils explosifs pour les tuer ou les débusquer. Entrez ensuite dans la cabane où se trouve le prisonnier. Ouvrez la porte pour le libérer et sortez. Montez dans le véhicule qui se trouve dans le campement et allez recevoir votre paye.

Aller au Mike's bar

Après son discours, sortez et ouvrez votre carte et votre GPS. Cherchez le diamant en tournant et en surveillant la lumière qui clignote sur votre GPS. Avancez dans la direction lorsque la lumière se fige. Lorsqu'elle clignote rapidement, c'est que la mallette qui contient les diamants est proche. Cherchez-la et prenez les pierres précieuses avant de revenir au bar de Mike pour recevoir une nouvelle mission.

Une fois dans la zone du bar, entrez dans l'armurerie (qui se trouve à gauche) et approchez-vous de l'ordinateur. Achetez une arme et sortez. Allez à la cabane qui se trouve à droite de l'armurerie et prenez la nouvelle arme. Allez vers le bar et entrez. Parlez à l'homme que vous aviez sauvé et allez vers le type qui est assis. Parlez ensuite au

troisième type qui deviendra rapidement votre partenaire. Reparlez ensuite au type assis et prenez la cassette que vous devez consigner au père Maliya. Ce dernier se trouve dans l'église.

Revenez alors vers Pala et vérifiez votre GPS à la recherche de mallettes de diamants. Entrez ensuite dans l'église et donnez la cassette au prêtre. Il vous donne en retour des médicaments contre la malaria. Sortez ensuite de l'église et tournez à gauche vers le QG de l'UFLL.

UFLL : L'oasis

Allez vers le bâtiment des UFLL. Entrez après la fouille et montez à l'étage pour recevoir votre nouvelle mission. Vous pouvez ramasser des seringues qui se trouvent près de la porte de sortie. Sauvegardez votre partie et sortez. Ouvrez votre carte et localisez votre objectif. Prenez une voiture à la sortie de la ville et dirigez-vous vers l'oasis.

Vous rencontrez des points de contrôle sur votre chemin. Vous avez le choix entre éliminer tous les ennemis qui les gardent ou passer votre chemin. Si les ennemis possèdent des véhicules, ils vont vous prendre en chasse. Pendant chaque mission, votre partenaire vous appelle pour élaborer un deuxième plan d'attaque. Libre à vous de suivre son plan ou de continuer votre mission normalement. Vous pouvez aussi utiliser le bus qui mène de Pala jusqu'à une station à l'orée du désert avant de continuer votre chemin à bord de la voiture qui se trouve dans la station.

Approchez-vous de la station par le coté élevé de la plaine et repérez vos ennemis. Descendez ensuite lentement et allez près du véhicule qui se trouve à l'extrémité du campement. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse de la voiture pour éliminer vos ennemis. Avancez ensuite vers le dépôt de munitions et tirez dessus tout en restant au loin pour ne pas subir les dégâts suite à l'explosion. Ne quittez la zone que si un message vous informant de la réussite de la mission s'affiche. Revenez donc à Pala et ramassez les diamants qui se trouvent en chemin.

UFLL : Trouver le trésor

Allez voir les gars de l'UFLL pour une nouvelle mission. Repérez ensuite votre destination sur la carte et prenez votre chemin. Eliminez les ennemis dans les points de contrôle et prenez l'une de leurs voiture équipées mitrailleuse. Arrêtez-vous ensuite loin du camp ennemi et continuez votre route à pied pour ne pas alerter les gardes. Repérez les ennemis qui gardent l'entrée d'un trou. Descendez la pente et mettez-vous à l'abri. Commencez à éliminer les ennemis en restant sur place. Laissez les ennemies venir vers vous au lieu d'avancer vers eux. Soyez vigilant à ne pas être encerclé par vos ennemis. Descendez ensuite dans le trou en utilisant les échelles pour trouver plusieurs lingots d'or. Revenez à Pala via Bus après avoir pris le contrôle du poste de garde ennemi et ramasser la cassette indiqué par votre GPS.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois revenu à Pala, vous devez aller à l'église pour parler au père Maliya. Ses missions sont ceux de la résistance. Vous devez accomplir ces missions pour avoir des médicaments.

Vous devez porter des passeports à une cellule de résistance. Allez à la station de bus et allez devant la carte avec le point indiquant le Nord-Ouest. Prenez ensuite la voiture et sortez votre carte en conduisant. Vous pouvez passer par la planque qui se trouve sur votre chemin pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite et perquisitionnez un poste de garde. Continuez votre chemin vers le campement. Si vous avez une voiture avec une tourelle, restez assez loin des cabanes et localisez et éliminez les deux gardes. Sinon avancez dans la brousse et neutralisez les ennemis qui surveillent les résistant. Entrez ensuite dans la cabane et parlez au deux hommes. Donnez ensuite les passeports au deuxième pour récupérer de médicament. Revenez ensuite vers Pala pour une nouvelle mission.

UFLL : Détruire les pompes

Allez vers le QG de l'UFLL pour une nouvelle mission. Il s'agit cette fois d'une mission de sabotage pendant laquelle vous devez détruire les pompes d'une serre des APR. Prenez la direction de la serre et perquisitionnez les postes de garde ennemis. Choisissez un véhicule muni d'une tourelle, cela peut vous servir si vous êtes repéré de loin.

A l'approche de la serre, descendez du véhicule et avancez furtivement. Localisez les défenses ennemies avant d'entrer dans la zone. Avancez vers la première serre et éliminez les premiers ennemis que vous rencontrez. Entrez et restez accroupi. Les vitres sont à l'épreuve des balles mais restez quand même accroupi pour votre sécurité. Levez-vous de temps en temps pour repérer l'emplacement des ennemis et restez près de la porte pour les accueillir.

Passez ensuite à la deuxième serre et dirigez-vous vers les pompes rouges qui se trouvent dans le coin, à gauche de la porte d'entrée. Tirez pour les détruire et fuyez en passant par la première serre avant de rejoindre votre véhicule. Revenez à Pala pour réaliser que le QG des UFLL à fermé ses portes.

APR : Eliminer le chef de la police

Entrez dans le QG de l'APR et montez à l'étage. Acceptez la mission et sortez. Quittez Pala vers la cible qui est en mouvement et chopez un 4x4. Observez le trajet de la cible et vous vous rendrez compte qu'elle effectue le même trajet, en boucle. Positionnez-vous alors sur un pont et bloquez la route avec votre véhicule. Prenez le contrôle de la tourelle et attendez le convoi. Tirez en premier sur la voiture d'escorte et ses occupants. Passez ensuite à la deuxième voiture dans laquelle se trouve le chef de la police. Si votre véhicule s'enflamme, quittez-le et tirez dessus pour l'exploser et tuer plus de monde par la même occasion. Puisque le convoi est bloqué sur le pont, vous aurez tout le temps nécessaire pour éliminer les ennemis de la manière que vous voulez. Revenez ensuite à Pala et allez à l'église.

Résistance : Trouver des médicaments

Les missions de la résistance se ressemblent toutes, seul l'endroit diffère. Vous devez encore une fois apporter des papiers à quelques résistants. Utilisez le bus qui vous rapproche de votre destination sans faire de mauvaises rencontres en chemin. Perquisitionnez au moins un poste de garde pour prendre un 4x4 et foncer vers votre destination. A l'approche de la cabane des résistants, arrêtez-vous et éliminez les gardes qui surveillent les lieux avec votre tourelle. Descendez ensuite et entrez pour remettre les passeports et prendre les médicaments en échange. Revenez ensuite à Pala.

APR : Détruire le wagon citerne

Entrez dans le QG de l'APR et recevez votre nouvelle mission. Allez vers votre destination en bus. Passez par le refuge pour sauvegarder votre partie et récupérer des diamants. Approchez-vous ensuite de la gare et avancez lentement du coté gauche. Entrez dans un des tuyaux et restez-y.
Eliminez les ennemis que vous apercevez et attendez tranquillement que les autres gardent viennent vous chercher. Avancez ensuite d'un wagon à l'autre pour éliminer le reste des gardes. Dirigez-vous ensuite vers le wagon et tirez dessus avec une roquette ou lancez simplement une grenade à proximité. Fouillez la zone à la recherche de munitions puis revenez à Pala.

APR : Détruire le compresseur

Allez voir les membres de l'APR qui vous confient une nouvelle mission de sabotage. Localisez votre objectif sur la carte et dirigez-vous vers le garage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent aux avant-postes et quittez votre véhicule à l'approche de la casse. Entrez par derrière, il existe un trou par lequel vous pourrez passer. Eliminez les premiers ennemis et prenez le contrôle de la mitrailleuse de l'un des véhicules. Eliminez ensuite les gardes qui essayent de s'approcher. Une fois cette zone nettoyée, descendez et avancez vers votre objectif. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer un max de soldats et ne sortez de votre abri que lorsque l'endroit est sécurisé. Entrez ensuite dans la cabane dans laquelle se trouve le compresseur et tirez dessus à plusieurs reprises pour le faire sauter. Quittez ensuite cette zone vers Pala.

Résistance : Trouver des médicaments

Le père Maliya vous remet d'autres passeports à porter aux résistants. Allez vers le campement sur un 4x4. Perquisitionnez les postes de garde en chemin. Une fois devant le camp des résistants, prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Entrez ensuite dans la cabane et faites la transaction. Revenez enfin à Pala pour une nouvelle mission.

Si les deux factions n'offrent pas de mission, visitez le bar pour aider vos partenaires. Vous gagnerez de la réputation mais surtout, ceci débloquera de nouvelles missions chez les factions. Vous pouvez aussi effectuer les missions de l'armurerie pour débloquer de nouvelles armes.

APR : Tuer Gakumba

Allez vers le QG de l'APR où l'on vous attribue une mission d'assassinat assez difficile. Avancez vers votre objectif en perquisitionnant les postes de garde en chemin. Vous pouvez aussi vous reposer dans une planque et attendre la nuit pour lancer l'assaut. Pour arriver au camp ennemi, vous devez passer par un sentier étroit. Avancez en éliminant le garde.

A l'approche du camp ennemi, sortez votre carte et localisez les défenses. Avancez lentement dans le noir et éliminez les gardes. Repérez-les grâce aux étincelles de leurs armes. Montez ensuite sur la passerelle en bois et éliminez les ennemis qui gardent la cabane. Sans entrer dans celle-ci, tirez sur le chef de l'UFLL par la fenêtre. Vous devez maintenant quitter les lieux pour terminer la mission. Revenez par le même chemin pour éviter de rencontrer les renforts ennemis qui rappliquent. Utilisez le noir en votre faveur et essayez de passer inaperçu au lieu d'affronter toute la cavalerie. Suivez le sentier et prenez le chemin de Pala.

Sauver les civils

Après l'appel téléphonique, dirigez-vous vers le repère des bûcherons. Parlez au journaliste qui vous explique la situation. Vous avez maintenant le choix entre aller au bar de Mike ou à l'église.

Si vous allez au bar, éliminez les ennemis qui l'encerclent et entrez. Barricadez la porte avec le réfrigérateur et repoussez les hommes armés jusqu'à votre capture.
Dans l'église, utilisez les meubles pour vous barricader. Ceci ne stoppera pas les ennemis qui rappliquent et qui vous capturent quand même.

Pendant le transport, vous tombez de la camionnette en plein désert. Avancez dans la tempête jusqu'à vous évanouir. Le Chacal lui-même viendra encore une fois vous secourir. Après son discours, les membres de L'UFLL débarquent et vous confient une nouvelle mission.

UFLL : Assassiner Kouassi

Buvez un peu d'eau et ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone. Prenez ensuite les seringues qui se trouvent dans la trousse de secours et sortez. Prenez le véhicule et dirigez-vous vers la route. Ramassez le diamant qui se trouve dans la carcasse du bus bleu. Eliminez la voiture ennemie qui patrouille et continuez votre route. Débloquez la planque en chemin pour sauvegarder votre partie puis reprenez votre progression.

Perquisitionnez le poste de garde qui contient une trousse de secours. A l'approche de votre objectif, arrêtez-vous et avancez à pieds. Vous pouvez monter à droite sur la pente et éliminer les ennemis depuis cette position. Vous pouvez aussi vous faufiler par la gauche, derrière le rassemblement ennemi, et lancer une grenade sur la voiture et une autre entre les rebelles. Finissez les autres avec la tourelle et éliminez Kouassi s'il survit au premier assaut.

ACTE 2

UFLL : Retrouver Voorhees

Revenez au chemin qui mène au désert et éliminez la patrouille ennemie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une barrière, il s'agit de la frontière du District Sud. Avancez jusqu'à Sefapane pour rencontrer les membres de l'UFLL. Perquisitionnez les postes de contrôle sur votre chemin et éliminez les patrouilles ennemies. Vous rencontrez une armurerie ausso, effectuez vos achats si vous le désirez. Une fois arrivé à Sefapane, entrez dans le QG de l'UFLL et parlez à Voorhees pour recevoir une nouvelle mission.

UFLL : Escorter la barge

Sortez de QG et quittez le village. Allez vers la station de bus en coupant entre les deux montagnes. Prenez le bus vers Mosate Selao. Une fois à destination, allez au bord du lac et prenez le bateau qui se trouve dans le port. Rejoignez la barge qui se trouve près de l'île et parlez au pilote posté dans la cabine, en haut des escaliers.

Descendez ensuite et allez vers la tourelle de gauche. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive gauche et ceux placés à droite. Occupez-vous ensuite des bateaux qui vous coupent la route. Quand la barge est touchée, elle s'arrête. Vous devez donc aller vers la source de la fumée et réparer le moteur. Revenez à la tourelle et explosez ce qui reste de vos ennemis jusqu'à atteindre le port.

Descendez et prenez le chemin de la ville. Entrez ensuite dans la clinique et parlez au médecin. Sortez par la porte de derrière et, sans perdre de temps, avancez et traversez la route vers le coté gauche (il n'y a pas encore beaucoup d'ennemis à cet endroit). Passez ensuite par le cimetière et allez à droite. Passez par le trou qui se trouve dans le mur de derrière. Courez jusqu'à la station de bus et répondez au téléphone.

UFLL : Protéger la barge

Pour atteindre la barge, prenez un bateau, si vous en trouvez un, ou prenez la voiture et faites le tour vers le port. Descendez de la voiture et surprenez vos ennemis par derrière. Vous pouvez utiliser des grenades ou des roquettes. Montez ensuite sur un de leurs véhicules et utilisez la tourelle pour finir le travail. Nagez ensuite vers la barge et parlez à votre ami. Revenez ensuite à la ville Mosate Selao.

UFLL : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'UFLL et parlez au garde qui vous attribue une mission. Vous devez libérer un étranger, détenu par l'APR. Sortez votre carte et suivez le chemin vers votre cible. Avant de l'atteindre, débloquez la planque qui est gardée par des hommes armés et sauvegardez votre partie. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit puis allez vers votre objectif. Entrez dans le village furtivement. Avancez derrière la maison où se trouve le prisonnier. Eliminez les gardes en chemin et entrez. Montez à l'échelle et libérez le captif. Sortez de la maison et revenez à Mosate Selao.

UFLL : Détruire le four

Allez au QG de l'UFLL et recevez votre nouvelle mission. Attendez la nuit tombée et équipez-vous du MP5 silencieux pour commencer la mission. Sortez de la ville, allez à la station de bus et choisissez celle à proximité de Dogon comme destination. Continuez ensuite votre route vers le village, à bord d'une voiture. Arrêtez-vous à distance et avancez le long du coté gauche. Eliminez les ennemis en vous abritant dans les maisons. Fouillez ces dernières, ainsi que les ruelles, à la recherche de munitions et de kits de soin. Si vous possédez un fusil sniper, vous pouvez monter sur le toit d'une des maisons et éliminer vos ennemis un par un.

Avancez dans le chemin montant et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser et déclencher le feu. Montez encore vers le sommet qui n'est pas gardé et lancez une grenade sur les bonbonnes de gaz qui entourent le four pour l'exploser. Descendez ensuite vers l'entrée du village et prenez l'un des véhicule de vos ennemis pour vous échapper.

Résistance : Trouver des médicaments

Allez à la clinique et parlez au docteur qui vous donne des passeports à livrer. Allez ensuite au QG de l'UFLL et écoutez le briefing (concernant le fit de ne pas revenir au village suite à la mission de la résistance). Vous devez rejoindre la cellule des résistants qui se trouve dans la mine TaeMoCo. Prenez le bus vers la station qui est la plus proche de la mine. Avancez ensuite en voiture dans le chemin ensablé. Eliminez les patrouilles ennemies et allez vers la planque qui se trouve au sommet de la colline. Tuez les deux gardes et entrez vous reposer.

Sortez ensuite et prenez le 4x4 puis foncez vers la mine. Perquisitionnez le poste de contrôle en chemin et, une fois devant la mine, arrêtez-vous et prenez les commandes de la tourelle. Eliminez tous les ennemis et descendez. Avancez vers la cabane et entrez. Remettez les passeports aux résistants et prenez les médicaments. Sortez ensuite en

direction de la station de bus pour aller vers Mosate Selao.

UFLL : Tuer Uniya

Vous devez tuer un dénommé Uniya qui se trouve dans l'école polytechnique. Prenez le chemin de l'école jusqu'au pont. Bloquez la route avec votre voiture et descendez. Eliminez l'ennemi qui lance des roquettes (il se trouve à gauche). Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent en utilisant vos grenades dès qu'ils essayent d'écraser votre voiture pour passer. Perquisitionnez ce poste de garde et continuez votre route vers l'école.

Une fois devant la porte d'entrée, placez la voiture devant la pancarte de l'école pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis et éliminez les gardes qui se trouvent derrière les sacs de sable. Ne laissez personne monter sur les tourelles des voitures. Tirez sur les barils explosifs pour propager le feu. Descendez ensuite et contournez la cour de l'école par la droite. Eliminez la résistance en chemin et entrez dans le bureau de Uniya. Tuez-le rapidement sans pitié sinon s'il dégaine, il essayera de vous tuer. Revenez ensuite au QG de l'UFLL.

UFLL : Tuer Yabek

Acceptez une autre mission d'assassinat et dirigez-vous vers la barge de Yabek. Suivez les rails et perquisitionnez tous les postes de contrôle. Prenez ensuite possession de la planque gardée par les rebelles et continuez votre route le long des rails. Avancez vers le poste de garde qui bloque le pont et perquisitionnez-le. Faites ensuite une marche arrière et repérez le sentier, sur votre gauche. Suivez-le jusqu'à atteindre un deltaplane. Utilisez-le pour descendre sous le pont et rejoindre la barge. Essayez d'atterrir sur le rocher et de rester en hauteur vis-à-vis de vos ennemis. Eliminez-les et descendez avec prudence vers la barge. Eliminez les hommes armés et faites sauter bonbonnes de gaz et les barils explosifs éparpillés au bord de la rivière. Avancez dans la barge et allez vers la cabine où se trouve Yabek. Tuez-le avant qu'il ne vous tire dessus.

Pour vous sauver, utilisez le bateau pour avancer dans la rivière. Plusieurs ennemis vont essayer de vous couper la route. Méfiez-vous de bateaux équipés avec des lance-roquettes. Vous pouvez suivre la rivière jusqu'à la ville mais la route est dangereuse. Essayez d'accoster sur la rive droite, près du pont en ruine, et continuez vers le village.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans le village, allez à la clinique pour prendre les passeports à livrer. Passez en même temps au QG de l'APR pour recevoir votre nouvelle mission. Localisez la destination sur votre carte. Allez vers le port et prenez un bateau pour atteindre votre cible. Si vous choisissez ce moyen de transport et si vous effectuez le trajet pendant la nuit, vous aurez l'avantage d'éviter les patrouilles des bateaux ennemis et surtout vous pouvez attaquer les gardes par derrière. Eliminez alors les deux hommes qui gardent la cabane et entrez pour effectuer la transaction.

APR : Détruire les bouteilles d'azote

Passez maintenant à la mission de l'APR et repérez la clinique dentaire sur votre carte. Prenez une voiture et perquisitionnez le poste de garde en chemin puis reprenez la route. Une fois devant la clinique, avancez par le coté, gauche derrière la clôture. Abattez les ennemis qui essayent de vous arrêter et surveillez vos arrières pour ne pas vous faire encercler. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la tour qui se trouve à droite et éliminer tous les ennemis qui rappliquent. Avancez enfin vers le camion et lancez une grenade pour détruire sa cargaison. Reprenez le chemin du retour vers la ville.

APR : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'APR pour que le garde vous donne une mission. Vous devez libérer une personne capturée par les membres de l'UFLL (il est maintenu prisonnier dans la brasserie). Utilisez un bateau pour atteindre votre destination. Descendez dans le port et avancez vers le campement. Passez par la gauche et allez derrière la cabane dans laquelle se trouve le prisonnier. Nettoyez la zone en longeant le mur de la cabane puise entrez et libérez le captif.

APR : Détruire le transmetteur vidéo

Revenez vers le QG de l'APR et assistez au briefing. Vous devez détruire le transmetteur radio de l'UFLL. Pour l'atteindre, allez vers la station de bus puis vers la station la plus proche du transmetteur. Utilisez la voiture pour atteindre l'une de vos planques et changez de voiture. Prenez ensuite la route vers le transmetteur.

Restez derrière votre tourelle et arrêtez-vous devant l'entrée de la base. Eliminez les ennemis qui essayent de s'approcher tout en réparant votre véhicule à chaque fois qu'il commence à dégager de la fumée. Descendez ensuite dans le chemin de droite et avancez vers le buggy. Avancez à bord de ce véhicule dans le sentier qui monte vers le transmetteur. Lancez une grenade sur l'antenne pour la détruire. Si vous ne possédez pas de grenades, vous trouverez une charge explosive à droite de l'antenne. Placez-la à la base de celle-ci pour l'exploser. Revenez ensuite à la ville.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans la ville, allez vers la clinique et prenez les passeports. Avant de quitter la zone, passez voir les membres de l'APR et acceptez la mission à effectuer suite à la livraison des passeports. Rejoignez la planque de la résistance sur un 4x4 équipé de mitrailleuse. Avant d'entrer dans le campement, placez-vous derrière la mitrailleuse et détruisez la voiture ennemie qui fonce sur vous. Eliminez ensuite les gardes qui entourent la cabane. Entrez dans cette dernière et effectuez la livraison des passeports.

APR : Récupérer la TNT

Revenez à la ville et prenez le bus pour la station qui se trouve tout en bas de la carte. Prenez ensuite le véhicule et foncez vers la mine. Débloquez, en chemin, la planque qui se trouve près de la mine et sauvegardez votre partie. Perquisitionnez les postes de garde sur votre route jusqu'à atteindre la mine TaeMoCo. Votre première cible est le sniper qui se trouve dans la tour, éliminez-le en premier et attendez l'arrivée des ennemis. Descendez ensuite vers l'abri où se trouvent les bâtons de TNT. Prenez-les et dirigez-vous vers le pipeline.

APR : Détruire le pipeline

Prenez la direction du pipeline et éliminez tous les ennemis qui vous coupent le chemin jusqu'à atteindre la planque la plus proche de votre objectif. Dormez jusqu'à la tombée de la nuit et allez vers l'entrée de la zone du pipeline. Eliminez les ennemis qui gardent l'entrée et avancez lentement. Tuez le sniper qui se trouve sur la structure métallique située à gauche de la zone avant qu'il ne vous bute. Allez ensuite dans le dépôt de gauche et ramassez les seringues de soin. Avancez enfin vers le pipeline et placez la TNT. Eloignez-vous en courant et assistez au spectacle. Revenez ensuite à la ville et visitez le QG de l'APR.

APR : Récupérer les diamants

Après le briefing, allez au port et embarquez sur un bateau vers le lieu du rendez-vous. Une fois sur place, vous ne trouverez que des cadavres. Entrez dans la maison et montez à l'étage. Entrez dans le bureau et prenez la mallette qui se trouve sur le canapé. Vous serez surpris par le Chacal qui va prendre possession de la mallette et vous mettra KO.

S'évader de la prison

Lorsque les gardent emmènent votre partenaire, allez vers le mur droit et enfoncez-le. Ramassez l'arme et les médicaments et sauvegardez votre partie. Sortez de la cellule et avancez. Montez les marches et progressez dans le couloir. Tournez à gauche pour prendre le fusil et le pistolet. Revenez ensuite au couloir de droite et continuez tout droit jusqu'à la sortie de la prison. Suivez le chemin en évitant les patrouilles ennemies jusqu'à l'appel de Voorhees. Vous devez le rejoindre à Sefapane. Revenez alors vers la zone où vous vous êtes fait capturer et prenez un bateau vers la ville. Utilisez ensuite le bus pour vous rapprocher de Sefapane. Empruntez ensuite une voiture pour atteindre votre objectif.

ACTE 3

UFLL : Tuer Tambossa

Après le briefing, revenez à la ville et sortez par le coté droit. Rejoignez Dogon Sediko, que vous avez visité précédemment, pour sauver un mercenaire. Entrez dans la maison où se trouve votre cible et abattez-le avant qu'il n'ait le temps de vous tuer. Sauvez-vous en évitant la confrontation avec les ennemis. Revenez ensuite à la ville pour de nouvelles missions.

UFLL : Eliminer Voorhees et ses hommes

Allez au QG de l'UFLL, ils en ont marre de Voorhees et vous demandent de le buter. Vous devez rejoindre la mine TaeMoCo en utilisant le bus puis le buggy (qui se trouve dans la station). Coupez en passant entre les deux montagnes et attendez la nuit en vous reposant dans l'abri. Avancez ensuite vers l'entrée de la mine et éliminez en premier le sniper qui se trouve à votre gauche. Attendez tranquillement l'arrivée des ennemis et tirez sur les barils explosifs et les bombonnes de gaz pour provoquer plus de dégâts. Avancez ensuite vers la position de Voorhees et celle de son lieutenant. Tuez rapidement ce dernier et écoutez la proposition de Voorhees. Vous avez le choix entre le tuer ou tuer celui qui vous a envoyé pour l'assassiner. Mais tant que vous êtes sur place, tuez Voorhees et répondez à l'appel de Reuben qui vous demande de le rejoindre au bar. Utilisez le bus pour vous rapprocher du bar ensuite continuez le chemin à bord de la voiture.

Tuer Greaves et son aide de camp

Parlez au journaliste qui se trouve au fond puis au mercenaire assis près de la porte. Après le briefing, revenez à la station et prenez le bus vers la station la plus proche de Sepoko. Avancez vers le village et éliminez l'ennemi qui se trouve à l'extrême droite. Il est équipé d'un lance-roquettes. Eliminez le reste des hommes armés en contournant le centre du village par la gauche. Localisez la maison où se trouve votre cible et foncez. Avant de tuer Greaves, écoutez sa proposition. Tuez-le puis sortez du village en empruntant un 4x4 ennemi. Reuben vous appelle et vous donne rendez-vous à l'aérodrome.

Rendez-vous avec Reuben

Suivez le chemin qui mène vers l'aérodrome et éliminez les patrouilles ennemies. Prenez un véhicule équipé d'un lance-roquettes et avancez vers l'aérodrome. Bombardez ce dernier en ciblant les soldats avec vos roquettes. Avancez ensuite du coté gauche où se trouve un avion. Ignorez les ennemis les plus lointains et entrez dans le hangar à l'intérieur duquel se trouve Reuben. Parlez-lui et sortez. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et sauvez-vous à bord d'un véhicule ennemi stationné dans la zone. Votre prochaine destination est la prison, là où se trouve le Chacal.

Rendez-vous avec le Chacal

Le chemin vers la prison grouille de postes de contrôle. Eliminez leurs occupants ainsi que les patrouilles ennemies. Avancez ensuite sans crainte vers la prison. Entrez pour vous rendre compte que l'endroit est désert. Seul le Chacal se trouve au milieu de la cour. Approchez-vous de lui et suivez-le lorsqu'il se déplace. Réapprovisionnez-vous ensuite et quittez la prison vers la jungle.

Tuer les deux commandants de faction

Avancez dans la jungle jusqu'à atteindre une zone appelée Heart of Darkness. Sur place, il y a un camp ennemi très bien gardé. Vous ne devriez pas attaquer mais si vous décidez de donner l'assaut, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes en premier. Vous pouvez contourner tout ce beau monde en avançant et en longeant le mur gauche. Avancez lentement jusqu'à la sortie où se trouvent quelques soldats en train de discuter. Sprintez vers le chemin descendant et avancez sans vous retourner.

Continuez votre route jusqu'à la planque. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit et sortez. Avancez dans le noir et décimez d'autres hommes armés qui se trouvent autour du feu. Lancez une grenade entre ces ennemis et finissez ensuite les survivants au fusil. Continuez votre route en nettoyant les postes de contrôle et en restant à couvert derrière les arbres.

Suivez le chemin et repérez la planque qui se trouve sur la rive opposée à la falaise. Avancez jusqu'au bord et repérez

des ennemis se trouvant en bas. Lancez une grenade sur ces soldats et suivez le chemin descendant pour nettoyer la zone. Progressez vers la carcasse de l'avion et montez dans le chemin de droite. Reposez-vous dans la planque et partez vers la zone neutre.

Entrez sans vous faire de souci puisque les gardes ne vous attaquent pas. Traversez-le pont et, sans interrompre la réunion, lancez une grenade dans la cabane. Courez ensuite vers le coté droit de la zone pour vous abriter et repoussez les vagues d'ennemis. Quittez ensuite cette zone vers la piste d'atterrissage. Reposez-vous dans la planque et sortez pendant la nuit.

Récupérez les diamants

Avancez sans crainte vers la zone de rendez-vous. Votre ami se trouve au centre de la zone. Tous les mercenaires vont vous trahir et essayer de vous tuer. Foncez alors directement vers votre seul allié et, sans écouter ce qu'il a à dire, prenez la mallette et rebroussez chemin. Ignorez vos ennemis et éloignez-vous au maximum. Réapprovisionnez-vous et allez vers la planque du Chacal. Eliminez le poste de garde qui précède la planque puis allez parler au Chacal.

Il vous donne le choix entre : exploser la dynamite ou remettre la mallette au commandant du camp.

Exploser la dynamite

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez derrière la cabane du Chacal et suivez le sentier. Au virage de gauche, quittez le sentier et tuez les trois ennemis qui se trouvent sur la dénivellation de droite. Continuez votre route et éliminez trois autres hommes qui sont à découvert, faciles à abattre. Continuez enfin votre route jusqu'à la dynamite et actionnez le détonateur. Assistez enfin au passage des civils par la frontière grâce aux diamants offerts par le Chacal.

Livrer les diamants

Prenez la mallette qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez vers la cible, sur votre carte, et éliminez les trois premiers soldats qui vous barrent la route. Restez en hauteur et éliminez les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez ensuite votre route jusqu'au camp, près de la frontière. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et donnez la mallette au commandant du camp. Vous avez accompli votre partie du deal et le Chacal en fera de même en faisant exploser la dynamite.

Ferrari Challenge

© System 3 / Eutechnyx 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Aux trophées listés ci-dessous s'ajoutent ceux qui peuvent être gagnés en obtenant la première place sur chacun des tournois du jeu.

100 Wins (bronze)

Gagnez 100 courses.

2000 On The Clock (bronze)

Parcourez 2000 miles.

American All-Star (or)

Terminez le challenge nord-américain avec le maximum de points.

Arcade Gold (or)

Obtenez le trophée or pour tous les niveaux de difficulté du mode Arcade.

Circuits Maximus (or)

Terminez le challenge européen avec le maximum de points.

Congratulations (platine)

Débloquez tous les trophées du jeu.

Double Whammy (bronze)

Montez deux fois sur le podium dans le challenge européen.

Euro Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits européens en mode Contre-la-montre.

Euro Racer (argent)

Remportez une course sur chacun des circuits européens.

First Across The Line (bronze)

Terminez premier sur tous les circuits du jeu.

First Challenge Win (bronze)

Remportez votre première course dans le challenge italien.

Hot Shot (bronze)

Obtenez un pourcentage de précision d'au moins 75% dans toutes les catégories du Tutorial.

Italian Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits italiens en mode Contre-la-montre.

Italian Stallion (argent)

Terminez le challenge italien avec le maximum de points.

Numero Uno (bronze)

Obtenez la première place dans les qualifications pour le challenge italien.

Prancing Horse (bronze)

Terminez le challenge italien.

The Champ (argent)

Terminez le mode Arcade en difficulté Legend.

The Collector (bronze)

Débloquez toutes les Ferrari disponibles dans le jeu.

The Graduate (bronze)

Terminez le Tutorial pour la première fois.

The Perfectionist (or)

Terminez le jeu à 100%

The Veteran (bronze)

Terminez le mode Aracde en difficulté Expert.

Time Trial Lap King (argent)

Battez le record du tour sur tous les circuits du mode Contre-la-montre.

Unlock and Roll (bronze)

Débloquez votre premier véhicule de tournoi.

US Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits US du mode Contre-la-montre.

US Race Ace (argent)

Remportez une course sur tous les circuits du challenge nord-américain.

DÉBLOQUER LA 599 GTB

Au menu principal, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite**.

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

FIFA 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Et de cinq !

Marquer 5 buts dans l'Arène

Et si on s'y mettait ?

Marquer 20 buts dans l'Arène

Héros

Arrêter un pénalty

Qui s'y frotte s'y pique

En match, battre le gardien d'une balle piquée

Grosse frappe !

En match, marquer de plus de 27 mètres

A bout portant

En match, transformer un pénalty

Comme à l'entraînement

Marquer sur corner

Comme elle vient

Marquer sur un centre

Sur le fil

Marquer à la 89e minute

Avec la barre

En match, marquer en touchant les poteaux

Tout en élégance !

En match, marquer d'une reprise de volée

La parole est à la défense

En match, marquer avec un défenseur

L'envol

En match, marquer d'une tête plongeante

La tête sur les épaules

En match, marquer de la tête

Faire son cinéma

Publier une vidéo sur EA Sportss|8482 Football World

Savoir renverser le jeu

Réussir une transversale

Intraitable

Ne pas encaisser de but

Judas

Battre votre équipe favorite avec son rival

Petit mais tête en l'air

Marquer de la tête avec le plus petit joueur créé

L'altruiste

Centrer pour un ami qui marque (trophée en coopération)

Le petit nouveau

Disputer un match en ligne avec un joueur perso

Victoire en direct

Remporter un match avec l'option Saison Live adidas activée

Porter haut son club

Remporter un match en mode Clubs FIFA 09 avec votre club

Un maillon de la chaîne

Remporter un match en ligne sans classement avec une équipe composée de 11 joueurs créés

Dieu du club

Devenir une légende de votre club

Les images parlent d'elles-mêmes

Publier 5 captures d'écran sur EA Sportss|8482 Football World

Première sortie

Remporter un match de ligue en ligne

Entièrement fait à la main

Gagner un match avec des paramètres entièrement manuels (aucune assistance activée)

Vainqueur classé

Remporter un match en ligne avec classement

Joueur Fair Play

Disputer 5 matchs consécutifs sans prendre de carton (les avertissements doivent être activés)

(DLC) Champion du monde

Ultimate Team: remportez le Trophée Mondial Or

(DLC) Champion en ligne

Ultimate Team: remportez le Trophée Or Équipe de rêve

(DLC) Packs Argent

Ultimate Team: ouvrez votre premier pack Argent

(DLC) Packs Or

Ultimate Team: ouvrez votre premier pack Or

(DLC) Meilleur stade

Ultimate Team: passez à un stade Argent

(DLC) Le collectionneur

Ultimate Team: remplissez une page de votre collection avec une équipe de 11 joueurs

(DLC) Bronze L'as des as

Ultimate Team: obtenez votre premier entraîneur Or

Argent

Le bourreau des géants

Battre une équipe cinq étoiles avec une équipe demi-étoile

Enrouler comme un pro

En match, marquer sur coup franc

La tête à l'envers !

Marquer d'une bicyclette

Un être vous manque

Gagner un match en infériorité numérique

Premier sur 64

Remporter une compétition créée avec 64 équipes au départ

Une étoile suffira

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile

Gros investissement

Acheter un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix

La fièvre acheteuse

Acheter 50 joueurs dans votre carrière en mode Carrière

Le stakhanoviste

Jouer plus de 50 heures

Bon voyageur

Gagner dans chaque stade

Le roi de la Fiesta

Marquer 2 500 points et remporter 5 badges en un seul match en mode Fiesta

Nous partîmes vingt...

Disputer un match en mode Clubs FIFA 09 avec 20 personnes

Légende vivante

Devenir une légende dans votre pays

Vainqueur en vrai

Remporter 5 matchs de ligue interactive

(DLC) Maître des compétitions

Ultimate Team: remportez toutes les compétitions Club Or

(DLC) Maître Tournoi en ligne

Ultimate Team: remportez toutes les compétitions en ligne Or

(DLC) De l'or à la pelle

Ultimate Team: obtenez 11 joueurs Or

Or

Gros retour sur investissement

Vendre un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix

Le puriste

Terminer le mode Carrière sans simuler un seul match

Platine

Légende du football

Débloquer tous les trophées (sauf trophées au contenu additionnel)

FIFA 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Pro de l'entraînement

Marquer 5 buts en 1 session dans l'Arène.

Sur les montants

En match, marquer en touchant les poteaux ou la barre.

Cameraman

Publier une vidéo sur EA SORTS Football World.

Victoire dans la douleur

Battre 1 équipe 5 étoiles avec 1 équipe 1/2 étoile en ligne ou en diff. Professionnel au moins.

L'union fait la force

Remporter un match avec 1 joueurs en ligne ou en difficulté professionnel au moins.

Hold-up

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile en diff. Professionnel au moins.

La valse des contrats

Acheter 50 joueurs en mode Carrière.

Bon ami

Offrir un but à un ami grâce à un centre.

A la découverte du monde

Remporter un match dans chaque stade.

Contrôle total

Remporter un match avec tous les paramètres manuels (sans assistance).

Ente amis

Gagner un match dans une ligue amicale.

Photographe

Publier une photo sur EA SPORTS Football World.

L'ultime fiesta

Obtenir 2500 points et remporter 5 badges lors d'un match en mode Fiesta.

Une star est née

Créer un Pro virtuel.

Autour du monde

Disputer un match avec une équipe de chaque ligue.

Donnée perdant

Gagner 1 partie avec classement Face-à-face en ligne avec une équipe plus faible que l'adversaire.

Expérimentations

Disputer 5 parties avec classement Face à face en ligne consécutives avec des équipes différentes.

La classe

Télécharger votre Game Face depuis EA SPORTS Football World.

Têtes connues

Télécharger les Games Faces des membres de son club depuis EA SPORTS Football World.

Lèche-vitrines

Se rendre dans la boutique FIFA 10.

Théâtre des rêves

Faire passer votre Responsable de stade au niveau 10.

Le phénix renaît de ses cendres

Faire une équipe 2 étoiles ou moins une équipe 5 étoiles en 5 saisons max de mode Carrière.

Jolie série

Disputer 5parties avec classement Face à face en ligne consécutives sans perdre.

Perfectionnement

Travailler ses aptitudes en mode Entraînement.

Argent

Un calendrier chargé

Terminer une saison en mode Carrière sans simuler un match.

Vrai fan

Jouer pendant plus de 50 heures.

Toujours disponible

Terminer une saison en mode Saisons Deviens Pro sans simuler un match.

Jeu collectif

Jouer un match de Championnat pro en tant qu'équipe entière (10 joueurs).

Pro confirmé

Débloquer 100 exploits EA SPORTS Football World avec votre Pro virtuel.

Double champion

Gagner plusieurs titres de champion de suite dans une ligue de haut niveau en mode Carrière.

Monter dans la hiérarchie

Être promu plusieurs fois de suite avec le même club en mode Carrière.

Sans pression

Avoir à 100% la confiance du conseil d'administration dans n'importe quel club en mode Carrière.

Globe-trotter

Gagner des titres dans les 5 ligues euro. maj. (Angleterre, France, Italie, Allemagne et Espagne).

Ressources limitées

Être sacré champion ou remporter une coupe en mode Carrière avec une équipe de 1 étoile au mieux.

Or

Première centaine

Remporter 100 parties avec classement en ligne classiques.

Le triplé

Remporter 3 trophées en 1 saison du mode Carrière.

Réputation établie

Devenir un entraîneur 5 étoiles.

Platine

Légende du football

Débloquer tous les autres trophées (sans compter les trophées de contenu supplémentaire).

EXPLOITS SECRETS

TECHNIQUE

02- Exploit secret : Dribbler un adversaire (Dribble +1)
09- Exploit secret : Marquer d'une balle piquée dans la surface (Contrôle ballon +2)
15- Exploit secret : Marquer avec une talonnade (Contrôle ballon +3)
22- Exploit secret : Dribbler 100 adversaires avec un geste technique (Dribble +4)

DEFENSE

03- Exploit secret : Contrer une frappe cadrée (Marquage : +1)
08- Exploit secret : Récupérer 3 fois le ballon sur 2 matchs consécutifs sur un tacle debout (Tacle : +2)
13- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutif en défense sans être averti(Tacle : +3)
21- Exploit secret : Être sacré 10 fois homme du match en tant que défenseur (Marquage : +4)

MENTAL

06- Exploit secret : Marquer à -3m des buts (Positionnement +3
11- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +3)
15- Exploit secret : Disputer 10 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +4)
22- Exploit secret : Faire 2 dégagements sur sa ligne dans votre carrière (Positionnement : +4)

PASSES

02- Exploit secret : Renverser le jeu avec une transversale (Passes longues : +1)
10- Exploit secret : Faire 2 passes décisives à ras de terre en un match (Passes courtes : +2)
14- Exploit secret : Faire 2 passes décisives lobées en un match (Passes longues : +3)
21- Exploit secret : Faire 100 centres qui trouvent un partenaire dans sa carrière (Centres : +4)

PHYSIQUE

06-Exploit secret : Être le plus prompt en marquant après un rebond sur le poteau (Réactivité : +5)
15-Exploit secret : Obtenir la note de 10 sur 10 (Force : +1)
24-Exploit secret : Marquer 5 fois dans sa carrière a -3m des buts (Réactivité : +5)
26-Exploit secret : Faire 10 feintes de frappes dans la surface dans sa carrière (Agilité : +2)
35-Exploit secret : Finir 10 matchs avec une endurance à 50% (Endurance : +3)
42-Exploit secret : Tacler un adversaire coupable d'une faute sur vous 5 fois dans sa carrière (Réactivité : +5)
45-Exploit secret : Être titularisé 200 fois dans sa carrière (Vitesse : +3)

TIRS

23-Exploit secret : Battre 2 fois le gardien de la tête dans un match (Précision de la tête +3)
29-Exploit secret : Marquer 2 fois d'une reprise de volée dans un match (Reprises de volée +3)

40-Exploit secret : Marquer 10 fois d'une reprise de volée dans sa carrière (Reprises de volée +4)
44-Exploit secret : Marquer 150 buts dans sa carrière (Puissance de frappe +4)

CARACTERISTIQUES/CELEBRATIONS

04-Exploit secret : Dribbler 5 adversaires avec un geste technique en 1 match (Débloque la caractéristique Flair)
07-Exploit secret : Effectuer 3 dégagements sur sa ligne dans sa carrière (Débloque la caractéristique Dégagement acrobatique)

ACCESSOIRES

09-Exploit secret : Disputer 25 matchs sous la pluie (Débloque l'option maillot de corps)

FIFA Street 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES SPÉCIALES

Predator

Terminez le challenge Adidas du mode FIFA Street Challenge.

The Blasters

Gagnez 40 fois en mode FIFA Street Challenge.

The Champions

Terminez le challenge Champion du mode FIFA Street Challenge.

The Classics

Terminez le challenge Classic du mode FIFA Street Challenge.

World Stars

Terminez le challenge All Stars du mode FIFA Street Challenge.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

100 points	Gagnez le combat Burger King
100 points	Gagnez le combat Dodge
150 points	Gagnez le combat EA Sport
150 points	Gagnez le combat ESPN Friday Night
150 points	Gagnez le combat ESPN Pay Per View
150 points	Gagnez le combat ESPN Wednesday Night
100 points	Gagnez le combat Everlast
100 points	Gagnez le combat Under Armour

A DÉBLOQUER

Judge Jab
Battez Joe Frazier avec Ali.

Lethal Uppercuts
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

Smooth Style
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

Madison Square Garden
Gagnez un match au Madison Square Garden.

Slickster Style
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

Bully Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Hookmaster Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Phillyshell
Battez Jermain Taylor en mode classique.

Ko Rey Mo
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

Sinister Cross
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

Textbook
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **NEWVIEW**.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

`Ko Rey Mo`	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
`The Burger King`	Terminez le défi Burger King

STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **Mr. Skitz**.

Fight Night : Round 4

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCESSOIRES

Accessoires offline

En mode Legacy, devenez le champion dans deux catégories de poids différentes, puis atteignez le rang de "G.O.A.T".

Accessoires online

Remportez les ceintures online des trois catégories de poids.

Final Fantasy XIII

© Square Enix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONTER UN CHOCOBO

Après avoir atteint le 11ème chapitre du jeu, vous pourrez vous balader sur Gran Pulse pour effectuer différentes missions. Trouvez la statue permettant de lancer la mission 12 et terminez-la pour atteindre la zone de l'étang de Namva. Lancez la mission 14 et terminez-la pour obtenir les rênes gysahl. Vous pouvez maintenant monter sur les chocobos qui sont symbolisés par une plume sur la carte du monde. Ils vous permettront d'atteindre les endroits inaccessibles autrement (cercles jaunes) et vous avertiront lorsque vous sevrez à proximité d'un trésor enfoui. Le chocobo dispose de trois unités de vie et peut se faire toucher s'il entre en contact avec un monstre. Son énergie se régénère avec le temps.

FAIRE DE L'EXP. OBJET RAPIDEMENT

Pour multiplier l'xp de vos objets par 3 tout le temps et ainsi les monter niveau maximum rapidement, allez dans la boutique "menus morceaux" et achetez 99 objets à 80 gils. Puis allez dans la boutique du garage et achetez 99 objets à 1600 gils (conducteur parfait). Ensuite, sur le menu d'amélioration, utilisez une cinquantaine d'objets à 80 gils sur l'objet à améliorer. Vous passerez alors tout de suite en XP x3, utilisez alors vos 99 conducteurs parfaits, pour faire PLEIN d'XP. Utile pour atteindre les armes finales rapidement.

TUER AVEC MORT

Certains ennemis redoutables sont sensibles au sort Mort de vanille (cristarium stade 9), comme les Adamantite (Monstres géants dans la plaine de Gran Pulse). Pour favoriser l'efficacité du sort, prenez l'arme Sceptre Belladone de Vanille et montez-la au niveau 21 pour avoir l'étoile. Utilisez une Urainite pour le faire passer en Baton Morbol niveau 15, que vous monterez au niveau 41. Faites-le passer en Nirvana avec le composant requis, vous aurez alors un bâton avec "Chance de toucher avec les malus 3", ce qui vous donne plus de chance que le sort Mort réussisse à faire son oeuvre.

THÈMES PS3

Vous pouvez débloquer différents thèmes pour votre interface PS3 en obtenant certains trophées.

Fang

Obtenir le trophée "Victime de la mode" (or).

Hope

Obtenir le trophée "Fabula Nova Crystallis" (or).

Lightning

Obtenir le trophée "Superstar" (or).

Sazh

Obtenir le trophée "Observateur" (or).

Serah

Obtenir le trophée "Héros ultime" (platine).

Snow

Obtenir le trophée "L'Cie modèle" (or).

Vanille

Obtenir le trophée "L'heure de vérité" (argent).

XP FACILE (ROI DES BÉHÉMOTHS)

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, vous pouvez obtenir un grand nombre de points pour le cristarium de la manière suivante.

Rendez-vous au niveau du point de téléportation du plateau nordique de la steppe, là où se trouve le Roi des Béhémoths qui est en train de se battre avec un autre monstre. Engagez le combat pour lancer une attaque surprise, ils sont en effet trop absorbés pour vous voir et continueront à se battre entre eux. Occupez-vous en priorité du Roi des Béhémoths et arrangez-vous pour le choquer et le débuffer rapidement avant qu'il ne se transforme. Vous n'avez plus qu'à vous débarrasser du second monstre (trois ravageurs le choqueront rapidement).
Cette victoire vous rapporte 6600 points à chaque fois. Au bout de quelques minutes, vous serez devenu suffisamment puissant pour les éliminer en moins d'une minute, ce qui devrait vous permettre d'emmagasiner un très grand nombre de points pour le cristarium.

REVENIR SUR PULSE À L'AIDE DES STÈLES

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, ne rentrez pas tout de suite dans les mines de Mah'habara tant que vous n'avez pas terminé les 17 premières missions. En effet, la mission 18 ne serait pas encore accessible, de même que les suivantes, et vous ne pourriez pas vous téléporter sur la steppe de Pulse à moins de revenir sur vos pas. **Une fois sur Eden, si vous n'avez fait aucune mission, vous devrez carrément battre le boss de fin pour débloquer un téléporteur vous permettant de revenir enfin sur la steppe de Pulse**. Pour éviter cela, faites les 17 premières missions dans l'ordre avant d'entrer dans les mines.

{llissions à faire en priorité
Mission 4 : stèle de téléportation
Mission 9 : stèle de téléportation

Mission 12 : accès à l'étang de Namva (chocobos)
Mission 14 : les chocobos peuvent désormais être montés
Mission 17 : stèle de téléportation, débloque la 18 dans les mines et les suivantes (téléporteurs)

RÉPARER LE ROBOT BAKHTI

Lorsque vous arrivez à Oerba, examinez le robot cassé dans le premier bâtiment et partez à la recherche des 5 objets pour le réparer. Les 3 premiers sont indiqués sur la carte, le 4ème est détenu par un monstre qu'il faut éliminer, le 5ème se trouve dans la zone juste après. Une fois en possession des 5 objets, revenez réparer le robot et par-lui à nouveau pour obtenir des récompenses non négligeables. Si vous lui reparlez ensuite, il vous donnera des conseils sur ce qu'il vous reste à faire dans le jeu.

MISSION 30

Montez sur Atomos depuis les sources de Sulyya pour accéder à la partie cachée de Mah'habara, à l'est. C'est là que se trouve le monstre que vous devez chasser pour finir la mission 30.

MULTIPLICATION DES ANTIDIAMANTS

Pour mener a bien cette opération, vous avez besoin d'un premier antidiamant (obtenu a 2 000 000 de gils dans la boutique R&D, ou contre un Khélonien géant des plaines de pulse) ainsi qu'une somme de 1 500 000 gils environ.

Utilisez votre antidiamant pour monter une des deux armes suivantes :

-Lance de Kaïn (via Lance Draken, Lance de shaman, Châtiment, Lance pandore ou Gae Bolga)
-Nirvana (via Griffes-de-tigre, Bâton de guérisseur, Sceptre Belladone ou Mistiltein)

Développez au maximum une de ces deux armes (grâce a vos 1 500 000 gils). Le démantèlement vous rapportera 3 antidiamants et diverses autres choses, ce qui, au final, vous fera économiser plusieurs millions de gils.

FABRICATION D'ÉLIXIR

Au cours de l'aventure principale, vous mettrez la main sur quelques codes de médecine. Une fois ceux-ci améliorés au maximum (le processus ne nécessite que 200 XP), ils se démantèlent en trois vaporisateurs et un élixir.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Cité suspendue

Zone interdite

Après la scène cinématique du début, vous entrez directement dans le vif du sujet et affrontez un premier boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Ce premier affrontement n'est pas très difficile. En effet, il s'agit d'un combat qui vous permettra de vous familiariser avec la jauge ATB, les attaques et les potions. Lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran, effectuez des attaques et prenez une potion si votre jauge de santé est presque vide. Attaquez-le constamment dans la seconde partie du combat et achevez ainsi ce premier boss.

Après le combat, suivez le chemin et effectuez une première sauvegarde. Avancez et éliminez deux gardes. Ces gardes sont très faciles à battre, effectuez des attaques normales et ils seront abattus. Ensuite, grimpez sur les débris et abattez d'autres gardes.

Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous aperceviez une sphère flottante, qui n'est autre qu'un trésor. Récupérez les potions dans le trésor, avancez et préparez-vous à affronter un soldat accompagné de deux robots animaliers.

Attaquez d'abord les deux animaux qui accompagnent l'officier, utilisez des potions si nécessaire puis occupez-vous de l'officier même.

Une fois le combat achevé, montez aux escaliers de droite pour récupérer deux potions dans le trésor et redescendez. Poursuivez le chemin principal, sauvegardez grâce au Terminal et grimpez sur les caisses.

Abattez deux gardes, montez les escaliers de gauche et récupérez un Bracelet de fer dans le trésor. Avancez, grimpez d'autres marches à gauche et descendez de l'autre côté. Regardez entre les caisses à droite des marches, ouvrez le trésor et récupérez 50 Gils.

Ensuite, poursuivez le long du chemin principal et affrontez quatre gardes. Par la suite, abattez un animal robot et un soldat et apprenez comment utiliser les objets.

Après la scène cinématique, escaladez la pente et affrontez plusieurs animaux. Montez les escaliers sur votre gauche, sauvegardez votre progression et sautez depuis le rebord. Activez le mécanisme, suivez le chemin et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Maraudeur PSICOM
Ce combat est aussi une occasion d'apprendre le système de choc. Au fur et à mesure que vous effectuez des attaques, le taux de dégâts augmente jusqu'à ce que l'ennemi tombe sous le choc. Abattez d'abord les deux gardes PSICOM puis concentrez-vous sur le maraudeur. N'hésitez pas à utiliser des potions, ou la queue du phénix, si vous êtes gravement blessé.

Front de résistance

Après la scène cinématique, vous incarnez un nouveau personnage. Regardez le trésor derrière vous et prenez les 50 Gils qui s'y trouvent. Ensuite, avancez le long du chemin principal et grimpez par-dessus les débris.

Après une courte scène, abattez les deux groupes d'ennemis et avancez. Eliminez trois autres groupes de soldats et animaux PSICOM et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez les survivants.
Après la scène, ouvrez le trésor à gauche, récupérez le Bracelet de fer et sauvegardez plus loin. Sauvez le chemin, affrontez les troupes ennemies que vous rencontrez et utilisez les grenades pour les abattre.

Boss : Béhémoth Beta
Effectuez des attaques simples, lancez des grenades de temps à autre et abattez cet ennemi. Votre coéquipière se chargera de remplir vos jauges de santé mais utilisez une potion en cas de dégâts critiques.

Après le combat, sauvegardez votre partie et reprenez le contrôle de Lightning et Sazh.

Boss : Myrmidon
Effectuez des attaques, utilisez les options et les compétences de Lightning. Répétez constamment les assauts jusqu'à ce que l'ennemi abdique.

Lorsque la scène cinématique s'achève, vous reprenez le contrôle de Snow. Avancez tout droit, prenez le Cercle de Force dans le trésor et équipez-vous avec. Avancez, abattez un groupe d'ennemis et montez les marches, à gauche. Descendez de l'autre côté, récupérez les 100 Gils dans le trésor de droite et prenez les escaliers du côté opposé.

Suivez le chemin, regardez la courte scène et affrontez d'autres soldats PSICOM. Enfin, approchez-vous du véhicule au bout du chemin et montrez à bord.

Après la scène cinématique, vous gagnez le contrôle de Hope. Avancez jusqu'aux véhicules et montez.

Chapitre 2 : Fal'Cie de Pulse

Vestiges du bas monde

Après la cinématique, affrontez le Pantheron et achevez-le. Ignorez d'abord les escaliers, partez à droite et récupérez 30 Gils dans le trésor.

Ensuite, rebroussez chemin et montez les escaliers que vous aviez ignorés. Allez d'abord à gauche, abattez les ennemis et récupérez 4 potions dans le trésor de gauche. Revenez en arrière, descendez les autres marches qui sont désormais sur votre gauche et abattez les mini droïdes de garde. Récupérez un Bracelet de fer dans le trésor, à gauche, sautez par-dessus les débris d'en face et avancez tout droit jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, vous regagnez le contrôle de Snow. D'abord, montez les escaliers qui sont derrière vous, récupérez deux potions et revenez en arrière. Sauvegardez, suivez le chemin principal et abattez deux Panthérons. Enfin, activez le mécanisme et regardez la scène qui suit.

De retour avec Lightning et Sazh, lisez les informations concernant les furtifs et avancez. Sauvegardez, éliminez les Panthérons et montez les marches. Eliminez d'autres ennemis, avancez à gauche et prenez la Queue de Phoenix dans le trésor. Ensuite, affrontez un Myrmidon près des marches suivantes et montez.

Abattez les ennemis, prenez la lame Gladius dans le trésor et équipez-en Lightning. Montez les escaliers suivants, affrontez un Myrmidon et un Pantheron, et poursuivez vers l'avant.

Après la courte scène, vous reprenez le contrôle de Snow. Partez d'abord en arrière, récupérez deux potions dans le coffre et revenez. Suivez le chemin principal, éliminez les ennemis et activez le mécanisme. Enfin, poursuivez jusqu'au bout du chemin et sautez sur la plateforme d'en face.

Après une autre scène, vous regagnez le contrôle de Hope et Vanille. D'abord, montez les escaliers et prenez à droite. Achevez les ennemis, récupérez un Fortifiant dans le trésor puis descendez les marches et partez tout droit vers la porte qui s'ouvre.

Sauvegardez votre progression, prenez les 100 Gils dans le coffre et abattez les deux Panthérons. Ensuite, poursuivez le chemin et regardez la courte scène qui suit.

Après les retrouvailles avec Snow, vous affrontez de nouveaux types d'ennemis. Lancez les grenades sur ces Goules,

utilisez une potion en cas de besoin et achevez-les.

Vous incarnerez ensuite Lightning et Sazh, partez directement à gauche et prenez une Poignée de Force dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et remontez les escaliers. Abattez d'autres Goules et montez les escaliers suivants. Affrontez Ghast, suivez le chemin, sauvegardez et entrez par la porte suivante.

Avancez tout droit, éliminez les Goule en chemin, abattez deux Ghast à la fin et montez les escaliers.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Lightning, Snow et Sazh. Suivez le chemin principal, abattez les ennemis et montez les escaliers. Récupérez 5 potions dans un trésor à gauche, sauvegardez à droite et entrez par le portail au milieu pour affronter un boss.

Boss : Anima
Dans ce combat, attaquez d'abord les deux bras d'Anima et détruisez-les. Ensuite, concentrez-vous sur son corps et attaquez-le rapidement avant que les bras ne réapparaissent. Répétez ces attaques, prenez des potions si votre état de santé est critique et achevez ainsi Anima.

Chapitre 3 : Lac Bresha

Basses terres de Cocoon

A partir de ce chapitre, vous commencez à gagner de l'expérience en engageant plusieurs combats. Par conséquent, il est important de gagner un maximum de combats afin d'augmenter votre niveau. Après les scènes, apprenez les stratégies de combat, lisez les instructions et abattez les ennemis.

Ensuite, descendez la pente et apprenez l'utilisation des Cristariums. Avancez jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez un Bâton Nacré dans le trésor et revenez au croisement.

Prenez cette fois à droite, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'aux ennemis. Abattez-les, repérez un trésor sur votre droite et prenez son contenu. Suivez le chemin, sautez par-dessus les débris et atteignez la section élevée. Avancez à droite, prenez 200 Gils dans le trésor et revenez sur le chemin principal.

Après la courte scène, apprenez les attaques manuelles et abattez les troupes PSICOM. Ensuite, suivez le chemin étroit jusqu'au prochain croisement et partez d'abord à droite. Éliminez les ennemis, récupérez les Larmes de Cie'th dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin (celui de gauche).

Courez jusqu'au croisement suivant, prenez d'abord à gauche et récupérez un Bracelet en argent. Revenez en arrière, suivez le chemin qui était à droite et abattez les nouveaux ennemis. Poursuivez, sauvegardez à droite puis descendez la pente.

Avancez, combattez quatre Panthérons, prenez une Queue de Phoenix dans le trésor qui est à gauche et poursuivez sur le chemin de droite. Abattez deux autres Panthérons, ouvrez un autre trésor sur votre gauche et obtenez un Fluide étrange.

Ensuite, poursuivez votre chemin jusqu'au prochain croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez une Marque de mage dans le trésor et revenez au croisement. Partez cette fois à droite, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Pour vaincre ce monstre, vous devez d'abord le mettre en état de choc puis lui infliger d'importants dégâts. Pour ce faire, choisissez d'abord la stratégie Assaut furieux et attaquez-le. Gardez un oeil sur votre jauge de santé et changez vers la stratégie Solidarité avant qu'elle ne se vide. Prenez une potion si nécessaire, répétez ces attaques et achevez ainsi ce monstre.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'au prochain embranchement. Prenez d'abord à droite, récupérez un Fluide étrange dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin. Traversez le vide via la passerelle, suivez d'abord le chemin de droite et récupérez un Fluide énigmatique dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin principal.

Avancez jusqu'au croisement suivant, prenez à droite et récupérez un Croc Maléfique. Ensuite, revenez en arrière et examinez le vaisseau abandonné. Une fois que la voie est libre, traversez le pont et éliminez les monstres. Sauvegardez et continuez jusqu'à ce que le combat contre Béhémoth se déclenche.

Boss : Béhémoth Alpha
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour obtenir des informations concernant Béhémoth. Ensuite, utilisez la stratégie Assaut furieux et attaquez-le avec la compétence Ruines. Si vous êtes gravement blessé, optez pour la stratégie Polyvalence et reprenez les assauts. Poursuivez les attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, suivez l'embranchement de droite, récupérez un Analyseur dans le trésor et revenez au chemin principal.

Lorsque la scène cinématique s'achève, suivez le chemin principal jusqu'au nouvel embranchement et abattez les ennemis en chemin. Partez d'abord à droite, récupérez un Circuit Numérique dans le trésor de droite puis revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, traversez le pont et abattez les ennemis.

Ensuite, sautez sur les rebords de la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez un embranchent. Suivez le chemin de droite, sautez par-dessus les rebords et récupérez une huile de Paraffine dans un trésor. Continuez à avancer, récupérez 50 Gils dans un autre trésor et atteignez un nouvel embranchement.

Partez d'abord à l'extrême droite, prenez un Câble isolé dans le trésor et revenez à gauche. Sauvegardez votre progression et continuez d'avancer jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, suivez le chemin étroit de la montagne, ouvrez deux trésors en chemin et récupérez 30 Gils et des Griffes encrassés.

Portes de l'antiquité

Montez les escaliers, sauvegardez votre progression et entrez dans le temple. En haut des marches, regardez à droite et récupérez 600 Gils dans le trésor. Ensuite, abattez le Béhémoth et suivez le chemin des débris vers la droite. Ouvrez le trésor qui est au fond, prenez les Circuits numériques et partez à gauche.

Eliminez les ennemis dans la cour, traversez le pont brisé et avancez jusqu'à la bifurcation. Descendez les marches à droite, repérez un trésor dans une entrée à droite et prenez les Griffes encrassés.

Ensuite, descendez dans la cour et abattez les ennemis. Avancez vers la gauche, prenez une Bague étincelante dans le trésor puis revenez à droite. Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez 3 Potions.

Montez les marches suivantes, récupérez le contenu d'un trésor à droite puis suivez le chemin de gauche. Abattez les ennemis en chemin, récupérez un Millérite dans un trésor et avancez jusqu'à la cour suivante.

Montez les escaliers à droite de la cour, récupérez un Film ferroélectrique puis redescendez dans la cour. Abattez les ennemis, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Récupérez une Queue de Phoenix près du bord droit, prenez également deux Analyseurs à gauche des escaliers puis sauvegardez et montez les marches.

Boss : Garuda Intercepteur
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier l'ennemi et effectuez des attaques automatiques. Gardez la stratégie Assaut Furieux tant que votre jauge de santé est remplie puis changez si vous êtes blessé. Dans la seconde phase du combat, utilisez Polyvalence jusqu'à ce que l'ennemi soit en état de choc puis optez pour Assaut Furieux pour lui infliger d'importants dégâts.

Maelström Silencieux

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Snow. Achevez les soldats ennemis et préparez-vous à affronter des Eidolons.

Eidolon : Soeurs Shiva (Nix & Stiria)
Dans cet affrontement contre Nix, vous allez apprendre comment attaquer un Eilodon pour en gagner le contrôle. En effet, vous devez réaliser des attaques afin de remplir la jauge de symbiose de l'Eilodon puis appuyez sur la touche adéquate pour le contrôler. Dans ce combat, utilisez simplement la stratégie Défenseur et contentez-vous de défendre. Dès que la jauge est remplie, appuyez sur la touche indiquée afin de compléter ce combat.

Chapitre 4 : Pics Infâmes

Terres mortes de Cocoon

Après les cinématiques, abattez les Panthérons et regardez la cinématique suivante.
Maintenant que vous contrôlez Sazh, traversez le pont et allez à droite pour qu'une autre scène se déclenche.

Vous regagnez à nouveau le contrôle de Lightning et Hope. Entrez dans le menu Cristarium, attribuez les PC et avancez jusqu'à la bifurcation. Suivez le chemin qui se trouve à droite du point de sauvegarde, récupérez des Analyseurs dans le trésor et retournez sauvegarder.

Partez cette fois à gauche, sautez sur la plateforme circulaire puis de l'autre côté pour atteindre le bord de la montagne.

Avancez le long de la montagne, abattez les ennemis et atteignez la cible.

Vallée des débris

Après la scène cinématique, vous regagnez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, entrez dans le tunnel et affrontez les ennemis qui sont au bout. Attaquez d'abord le soldat Pulse qui est le plus puissant de vos adversaires puis occupez-vous des drones restants.

Ensuite, activez le mécanisme du milieu et suivez le chemin ainsi créé. Avancez jusqu'aux ennemis suivants, abattez les Thexterons en premier lieu, le soldat pulse puis les drones. Récupérez la ceinture noire dans le trésor puis entrez dans le tunnel et appuyez sur le clavier. Poursuivez votre route, abattez les ennemis et retrouvez Hope, un peu plus loin.

Par la suite, escaladez les débris, prenez Ninurta dans le trésor et achevez l'ennemi.

Poursuivez le chemin, sauvegardez votre progression et continuez à avancer. Abattez les ennemis que vous rencontrez et courez jusqu'au prochain croisement. Suivez le chemin de gauche, avancez jusqu'au croisement suivant et prenez la voie de gauche.

Récupérez un Brassard métallique et une Queue de Phoenix dans les deux trésors, sauvegardez votre progression puis revenez au chemin principal. Avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde, sauvegardez puis traversez la passerelle.

Après la scène, vous retrouvez Lightning. Remontez la passerelle, avancez tout droit jusqu'au panneau de contrôle et activez-le.

Montez les marches, récupérez un Analyseur dans une entrée à droite puis continuez votre ascension. Avancez jusqu'à la bifurcation, prenez à droite et prenez une Bague Ardente dans un trésor. Continuez vers l'avant, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Cuirassé
Dans ce combat, changez constamment entre les stratégies Assaut furieux et Polyvalence. Lorsque votre jauge de santé est pleine, gardez la stratégie Assaut furieux et attaquez avec Pyro-impact. Si c'est le cas contraire, optez pour la stratégie Polyvalence afin de soigner les blessures puis recommencez les assauts. Répétez ces techniques jusqu'à ce que Cuirassé soit en état de choc et subisse ainsi d'importants dégâts.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques et faites davantage attention à votre jauge de santé.

Maintenant, continuez le long du chemin principal, sauvegardez votre progression et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène, vous contrôlez Lightning et Hope dans un combat contre plusieurs soldats.

Piste du charognard

Prenez la direction de la marque jaune, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez d'abord à gauche. Récupérez une Fibre optique dans le trésor, revenez au croisement et prenez à droite.

Continuez le long du chemin principal jusqu'au prochain croisement et prenez à droite. Récupérez un Analyseur, poursuivez votre route et abattez un autre ennemi.

Sauvegardez votre progression, affrontez deux gardes PSICOM puis prenez le contrôle d'une machine à pulse. Conduisez cette machine, frayez-vous un chemin en défonçant les barricades et attaquez les ennemis grâce à un puissant coup de bras mécanique, ou en leur fonçant dessus.

Lorsque vous remettez les pieds sur terre, récupérez 100 Gils et des Peaux épaisses dans les deux trésors et avancez vers la cible. Entrez dans un tunnel, prenez les Condensateurs dans le trésor et sauvegardez votre progression, un peu plus loin.

Avancez jusqu'au croisement, suivez le chemin de droite et récupérez une Bague étincelante puis descendez sur le chemin principal.

Continuez à avancer vers le croisement suivant, prenez à droite et récupérez une Queue de Phoenix dans le trésor.

Poursuivez dans le tunnel de droite, abattez les ennemis par surprise et sauvegardez votre progression plus loin.

Eidolon : Odin
Au début du combat, utilisez la stratégie Double magie puis changez vers Urgence dès que l'un des alliés est blessé. Alternez constamment entre ces deux stratégies, utilisez une Queue de phoenix et des potions en cas de besoin et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle s'affiche.

Après le combat, suivez le chemin principal et entamez un combat dans lequel, vous apprendrez le mode symbiose. Faites appel à Odin, lisez les instructions et apprenez la technique.

Usine de traitement

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, suivez le chemin jusqu'au mécanisme et activez-le. Traversez la passerelle, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez les marches qui sont à droite. Récupérez une Amulette spirituelle, continuez vers l'avant et sauvegardez votre partie.

Poursuivez votre randonnée, abattez deux troupes de pingouins et récupérez une Bague Ardente dans un trésor sur le chemin. Lorsque vous apercevrez le grand Générateur, descendez la rampe et partez d'abord à l'extrême droite. Récupérez une Queue de Phoenix, revenez au point de sauvegarde et sauvegardez.

D'abord, suivez le chemin qui est à droite, activez un premier panneau en haut des marches puis activez un second panneau au bout du chemin.

Ensuite, suivez le chemin qui est à gauche du générateur et faites la même opération. Le grand bloc s'élève et un trésor apparait. Sauvegardez à nouveau si vous le voulez, avancez sous le générateur et récupérez le Fortifiant. Enfin, dirigez-vous vers la porte qui vient de s'ouvrir et abattez les ennemis. Avancez, récupérez 300 Gils dans le trésor et sortez de la grotte.

Lorsque vous prenez le contrôle de Snow, entrez dans la cafétéria et parlez avec la réceptionniste. Ensuite, sortez et traversez le pont au bord de l'eau.

Chapitre 5 : Forêt de Gapra

Recherche écologiques

Après les cinématiques, vous prenez le contrôle de Hope et Lightning. D'abord, augmentez vos capacités dans le menu Cristariums puis sauvegardez votre progression. Suivez le chemin, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Ensuite, utilisez l'élévateur et sauvegardez. Avancez le long du chemin linéaire, suivez les faisceaux lumineux si vous êtes perdu et rejoignez le prochain croisement. Prenez d'abord à gauche afin de récupérer un Antidote dans le trésor puis prenez le chemin à droite.

Après la scène cinématique, prenez l'ascenseur et descendez. Sauvegardez, suivez le chemin et récupérez l'Œil du Faucon dans un petit embranchement sur votre droite. Continuez à avancer, abattez les ennemis que vous rencontrez et atteignez la marque jaune.

Site de recherche D

Après la scène, sauvegardez et prenez l'ascenseur. Dans cette zone, vous devez éliminer les créatures pour désactiver les barrières du champ magnétique.

Progressez alors vers l'avant, abattez les loups et continuez. Grimpez aux rebords, repérez un trésor contenant des Antidotes sur votre droite et passez la seconde barrière.

Avancez jusqu'à ce que vous soyez pris dans un piège et affrontez Béhémoth pour ôter les champs magnétiques. Ce monstre est vulnérable à l'eau. Une fois qu'il est abattu, grimpez aux rebords puis grimpez à la feuille sur la droite. Abattez les ennemis, passez le dernier portail et regardez la scène qui suit.

Après la scène, Lightning devient le leader du groupe. Traversez sur la feuille de fougère et descendez dans la section suivante. Au prochain croisement, partez d'abord à droite et débarrassez-vous de la barrière. Récupérez un Pendentif étoilé dans le trésor au fond, revenez au croisement et suivez le chemin au milieu.

Grimpez sur la feuille de fougère et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, suivez le chemin et repérez un trésor dans une courte bifurcation à gauche. Prenez le Cybersabre Alpha, avancez à droite jusqu'à la barrière suivante et affrontez un Béhémoth pour l'ouvrir.

Traversez sur la feuille de fougère et sauvegardez votre progression. Avancez, repérez un portail sur votre gauche et faufilez-vous près de la porte pour entrer. Abattez le Béhémoth, récupérez 1500 Gils dans le trésor et sortez. Continuez vers la cible, prenez l'entrée à droite, abattez un second Béhémoth et récupérez de l'Huile parfumée.

Avancez jusqu'à la feuille de fougère, ignorez-la pour l'instant et partez à gauche. Abattez un autre Béhémoth, récupérez une Amulette Gardienne dans le trésor et revenez sur vos pas. A présent, grimpez sur la feuille de fougère et atteignez le chemin élevé.

Avancez jusqu'à l'élévateur, empruntez-le et sauvegardez votre progression. Continuez à avancer après la cinématique, récupérez un Energisant en chemin et sauvegardez. Avancez tout droit vers l'arène, abattez les ennemis et activez le mécanisme.

Boss : Protoflore
Ce combat est l'un des plus durs du jeu. D'abord utilisez la compétence Acuité pour que les combos automatiques puissent détecter les points faibles de l'ennemi qui changent constamment. Utilisez en premier lieu la stratégie Subtilité, changez ensuite pour Double magie et attaquez ainsi l'adversaire.

Dès que votre jauge vire au jaune utilisez la stratégie Finesse, ou Urgence, pour la remplir. Enchainez ensuite avec un Choc brulant, ou une Double magie. Lorsqu'il est assommé, optez pour la stratégie Choix brulant pour lui infliger un maximum de dégâts. Restez patient, utilisez des potions en cas de besoin et abattez ce monstre.

Après le combat, suivez le chemin, sauvegardez votre partie et atteignez votre objectif.

Chapitre 6 : Côte de Sunleth

Réserve naturelle

Après les cinématiques, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez vos capacités, sauvegardez et suivez le chemin. Abattez de nouveaux ennemis, courez jusqu'à la bifurcation et prenez à gauche. Récupérez un Fluide mystérieux dans le trésor, revenez en arrière et continuez le long du chemin principal.

Récupérez un Sceptre Belladonne juste avant le point de sauvegarde, sauvegardez et continuez. Grimpez d'un tronc à l'autre, abattez plusieurs piments dans une grande arène circulaire et récupérez un Procyon sur la droite.

Continuez jusqu'à la bifurcation suivante, partez d'abord à gauche pour récupérez un Code de médecine puis poursuivez vers l'autre chemin.

Ciel irisé

Après les scènes cinématiques, descendez la pente et sauvegardez la partie. A présent, il très recommandé de fuir les grands ennemis car ils sont très coriaces. Suivez le chemin, ignorez la voie à gauche et continuez tout droit. Récupérez un Analyseur dans un trésor, poursuivez vers l'avant et récupérez des Ailes écailleuses. Continuez jusqu'à l'entrée d'une grotte, regardez la scène et descendez près du lac.

Après une autre scène, sauvegardez votre progression et avancez jusqu'à la sphère météorologique. Ces boules permettent de changer le climat de la région et de changer ainsi les ennemis que vous rencontrez. Des ennemis sont parfois plus coriaces que d'autres. D'abord, gardez le temps pluvieux et abattez les reptiles. Touchez la seconde sphère, partez à droite de la bifurcation et récupérez un Brassard métallique.

Touchez la troisième sphère, entrez dans la grotte et sortez de l'autre coté. Eliminez les quelques monstres, suivez la bifurcation à gauche et touchez la sphère sans attirer l'attention du gros monstre. Récupérez une Bague aquatique dans le trésor et avancez tout droit vers le grand monstre volant. Abattez-le, touchez la sphère suivante et avancez.

Grimpez aux rebords, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Enlil et Enki
Utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier les points faibles de ces monstres. Utilisez la stratégie Choc brulant, ou Double magie, pour attaquer les monstres puis enchainez avec Finesse si votre état de santé est grave.
Concentrez-vous d'abord sur l'un des deux monstres, mettez-le en état de choc et attaquez. Gardez l'oeil ouvert sur vos jauges de santé, utilisez les potions en cas de besoin et abattez-les.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'à la brèche dans la clôture.

Chapitre 7 : Palumpolum

Porte de la ville

Attribuiez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez. Avancez tout droit vers le marqueur jaune et abattez les deux groupes de soldats. Passez entre les deux camions, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Fibres optiques.

Ensuite, repérez le conduit d'égout se trouvant à gauche du camion et entrez. Avancez jusqu'à la bifurcation, allez à gauche pour récupérer des Flasques d'eau bénite et reprenez le chemin principal.

Sortez du conduit, prenez le chemin de la montagne, montez les escaliers et entrez dans un autre conduit. Avancez, regardez du côté droit du conduit, obtenez des Analyseurs et sortez.

Complexe d'agriculture

Après la cinématique, sauvegardez votre partie, avancez et activez le levier. Montez sur la plateforme mobile, traversez le vide et atteignez la passerelle de l'autre côté. Suivez le chemin de la passerelle, combattez un puissant adversaire Lucidon et mettez-le en état de choc pour le battre.

Ensuite, continuez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche puis avancez jusqu'à la plateforme suivante. Prenez-la pour traverser le vide, suivez la passerelle et regardez la scène qui suit.

Avancez sur la passerelle suivante, récupérez le contenu du trésor en chemin et prenez la plateforme suivante. Sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Après les scènes cinématiques, utilisez les soeurs Shiva pour combattre les soldats PSICOM. Ensuite, sauvegardez et montez les marches. Abattez les soldats suivants, faites attention à celui qui possède un lance-roquettes puis poursuivez le chemin.

Entrez dans la grotte glaciale et ressortez à l'autre bout. Avancez, ignorez d'abord le chemin de droite, abattez un officier PSICOM au bout du chemin et récupérez un Fortifiant dans le trésor. Ensuite, prenez le chemin que vous aviez ignoré et descendez dans une cour.

Abattez les ennemis, montez d'abord sur la rampe de droite et récupérez un Coeur de Chevalier. Revenez ensuite en arrière et partez tout droit vers le chemin gelé. Abattez les ennemis, descendez par le portail et allez à gauche pour récupérer des Câbles isolés. Poursuivez le chemin à droite, sauvegardez et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ruelles

Après la scène, vous contrôlez Lightning et Fang. Améliorez leurs compétences, sauvegardez et avancez. Éliminez les groupes de soldats PSICOM, abattez le robot et atteignez l'objectif en jaune.

Promenade Ouest

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Snow et Hope. Récupérez des Flasques dans le trésor derrière vous, sauvegardez et avancez vers l'objectif. Montez les marches, repérez un passage dans le coin gauche et grimpez aux rebords. Suivez le chemin jusqu'au bout, récupérez des Puces à primes dans le trésor et descendez.

Suivez le chemin principal, récupérez une Amulette égide dans un trésor et sauvegardez votre partie. Abattez les soldats ennemis plus loin et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Combattez ensuite les snipers aériens et avancez jusqu'à ce qu'une autre scène commence.

Tours de Rivera

Lorsque vous reprenez le contrôle des deux personnages, avancez tout droit et sauvegardez. Descendez les marches,

entrez dans un grand tunnel et allez récupérer une Marque de Shaman à gauche.

Partez ensuite du côté opposé, ignorez le premier passage à droite et repérez une seconde entrée sur la droite. Atteignez-la, récupérez les Tourillons de poussée dans le trésor et revenez prendre le chemin précédemment ignoré.

Repérez un trésor sur la droite, prenez le Vidofnir à l'intérieur et partez à gauche. Suivez le chemin et prenez le Furtif n°6 dans le trésor à droite. Ensuite, grimpez aux échafaudages et partez à droite. Suivez le chemin de la passerelle qui vire à droite, récupérez 2000 Gils dans le trésor et revenez en arrière. Partez cette fois-ci en face des échafaudages et suivez le chemin. Grimpez sur d'autres étagères, sauvegardez votre partie et continuez pour affronter un boss.

Boss : Subjugueur Ushumgal
Lors de ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité puis commencez avec la stratégie Ingéniosité. Attendez que Hope utilise son sort Anti-feu, changez pour la stratégie Choc brulant et remplissez la jauge de choc de l'ennemi. Si votre jauge se vide, optez pour Prudence, ou les potions, et remplissez-la. Reprenez rapidement les assauts en revenant à Choc brulant et mettez l'ennemi en état de choc. A ce moment, optez pour la Double magie pour lui infliger un max de dégâts. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce que l'ennemi baisse sa garde puis abdique.

Promenade Ouest

Après le combat, sauvegardez et reprenez le contrôle de Lightning et Fang. Tournez-vous, allez au fond du chemin et récupérez le contenu du trésor. Ensuite, revenez sur le chemin principal, grimpez sur l'échafaudage et sauvegardez.

Partez à droite, abattez les soldats ennemis, esquivez le Béhémoth et escaladez les marches. Après la cinématique, récupérez une Lame éclaireur dans le trésor en haut de la pente et poursuivez à gauche.

Haut de Félix

Après les scènes cinématiques, sauvegardez votre progression. Revenez prendre les premiers escaliers à l'entrée, avancez tout droit et récupérez un Bracelet de Tungstène. Partez ensuite vers la droite, descendez les escaliers qui sont à gauche et récupérez une Ceinture noire dans le trésor. Ensuite, suivez le chemin à droite, descendez les marches et sauvegardez.

Avancez, utilisez un furtif pour esquiver le Béhémoth, ou affrontez-le et continuez. Après une scène cinématique, vous affrontez le Subjugueur Ushumgal une seconde fois.

Boss : Subjugueur Ushumgal
D'abord laissez Hope perdre son combat contre le monstre car il n'a aucune chance tout seul. Une fois qu'il est battu, Lightning et Fang le rejoignent. Commence alors le vrai combat. D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié. Une fois que le monstre est bien étudié, optez pour l'Assaut furieux pour remplir sa jauge de choc. Si vous êtes blessé, utilisez la stratégie Polyvalence pour soigner les personnages et attaquer l'ennemi en même temps. Utilisez ainsi Assaut furieux pour lui infliger d'importants dégâts et battez ainsi ce monstre.

Résidence Estheim

Après le combat, récupérez une Queue de Phoenix en haut des marches à gauche puis rejoignez Hope.

Après une autre scène, sauvegardez la partie et allumez la télévision. Après la scène cinématique, vous êtes confronté à des soldats PSICOM. Abattez-les, récupérez un Energisant dans un trésor du coin et un Poignée de Lutteur au fond du couloir. Enfin, sauvegardez et prenez l'ascenseur en face.

Boss : Cuirassé Volant
Dans ce combat, utilisez d'abord un Analyseur et étudiez les cinq différentes parties de l'ennemi. Placez Hope en tant que Tacticien, Fang en Défenseur et Lightning en soigneur pour avoir la stratégie Protection. Utilisez d'abord cette stratégie au début du combat puis utilisez Assaut furieux pour l'attaquer. Visez d'abord les tourelles du Cuirassé et

détruisez-les une par une. Ensuite, acharnez-vous sur son corps, mettez-le en état de choc et infligez-lui d'importants dégâts. Alternez toujours entre ces deux stratégies, utilisez Protection dès que vous êtes blessé et reprenez l'Assaut Furieux aussitôt que votre jauge est remplie.

Chapitre 8 : Nautilus

Gare de Nautilus

D'abord, attribuez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez votre partie. Ensuite, allez jusqu'à la marque jaune et regardez la scène cinématique. Dirigez-vous vers la marque suivante, descendez la rampe et remontez les marches.

Après la scène, avancez sur la terrasse du café et tournez à droite. Après une autre scène cinématique, avancez tout droit vers la station, sauvegardez au fond du couloir puis revenez prendre le premier Nautilift pour aller au Parc Nautilus.

Parc Nautilus

Après la scène, revenez en arrière et entrez dans l'embranchement qui est à l'extrême gauche. Récupérez une Queue de Phénix, retournez sur le chemin principal et atteignez une grande cour.

Piou le petit Chocobo de Sazh décide alors de jouer à cache-cache. Cherchez d'abord près des petits Chocobos, sur la charrette, près de la fontaine puis à proximité du groupe de Chocobos. Récupérez ainsi le Pendentif étoilé qui apparait dans le trésor, suivez le chemin principal et sauvegardez votre progression.

Après la scène, abattez les ennemis que vous rencontrez en chemin et récupérez un Spica dans un trésor. Au prochain croisement de la route principale, allez à droite et récupérez une Amulette égide au fond.

Ensuite, suivez le chemin qui est désormais sur votre droite et avancez jusqu'au prochain croisement. Allez d'abord tout droit, récupérez un Bâton de guérisseur dans un trésor puis revenez prendre l'autre chemin. Sauvegardez, continuez vers la cible jaune et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Moissonneur Midlight
Au début du combat, utilisez Sazh en tant que Tacticien et Vanille en tant que Saboteur (Fin Stratège) et étudiez l'ennemi avec Acuité. Une fois que les sorts sont lancés, optez pour les stratégies Double magie et Choc brulant pour remplir la jauge de Choc de l'ennemi. Lorsque la jauge de santé redescend, ou que l'ennemi vous empoisonne, utilisez la stratégie Finesse pour y remédier. Répétez cette méthode, faites attention à son canon, gardez votre jauge de santé remplie et éliminez-le.

Après le combat et les scènes cinématiques, avancez dans le corridor, montez les escaliers et préparez-vous à affronter l'Eilodon de Sazh.

Eidolon : Brynhildr
Comme pour chaque début de combat, utilisez la technique Acuité et la stratégie Amélioration. Ensuite, optez pour Double magie pour lui infliger des dégâts et Opposition lorsque vous êtes blessé. Alternez constamment entre ces stratégies et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Chapitre 9 : Palamecia

Hangar à vaisseaux

En tant que Lightning, attribuez les PC et sauvegardez la partie. Avancez dans le corridor, discutez avec tous les personnages puis parlez à Cid pour décoller.

Pistez d'atterrissage courte

Après la cinématique, abattez les soldats PSICOM et sauvegardez. Eliminez d'autres ennemis, activez le levier et montez sur l'élévateur. Grimpez jusqu'à la passerelle et avancez d'abord à droite pour récupérer des Circuits numériques.

Ensuite, partez de l'autre côté de la passerelle et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Par la suite, sauvegardez, abattez les ennemis et traversez la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis, allez à droite du vaisseau et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Partez immédiatement à droite, récupérez des Puces à Primes dans le trésor et poursuivez de l'autre côté.

Avancez le long des passerelles, abattez les ennemis puis grimpez sur le prochain vaisseau pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez le trésor à gauche, prenez l'Huile de Silicone et continuez jusqu'à la section suivante.

Couloir de l'équipage

Après la scène cinématique, sauvegardez, suivez le chemin du corridor et tournez à droite. Récupérez un Sabre chevalier dans le trésor, poursuivez à droite puis à gauche et récupérez une Bague Ardente dans un autre trésor.

Remontez la pente, abattez d'autres ennemis et sauvegardez. Avancez, récupérez une Lance Pandore dans le trésor et continuez.

Accès cargaison

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez leurs niveaux puis sauvegardez. Avancez dans le couloir, abattez l'ennemi et ouvrez la porte de gauche.

Avancez jusqu'au croisement, prenez à droite jusqu'au prochain croisement et tournez à nouveau à droite. Ouvrez la porte, récupérez un Gantelet royal dans le trésor et revenez en arrière. Continuez tout droit dans le couloir et dirigez-vous vers le marqueur jaune. Récupérez une Gelée Trouble dans le trésor près de la porte et ouvrez-la.

Couloir de l'équipage

De retour avec Lightning, ouvrez la porte et sauvegardez. Cet endroit est composé d'une arène en forme de deux cercles parallèles. D'abord, allez à l'extrémité droite puis gauche du cercle extérieur et récupérez respectivement une Cape Blanche et une Résine antalgique.

Ensuite, accédez au cercle intérieur et récupérez un Rhodochrosite et un Conducteur parfait. Enfin, essayez d'éviter les adversaires et allez vers le marqueur jaune sur la mini-carte.

Salle du moteur principal

Vous incarnez à nouveau Sazh et Vanille, attribuez-leur leurs PC et sauvegardez. Suivez le chemin qui est à l'extrême gauche, obtenez une Carapace Segmentée dans le trésor puis accédez à la plateforme du milieu. Récupérez une Queue de Phénix dans le trésor, allez vers le marqueur jaune et abattez le monstre qui bloque le chemin.

Entrez, abattez d'autres ennemis et regardez la scène qui suit.

Pont supérieur tribord

En reprenant le contrôle du groupe de Lightning, regardez derrière vous et allez au fond du chemin pour récupérer un Foulard Siffle-vent dans le trésor.

Ensuite, revenez sur le chemin principal, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers la cible en jaune. Descendez la rampe, éliminez les ennemis et remontez du côté opposé. Sauvegardez, empruntez la rampe et descendez dans le troisième fossé.

Récoltez 300 Gils dans le trésor, remontez et avancez jusqu'au coin droit. Prenez la Bague étincelante dans le trésor, avancez vers la cible et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Attaquant Kalavinka
Le combat se divise en deux parties ; dans la première phase, utilisez la technique Acuité et la stratégie Vague instopable (Ravageur, Ravageur, Saboteur). Ensuite, utilisez les stratégies Assaut furieux et Agression pour remplir sa jauge de Choc et lui infliger d'importants dégâts. Utilisez Polyvalence ou Protection pour remplir les jauges de santé.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques d'attaque mais essayez toujours de garder votre jauge de santé pleine. Lorsque le monstre s'élève dans les airs, il effectue une attaque dévastatrice. Utilisez rapidement des potions ou utilisez la stratégie Regain pour remplir la jauge de santé.

La bonne fortune

Après la scène cinématique, vous pouvez changer la composition de l'équipe de combat en entrant dans le menu principal. A présent, gardez l'équipe composée de Lightning, Hope et Fang. Attribuez les PC, sauvegardez.
Cet endroit est composé de trois grandes plates-formes reliées par des ponts extensibles. D'abord, appuyez sur le bouton du panneau, descendez sur la première plateforme et abattez les soldats PSICOM.

Allez à gauche, activez le pont et récupérez un Analyseur dans le trésor. Activez un autre pont à gauche et récupérez une Résine Antalgique. Ensuite, revenez à la plateforme principale et partez à droite. Abattez un grand monstre écailleux, étalez le pont suivant et obtenez deux Bracelets Runiques.

Maintenant, revenez à la plateforme principale et descendez vers la seconde grande plateforme. Abattez les ennemis, partez à droite pour récupérer un Umbra puis revenez en arrière. Descendez sur la troisième grande plateforme, activez le pont à gauche et récupérez 3600 Gils dans le trésor.

Descendez à la quatrième grande plateforme, partez d'abord à droite et à gauche puis descendez encore plus bas et récupérez respectivement un Conducteur Parfait et un Bracelet Or.

Enfin, revenez à la dernière grande plateforme et descendez. Récupérez un Energisant dans le trésor, sauvegardez votre progression et changez de combattant avant d'entamer le boss suivant. Choisissez la composition suivante ; Lightning, Hope et Vanille puis rejoignez la cible pour affronter un boss.

Boss : Barthandelus
Barthandelus est composé de plusieurs parties que vous devez détruire en premier lieu. Au début du combat, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié (Ravageur, Tacticien et Saboteur). Une fois que vous obtenez Protection et Bouclier, optez pour la stratégie Rafale furieuse et Polyvalence. Lorsque l'ennemi est en état de choc, gardez les mêmes stratégies (Rafale furieuse et Polyvalence). Une fois que les membres de Barthandelus sont détruits, attaquez-vous à son tronc et effectuez les mêmes techniques d'attaque. Lorsqu'il effectue sa grande attaque, utilisez Phénix (trois soigneurs) pour remplir rapidement les jauges de santé et reprenez les hostilités. Utilisez Acuité à chaque fois que vous changez de cible ou un Analyseur.

Chapitre 10 : Cinquième Arche

Traverse supérieure

Après les scènes cinématiques, vous reprenez le jeu avec Lightning. Sauvegardez la partie, avancez tout droit dans le tunnel et partez aux Ruines.

Montez les escaliers à gauche, sauvegardez, montez d'autres marches et éliminez les deux robots après la cinématique.

Soute Vestibulaire

Choisissez Lightning, Snow et Vanille, avancez et récupérez une Amulette de Héros sur votre droite. Suivez le chemin, montez les escaliers et abattez des ennemis dans une grande terrasse. Deux voies sont accessibles. Partez d'abord à gauche pour récupérer des Carcasses de Bambo puis reprenez l'autre voie. Sauvegardez votre progression, abattez les escargots et continuez. Entrez dans le second tunnel à gauche, obtenez une Amulette de Magus puis allez de l'autre côté.

Suivez le long tunnel qui est à gauche, éliminez les ennemis et avancez jusqu'à ce que la route s'arrête. A présent, deux chemins s'offrent à vous. Allez d'abord à droite, grimpez sur les débris, avancez au fond du tunnel et récupérez de l'Huile médicinale. Ensuite, revenez au croisement et suivez l'autre chemin qui est à gauche.

Avancez dans un autre tunnel, grimpez sur les débris et poursuivez jusqu'au croisement. Allez d'abord à droite, récupérez une Chevalière Irisée dans le trésor puis continuez à gauche. Sauvegardez, ouvrez la porte et entrez.

Confluent supérieur

Avancez tout droit, descendez par le bord et atteignez une autre passerelle en bas. Récupérez 600 Gils puis descendez par le bord en face du trésor. Avancez tout droit, abattez les ennemis et prenez la porte. Poursuivez tout droit, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à la prochaine porte.

Hibernatorium

Dans cette salle, vous allez affronter deux ennemis coriaces. Essayez à tout prix de les fuir et de les surprendre par derrière pour effectuer une attaque surprise. Ainsi, le monstre sera facilement mis en état de choc et sera vulnérable à votre Agression. Une fois que les deux Berseks sont achevés, prenez le Rigel du trésor et franchissez la porte suivante.

Conduit interne

Appuyez sur l'écran tactile pour descendre puis sauvegardez.

Avancez à droite, récupérez une Amulette spirituelle dans le trésor puis partez à gauche. Suivez le tunnel jusqu'au bout, prenez le suivant à gauche et abattez le Béhémoth. Avancez tout droit, suivez le chemin de droite et récupérez un Alicanto dans le trésor. Avancez, sautez sur les débris et continuez tout droit. Abattez des escargots et un Béhémoth dans un cul-de-sac sur votre droite et ramassez des Griffes monstrueuses dans le coffre.

Ensuite, revenez en arrière et descendez les escaliers. Suivez le chemin, entrez dans le tunnel et atteignez la zone suivante. Récupérez un Brassard métallique au fond à droite et un Energisant près des containers, sauvegardez et poursuivez sur le chemin principal pour affronter un boss.

Boss : Cid Raines
Le combat contre Cid Raines est très difficile car ce dernier utilise des sorts et des énergisants naturels. Par conséquent, il est impératif de placer deux saboteurs dans votre équipe. Utilisez Lightning, Fang et Vanille. D'abord, lancez Acuité et utilisez la stratégie Exactitude (Ravageur, Saboteur, Saboteur). Lancez-lui quelques sorts puis attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si plusieurs personnages sont blessés, utilisez Renouveau (Soigneur, Défenseur, Soigneur), profitez du moment où il se trouve en défense puis reprenez les assauts. Utilisez souvent les saboteurs pour l'empêcher d'utiliser des attaques super puissantes et le ralentir. Aussi, alternez entre une attaque et une guérison pour ne pas perdre du terrain en remplissant la jauge de choc. Une fois qu'il est en état de choc, utilisez plusieurs Ravageurs, un tacticien si nécessaire et infligez un maximum de dégâts.

Après le combat, suivez le chemin vers la cible et descendez via l'élévateur. Continuez à avancer jusqu'à la pièce avec les passerelles suspendues. Abattez les ennemis et descendez en sautant depuis le bord. Atteignez une passerelle plus basse, poursuivez le chemin jusqu'à la porte et entrez.

Sauvegardez, progressez le long du chemin principal et affrontez deux groupes d'ennemis dans une arène. Prenez la porte de droite, suivez le chemin puis poursuivez à gauche. Avancez, obtenez un Cercle Spirituel dans le trésor de droite puis continuez tout droit.

Traversez la passerelle, sautez du bord et affrontez un Béhémoth sur la plus basse passerelle. Franchissez la porte, avancez jusqu'à l'arène suivante et abattez les ennemis.

A présent, vous avez deux chemins possibles. Allez d'abord à gauche, abattez un Berseker et prenez le Biosenseur dans le trésor. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez l'autre chemin. Sauvegardez à nouveau, descendez via l'élévateur et abattez les ennemis.

Transept

Suivez le chemin, éliminez un Berseker en chemin et prenez la porte suivante. Sauvegardez, traversez la passerelle et éliminez les ennemis que vous bloquent le chemin. Prenez la porte suivante, repérez un trésor dans le cul-de-sac à gauche et obtenez deux Os Surnaturels.

Continuez sur le chemin principal, affrontez deux Bersekers dans la pièce suivante, sauvegardez et ouvrez le passage en haut des marches.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Bahamut, l'Eilodon de Fang.

Eidolon : Bahamut
Dans ce combat, utilisez seulement les deux stratégies Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur) et Discernement (Saboteur, Soigneur, Soigneur). Essayez de garder la stratégie Renouveau pour ne pas perdre beaucoup de PV et dès que l'occasion se présent, optez pou la stratégie Discernement pour remplir rapidement la jauge de symbiose. Répétez cette technique deux à trois fois et vous serez capable de maitriser la bête.

Après le combat, suivez le chemin bleu et atteignez votre objectif.

Chapitre 11 : Gran Pulse

Camp de base

Après la cinématique, avancez tout droit vers la cible et abattez les ennemis en chemin. Récupérez un Pertuisane dans un trésor, continuez le long de la montagne et préparez-vous à affronter un l'Eilodon de Hope.

Eidolon : Alexandre
Sélectionnez les stratégies Protection (Tacticien, Soigneur, Défenseur), Polyvalence (Ravageur, Soigneur, Défenseur), Assaut Furieux (Ravageur, Ravageur, Attaquant) et Renouveau (Soigneur, Soigneur, Défenseur). Utilisez d'abord Protection pendant quatre à cinq tours et effectuez un Assaut Furieux lorsque les jauges de santé sont remplies. Utilisez Renouveau en cas d'urgence et alternez entre les autres pour remplir la jauge de symbiose.

Missions

A partir de ce moment, vous pouvez effectuer des missions secondaires en touchant les stèles des Cie'th qui n'ont pas accompli leurs tâches. Achevez ainsi leurs tâches en éliminant des monstres et gagnez ainsi de l'expérience et plusieurs objets.

Etendue centrale

Mission 01 : Le Tire-aux-flancs

-Lieu de la stèle : La stèle de la première mission se trouve directement en face du point de sauvegarde à l'étendue centrale.
-Emplacement de la cible : Admettons que la flèche de l'objectif est le Nord, avancez vers le Nord, récupérez une Canne épineuse dans le trésor puis continuez jusqu'à ce que vous aperceviez le monstre gélatineux.

-Affrontement : Le combat est très simple. Utilisez Acuité pour l'étudier, la stratégie Assaut furieux pour lui infliger des dégâts et Renouveau pour soigner vos blessures.

Mission 02 : Qui va à la chasse

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 01.
-Emplacement de la cible : Partez au Sud-ouest de l'étendue, récupérez une Bague de Zéphyr dans un trésor puis longez la montagne jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'animaux féroces.
-Affrontement : Utilisez les stratégies Assaut furieux, Rafale furieuse et Renouveau.

Mont Yaschas

Mission 03 : Contamination

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 02.
-Emplacement de la cible : Revenez près de la première stèle et suivez el chemin étroit qui mène au tout début du chapitre. Suivez-le, prenez à droite lors de la bifurcation, récupérez un Bracelet Runique près d'une chute d'eau en chemin et atteignez le Mont Yaschas. Continuez à avancer, sauvegardez et repérez la grande cible.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Exactitude, Assaut furieux et Polyvalence. En cas d'urgence, utilisez Renouveau.

Mission 04 : Héroïsme et Réticence

-Lieu de la stèle : Après avoir battu le monstre de la mission 03, repérez la stèle près de la montagne à gauche.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, descendez via le tronc d'arbre et récupérez un trésor près des ennemis. Continuez au bord de la montagne, sauvegardez et repérez un tronc d'arbre à droite qui mène vers un trésor. Prenez l'autre chemin, récupérez 1827 Gils au bord de la montagne et descendez près des ennemis. Référez-vous à la carte, repérez la cible qui est désormais visible et atteignez-la.
-Affrontement : Abattez d'abord les Verdelets car ils sont plus puissants et ils peuvent faire appel à un grand carnivore. Ensuite, occupez-vous des autres monstres. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 05 : Tristes retrouvailles

-Lieu de la stèle : Après le combat contre la dernière cible, rebroussez chemin et repérez le point de sauvegarde. Sauvegardez, regardez près du mur de la montagne et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers l'entrée du Mont Yaschas, partez à gauche vers l'objectif en jaune et récupérez des Queues diaboliques dans le trésor. Ensuite, rejoignez l'objectif et regardez la scène. Revenez près du point de sauvegarde et descendez la pente à droite. avancez jusqu'au croisement, prenez d'abord à gauche pour récupérer une Amulette gardienne dans un trésor, puis prenez l'autre chemin. Suivez le passage étroit en face et atteignez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et Exactitude (minimum un Saboteur). Ensuite, optez pour Assaut furieux et Renouveau pour remplir rapidement les PV et la jauge de choc de l'ennemi. Lorsqu'il est en état de choc, il sera vulnérable. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 06 : Foyer, mon doux foyer

-Lieu de la stèle : Après le dernier combat, revenez en arrière dans la zone ouverte et allez à droite. Longez la montagne, sauvegardez et poursuivez le long du chemin étroit. Récupérez une bille en verre dans un coffre puis rebroussez chemin vers l'emplacement de la dernière stèle. Suivez le chemin qui mène vers l'objectif, avancez à droite au croisement, récupérez une Bague de Mithril en chemin et atteignez les ruines de Paddra. Après la scène, sauvegardez et touchez la stèle à droite.
-Emplacement de la cible : Revenez là où vous aviez trouvé la bague de Mithril et affrontez le monstre.
-Affrontement : Utilisez Acuité, abattez d'abord les petits ennemis puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez les sorts de glace, optez pour la stratégie Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 07 : Bituidus, le pillard

-Lieu de la stèle : Revenez à l'entrée des Ruines Paddra, descendez et récupérez un Rhondochrosite. Montez toutes les escaliers et repérez la stèle entre les piliers.
-Emplacement de la cible : Descendez les escaliers, revenez là où se trouvait le trésor et affrontez Bituidus.
-Affrontement : Il est obligatoire d'avoir un défenseur et deux soigneurs dans l'équipe. Utilisez cette stratégie dès que votre jauge vire au jaune et attaquez-le avec la stratégie Polyvalence (un attaquant, un défenseur et un soigneur). Après le combat, récupérez le contenu du trésor près de la grande sphère.

Mission 08 : La XIe Heure

-Lieu de la stèle : A présent, retournez près du point de sauvegarde à l'entrée des ruines et utilisez la stèle pour vous téléporter à Mont Yaschas. Ensuite, prenez le chemin qui vous ramène vers l'étendue sauvage et repérez la stèle près de la passerelle qui mène à la plaine.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers le Mont Yaschas et vous trouverez le monstre de cette mission près de la chute d'eau où se trouvait le trésor.
-Affrontement : Utilisez Acuité, ou un analyseur, optez pour trois ravageurs lors des attaques et au moins un soigneur lors des récupérations.

Mission 09 : Ho Hisse

-Lieu de la stèle : Revenez là où se trouve la stèle n°08 et traversez la passerelle pour retourner au étendues sauvages. Dès que vous accédez à l'étendue, repérez la stèle sur une petite colline à gauche.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve près du lac de Steppes d'Archyite - l'étendue centrale.
-Affrontement : Il s'agit de l'un des Béhémoth les plus coriaces du jeu. Il change de position lors du combat et utilise une épée dévastatrice. Il est indispensable de mettre un défenseur, un soigneur et un saboteur dans votre équipe. Utilisez la stratégie Solidarité, Invective et de temps à autre Agression. Soyez attentif, vigilant et utilisez la technique Invocation pour faire appel à Odin.

Mission 10 : Lueur d'espoir

-Lieu de la stèle : Allez vers la colline qui se trouve à proximité de ce lac (si on considère que l'objectif est le nord, allez au sud du lac) et repérez la stèle au pied de la colline.
-Emplacement de la cible : Allez au nord, repérez le point de sauvegardez légèrement à l'Est et descendez la pente qui est à proximité. Combattez d'abord un autre Béhémoth empereur puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Utilisez un Analyseur, ou Acuité, et changez entre les stratégies Polyvalence, Assaut furieux et Renouveau.

Mission 11 : Plus dure sera la chute

-Lieu de la stèle : Revenez légèrement en arrière et poursuivez au nord puis à l'Est. Vous entrez alors dans une zone où l'air devient vert, repérez alors la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Regardez la carte, localisez la cible en rouge et atteignez-la.
-Affrontement : Effectuez une attaque surprise, sinon, utilisez Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 12 : Gensèric le profane

-Lieu de la stèle : Prenez le chemin à l'Est de l'étendue, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez la stèle devant un champ magnétique bloquant le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez vers la plaine et partez à gauche (Nord-ouest). Utilisez la carte pour repérer la cible et longez le bord ouest de l'étendue. Obtenez 5 Analyseurs dans un premier coffre en chemin et continuez jusqu'à ce que l'air devienne bleu. Récupérez des Peaux lisses et un Charme de glace dans deux autres trésors et repérez la cible non loin.
-Affrontement : Dans ce combat, il est indispensable d'avoir un défenseur, un saboteur et un soigneur dans le groupe. Utilisez la stratégie Invective (Ravageur, Saboteur, Défenseur) pour remplir la jauge de choc. A ce moment, utilisez

deux attaquants et un ravageur pour lui infliger le maximum de dégâts. Et utilisez solidarité si l'un des personnages est blessé.

Mission 13 : La fin de l'éternité

-Lieu de la stèle : A partir de la stèle n° 12, revenez vers l'étendue sauvage et repérez la colline qui est juste à droite. Trouvez la stèle qui est juste au pied de la colline et commencez la mission.
-Emplacement de la cible : Allez vers le nord, jusqu'au point de sauvegarde qui mène vers Mah'Habara et repérez la cible à l'Est.
-Affrontement : Le combat est simple, utilisez Acuité et un saboteur pour lui infliger un max de dégâts.

Mission 14 : Préservation du troupeau

-Lieu de la stèle : Regardez la carte et repérez un lac au nord. Atteignez-le et repérez la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Revenez là où se trouve la stèle n°12, suivez le chemin étroit et accédez à l'étang des Chocobos. Après la scène, affrontez la cible.
-Affrontement : le combat est simple, utilisez deux ravageurs et un soigneur.

Désormais, les chocobos peuvent être montés et vous pouvez atteindre des endroits qui étaient auparavant inaccessibles. Ces endroits sont marqués par des cercles jaunes. Vous pouvez également trouver des trésors enfouis grâce aux Chocobos.

Mission 15 : Guerre Tribale

-Lieu de la stèle : Montez à bord d'un Chocobo et sortez de l'étang. Repérez une colline près du lac, escaladez la colline grâce à la bête que vous montez et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, allez là où le ciel devient gris et affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est un peu plus dur que le dernier car ce Goblin dispose de plusieurs disciples. Utilisez la même technique et appelez Odin pour vous aider.

Mission 16 : Apprenti Protecteur

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, escaladez la colline dans la zone verte et avancez jusqu'à ce que vous voyiez une carapace géante. Après une scène avec un cactus vert, récupérez le contenu de deux trésors en chemin et repérez la stèle près de la seconde carapace.
-Emplacement de la cible : Retournez à l'étang des Chocobos pour affronter la cible.
-Affrontement : Utilisez Fang en tant que leader et effectuez Malédiction et Supplice. Ensuite, faites appel à son Eilodon Béhémoth pour provoquer des dégâts dévastateurs. Répétez toujours les Supplices et les Malédictions jusqu'à ce que les ennemis soient vulnérables.

Mission 17 : La revanche d'une veuve

-Lieu de la stèle : La stèle portail se trouve près de l'entrée de Mah'Habara.
-Emplacement de la cible : Allez au centre de l'étendue, localisez la cible grâce à la carte et affrontez-la.
-Affrontement : Le Champion de pulse est un adversaire puissant. Utilisez un ou deux saboteurs pour le ralentir puis enchainez avec des attaques puissantes pour le mettre en état de choc.

A présent, allez à la mine de Mah'Habara et entrez. Sauvegardez, récupérez un Hauteclaire dans le trésor et continuez jusqu'au croisement. Avancez tout droit, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Contreforts

Après la scène, suivez le chemin et récupérez Blindage Chobham et des Bioscenseurs dans les deux containers sur la gauche. Ensuite, continuez sur le chemin principal et regardez une scène cinématique.

Mission 18 : Dédale sans fin

-Lieu de la stèle : Après la courte scène dans laquelle apparait une sorte de foreuse circulaire, traversez le pont et prenez à droite pour atteindre la stèle.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve sur le chemin principal à gauche et sur le pont.
-Affrontement : Utilisez la stratégie Assaut furieux et les attaques de foudre. Attaquez d'abord la cible puis occupez-vous des autres. Faites attention à ses ripostes et Appelez Odin dès que l'occasion se présente.

Après le succès de la mission, continuez votre chemin, récupérez des Amulettes de Magus dans un trésor et sauvegardez plus loin.

Après la scène, vous allez affronter l'Eilodon de Vanille.

Eidolon : Hécatonchire
D'abord, utilisez la stratégie Violence (Saboteur, attaquant) lorsqu'il est inactif. Ensuite, dès qu'il attaque, changez pour la stratégie Prudence. Attaquez avec Choc brulant de temps à autre et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Après le combat, sauvegardez et continuez à avancer. Récupérez Charme de glace dans un trésor près des ennemis, avancez et traversez un pont pour atteindre une grande plateforme.

Grotte de la nuit tombale

Au croisement, avancez d'abord à l'extrême droite et récupérez un Accélérateur à particules. Ensuite, ignorez le chemin du milieu et partez à gauche. Au prochain croisement, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Oscillateur quartz.

Suivez le chemin à gauche, récupérez 3 Conducteurs parfaits, continuez jusqu'au levier et actionnez-le. Ensuite, descendez la pente à gauche et montez à bord d'Atomos. Sauvegardez et repérez la stèle à droite.

Mission 19 : trio tragique

-Lieu de la stèle : Dès que vous descendez d'Atomos, repérez la stèle près du bord à droite.
-Emplacement de la cible : Poursuivez le long du chemin principal, regardez les scènes cinématique et récupérez un fluide étrange à droite de la plateforme. Ensuite, sautez sur la seconde grande plateforme et remarquez les deux chemins possibles. D'abord, prenez le Fluide énigmatique dans le trésor et allez à droite. Grimpez aux rebords, prenez une Boucle hydrofuge dans le trésor et poursuivez de l'autre côté. Atteignez la plateforme suivante, récupérez des Ecailles humides et des Ecailles en goutte dans deux trésors puis affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est facile, utilisez Acuité puis Assaut Furieux pour attaquer. Changez pour Solidarité ou Polyvalence lorsque vous êtes blessé.
Après le combat, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme qui présente une bifurcation et examinez le lac du côté gauche.

Après une courte scène, deux autres petites plates-formes contenant des trésors apparaissent. Combattez les monstres et récupérez-les.

Par la suite, continuez le long du chemin principal, récupérez des Ecailles abyssales dans le trésor et courez jusqu'à l'objectif.

Après la scène, sauvegardez votre progression et poursuivez le chemin. Récupérez un Larme de Cie'th dans un trésor, atteignez ainsi la zone de la tour de Taejin.

Les palissades

Mission 20 : Le silence est d'or

-Lieu de la stèle : Dès que vous entrez dans les palissades de la tour de Taejin.
-Emplacement de la cible : Continuez à avancer sur le chemin principal et vous trouverez la cible.
-Affrontement : Le combat est assez facile car vous avez déjà battu cet ennemi dans une mission précédente.

A présent, continuez à avancer vers la tour et entrez.

Tour de Taejin

1ère partie
Avancez tout droit jusqu'à la grande arène et regardez la scène. Dans cet étage, récupérez une Boucle électrofuge, 4721 Gils et 12 Crocs ébréchés dans trois trésors. Ensuite, montez dans le monte-charge, actionnez le levier et allez vers la deuxième partie.

2ème partie
Sauvegardez, avancez et regardez la scène. Ensuite, entrez par la brèche dans le mur.

Mission 21 : L'ascension du Titan Flan

Lieu de la statue : Après la Cinématique, entrez par la brèche dans le mur, repérez la grande statue et touchez-la.
-Emplacement de la cible : Prenez les escaliers à gauche de la brèche, suivez le chemin et repérez la cible près de l'objectif.
-Affrontement : Tentez de l'attaquer par surprise, utilisez la stratégie Assaut Furieux et la foudre pour l'attaquer.

Mission 22 : Machine infernale

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 21.
-Emplacement de la cible : A présent revenez sur vos pas et allez à droite de la brèche dans le mur. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la cible.
-Affrontement : Attaquez-vous en premier à la cible en question puis occupez-vous de ces disciples. Utilisez un saboteur et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux.

Mission 23 : Défenses naturelles

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 22.
-Emplacement de la cible : Revenez à l'Entrée de la brèche et repérez la cible.
-Affrontement : Utilisez un saboteur, un attaquant et un ravageur pour le mettre en état de choc puis optez pour Assaut furieux.

A présent, sortez de la brèche et regardez la scène. Suivez le chemin, récupérez des Bougies d'allumage dans le trésor, au fond, et revenez prendre l'entrée de gauche. Abattez les ennemis, montez les escaliers et prenez le Simurgh dans le trésor.

3ème partie
Avancez jusqu'à la statue et touchez-la. Après la séquence, l'ascenseur peut désormais atteindre la quatrième partie. Sortez par la porte en face de la statue, récupérez deux Brassards Métalliques à droite puis prenez l'ascenseur à gauche pour atteindre la quatrième partie.

4ème partie
Sauvegardez, avancez tout droit et récupérez deux Billes de verre dans le trésor. Prenez l'entrée de gauche, activez l'ascenseur et allez à la cinquième partie.

5ème partie
Descendez par la rampe derrière vous, récupérez des Os Antiques dans le trésor et continuez de l'autre coté.

Mission 24 : Qui s'y frotte s'y pique

Lieu de la statue : Dans la cinquième partie de la tour Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : Dans la même zone près de l'ascenseur.
-Affrontement : Utilisez la compétence Invocation si disponible, utilisez Destruction (Saboteur, Ravageur, Attaquant) et Assaut furieux.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et revenez à la 4ème partie. Dépassez l'ascenseur au milieu de la passerelle et avancez vers le trésor qui est en face. Récupérez une Bague de l'air, entrez à droite et prenez l'ascenseur qui mène à la sixième partie.

6ème partie

Mission 25 : Chasse au spectre

-Lieu de la stèle : Dans la sixième partie de la Tour de Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : D'abord, sortez dans le balcon et allez dans la pièce voisine, à gauche. Activez la statue et l'ascenseur pourra atteindre une nouvelle salle. Ensuite, retournez au balcon et atteignez la deuxième pièce, à droite. Ouvrez un trésor près des escaliers, descendez les marches et repérez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Destruction (saboteur, Attaquant, Ravageur). Ensuite, utilisez Assaut furieux lorsqu'il en état de choc et Renouveau en cas de blessure. Faites attention à votre jauge de santé et sabotez toujours ses attaques.
Après le combat, prenez l'Analyseur dans le trésor et avancez dans le couloir.

Mission 26 : un cri déchirant

-Lieu de la stèle : Après avoir battu la cible de la mission 25, avancez dans le couloir et repérez la cible au fond.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin, montez les marches, sortez dans le balcon et retournez dans la première pièce au fond. Entrez et repérez la cible à gauche.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Destruction, Assaut furieux et Renouveau.

Après le combat, les statues s'activent. Revenez en arrière une nouvelle fois, descendez les marches, avancez dans le couloir et prenez la sortie en face de la statue de la mission 26.

Après la courte scène, approchez-vous de la statue et activez-la.

Ensuite, revenez en arrière, prenez l'ascenseur et allez à la 4ème partie. Sortez sur le balcon, sauvegardez et utilisez l'ascenseur central pour atteindre la 6ème partie.

Descendez la rampe, faites attention au puissant ennemi qui rode et entrez dans la pièce qui est à gauche. Récupérez une bague d'argile et des Larmes de remords dans les deux trésors, puis poursuivez vers la pièce voisine.

Prenez l'ascenseur, actionnez le levier et atteignez le sommet de la tour.

Le Sommet
D'abord, longez le périmètre de l'arène et récupérez un Energisant et des Boucles cryofuge. Ensuite, sauvegardez votre progression, traversez la passerelle au milieu et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Dahaka
Utilisez Fang en tant que leader, Hope et vanille. Au début du combat, utilisez la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts sur l'ennemi. Lorsque votre jauge de santé se vide, utilisez Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), ou Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur). Une fois que vous êtes guéri, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour remplir sa jauge de choc. Une fois qu'il est sonné, optez pour Assaut Furieux afin de lui infliger un maximum de dégâts. Répétez les stratégies du début, utilisez également la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et refaites le même procédé jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat et la scène, sauvegardez et repérez une statue au bord de l'arène. Activez-la pour qu'un ascenseur arrive et prenez-le pour atteindre la 7ème partie de la tour.

7ème partie
Sortez de l'ascenseur, abattez les ennemis et activez la statue. Ensuite, sortez au balcon, récupérez un Trèfle d'argent dans le trésor et prenez l'ascenseur pour aller au sommet.

Mission 27 : Mithridate, le solitaire

-Lieu de la stèle : Au sommet de la Tour Taejin, repérez la stèle près de la rampe de l'ascenseur.

-Emplacement de la cible : Prenez l'ascenseur à proximité et allez à la 1ère partie pour affronter la cible.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques lors du combat avec Dahaka. Utilisez deux saboteurs et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès que vous êtes blessé, optez pour Renouveau.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et allez au sommet. Grimpez sur les débris sur le bord de l'arène, approchez-vous de l'ascenseur et embarquez.

Oerba

En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin jusqu'au pont et sauvegardez. Traversez le pont, récupérez un Pérovskite dans une allée à gauche et continuez à avancer jusqu'au prochain croisement.

Mission 28 : Gloire du passé

-Lieu de la stèle : En entrant à Oerba, traversez le pont et repérez la stèle près d'un arbre à gauche.
-Emplacement de la cible : Poursuivez vers le village Oerba, traversez la grande cour et prenez à gauche. Descendez la pente, sautez pardessus les troncs d'arbres et montez les marches à gauche pour récupérer un Analyseur. Enfin, repérez les Créatosaures sur le chemin et battez-les.
-Affrontement : Utilisez deux saboteurs, effectuez Supplice et ces créatures ne poseront plus de problèmes.

Après le combat, revenez dans la grande cour où se trouvaient les monstres avec un seul bras et entrez dans l'immeuble près de la pente. Montez au second étage et examinez le chien robot au sol. Ensuite, sortez dans la cour et prenez le premier des cinq accessoires pour chien. Entrez dans l'autre baraque jaune rouillée, abattez le monstre et prenez le second accessoire.

Ensuite, suivez le chemin principal et prenez le Laevateinn dans le trésor. Descendez la rampe, affrontez le Vampire en bas de la pente et récupérez le troisième accessoire. Avancez, entrez dans l'immeuble sur la droite et obtenez le quatrième accessoire pour le chien robot. Montez sur le toit, récupérez le contenu de deux trésors et sortez de l'immeuble.

A présent, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Sauvegardez, entrez dans la baraque et montez jusqu'au toit. Repérez les rails, récupérez une Boucle pyrofuge dans le trésor à gauche et récupérez le dernier morceau pour la réparation du chien robot.

Suivez le chemin des rails, récupérez une Lance de Nimrod dans un trésor et traversez le pont. Récupérez un Energisant, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un Boss.

Boss : Barthandelius
Gardez Fang en tant que Leader, Vanille et Hope. Utilisez les mêmes Stratégies utilisées contre le Dahaka et lancez d'abord des sorts. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Lorsqu'il fait sortir ces canons de sa tête, changez immédiatement vers Renouveau (Défenseur, soigneur, Soigneur) puis reprenez les attaques. Lorsqu'il est en état de choc, continuez à utiliser Assaut furieux et faites appel à l'Eilodon dès que l'occasion se présente.

Après le combat, examinez la stèle violette pour qu'une scène se déclenche.

A présent, si vous prenez le vaisseau, le chapitre s'achève. Mais avant cela, il reste plusieurs autres missions à compléter. Par conséquent, rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement de la stèle 28 et touchez-la pour vous téléporter vers La mine de Mah'Habara.

Mines de Mah'habara

Mission 29 : Foi Vascillante

-Lieu de la stèle : Revenez à l'Entrée de la mine, prenez la bifurcation à l'intérieur du tunnel et avancez jusqu'à la fin du chemin. Approchez de la porte au fond, affrontez l'Atomos qui se trouve derrière et découvrez la stèle à l'intérieur du garage.
-Emplacement de la cible : Utilisez la stèle de téléportation pour aller aux palissades de la Tour Taejin.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques utilisées contre Dahaka. Effectuez toujours la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) pour le ralentir et le rendre vulnérable. Ensuite, enchainez avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes blessé, utilisez Renouveau.

Ruines d'Haerii

Mission 30 : Syphax, l'insidieux

-Lieu de la stèle : Revenez à la steppe d'Archyite, montez sur un Chocobos et explorez la nouvelle zone qui est à l'Ouest de la plaine. Repérez plusieurs stèles en forme de cercle, dépassez-les et sautez sur la colline pour atteindre cette zone du Creux d'Aggre (référez-vous à la carte). Explorez la zone, passez par le chemin étroit de la montagne et repérez la stèle après le point de sauvegarde.
-Emplacement de la cible : Pour atteindre cette cible, téléportez-vous vers la Source de Suyya et embarquez à bord d'Atomos. Lorsque vous arrivez à la mine de Mah'habara, suivez le nouveau chemin, prenez à droite au croisement et continuez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Au début du combat, vous allez affronter plusieurs petites créatures volantes. Ensuite, vous faites face à Syphax. Utilisez Justesse pour le rendre vulnérable puis attaquez-le avec Assaut furieux. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres.

Mission 31 : Un nouveau but

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers l'étendue centrale de la Steppe d'Archyite, montez sur un Chocobo et revenez dans le Creux d'Aggre. Suivez le chemin étroit de la montagne, dépassez la stèle 30 et accédez aux Ruines d'Haerii. Traversez la cour, partez à gauche et repérez la stèle portail.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Ruines d'Haerii, utilisez la carte pour la repérer.
-Affrontement : Lancez justesse et Assaut furieux, abattez les bras en premier lieu puis occupez-vous du Champion de pulse.

Une fois que cette mission est achevée, effectuez la mission 33 avant la mission 32 car la stèle de cette dernière se trouve dans un autre endroit.

Mission 32 : Le libérateur

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers Vallis Média, traversez le pont et repérez la stèle sur le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez à Steppe d'Archyite - étendue centrale- et ouvrez la carte puis localisez la cible près du lac.
-Affrontement : le Loup est facile à battre, utilisez un saboteur et attaquez-le avec Assaut furieux.

Mission 33 : Contrôle Parental

-Lieu de la stèle : Dans les Ruines d'Haerii.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la Steppe d'Archyite, allez vers les Portes Est et trouvez le mastodonte.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, utilisez Justesse et Acuité. Effectuez Protection dès que l'ennemi lance son Séisme puis reprenez les assauts. Mettez-le en état de choc deux fois et il sera mort.

Mission 34 : Zénobie, la tortionnaire

-Lieu de la stèle : Vous devez aller aux Ruines d'Haerii sur un Chocobo, sautez sur les ruines et atteignez la stèle 34.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également dans les ruines d'Haerii, descendez dans la grande cour pour qu'elle apparaisse.
-Affrontement : Le combat contre Tombery peut s'avérer difficile comme il peut être également très facile. Effectuez d'abord Justesse pour le ralentir puis attaquez-le jusqu'à ce qu'il reste le quart de sa jauge de santé. A ce moment, utilisez la stratégie Justesse avec deux saboteurs et prenez votre temps pour utiliser tous les sorts possibles. Une fois que ceci est fait, alternez avec Assaut Furieux et effectuez une attaque dévastatrice pour lui enlever ce qui reste de sa jauge et le battre. Sinon, Tombery effectuera une attaque dévastatrice et reprendra toutes ses forces.

Maintenant que le nouveau portail rouge est accessible, revenez prendre un Chocobo et entrez dans la nouvelle zone.

Faille des élus

A présent, vous allez commencez les épreuves du titan dans lesquelles chaque stèle vous mène vers deux autres. Vous devez compléter plusieurs missions afin d'achever une épreuve et recommencer du début pour effectuer les autres épreuves. Voici la hiérarchie des missions et des épreuves :

Une fois que vous avez complétez toutes les missions, la mission 51 se débloque. Suivez le cheminement des missions pour la compléter.

Mission 35 : La route désertée

-Lieu de la stèle : La stèle se trouve à l'entrée de la faille des élus.
-Emplacement de la cible : Une fois que vous vous serez téléporté, avancez jusqu'au croisement et prenez à droite pour trouver la cible.
-Affrontement : Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit en état de choc pou pouvoir le battre.

Mission 36 : Sombre délivrance

-Lieu de la stèle : A la fin de la mission 35, les stèles 36 et 37 apparaissent. Allez du côté opposé et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous serez téléporté automatiquement vers l'endroit de la cible. Suivez le chemin, récupérez deux trésors sur les bifurcations puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Même stratégie.

Mission 37 : Jeux de lumière

-Lieu de la stèle : Revenez à la vallée, refaites la mission 35 et trouvez la stèle près de la cible 35.
-Emplacement de la cible : Une fois téléporté, retrouvez la cible en avançant de quelques pas.
-Affrontement : Utilisez les attaques de feu pour leur infliger des dégâts.

Mission 38 : Folie nocturne

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 36 puis retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Essayez d'abattre les petits monstres rapidement et empêchez-les d'invoquer le Robot. Sinon, vous serez contraint de le battre également.

Mission 39 : Visions étoilées

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 37, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : lorsque vous êtes téléporté, avancez tout droit pour apercevoir la cible.
-Affrontement : Utilisez Protection ou Renouveau dès qu'il effectue son Cri fatal. Ensuite, occupez-vous des petites créatures puis utilisez Justesse lorsqu'il est tout seul (252).
Une fois qu'il a subi au moins 5 sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau. Soyez attentif, appelez Béhémoth s'il est disponible et achevez-le.

Mission 40 : Energie solaire

-Lieu de la stèle : Lorsque vous achevez la cible de la mission 37, avancez à droite du croisement.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Attaquez rapidement les deux monstres puis occupez-vous de celui qu'ils invoquent. Lancez des sorts pour le rendre vulnérable puis attaquez-le.

Mission 41 : Rancune terrestre

-Lieu de la stèle : lorsque vous battez le monstre de la mission 38, avancez à gauche du second croisement et retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez trois Tombery. Essayez à tout prix de les attaquer par surprise. Attendez qu'ils tournent le dos et engagez le combat. Lorsque le combat commence, essayez de mettre les trois ennemis en état de choc puis faites appel à Béhémoth pour leur infliger un maximum de dégâts. Ensuite, lancez quelques sorts comme Fragilité et Supplice et éliminez-les une fois pour toutes.

Mission 42 : L'Anti héros

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 38, avancez à droite au croisement et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez un Héros Gobeleur accompagné de ses disciples. Utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour attaquer et renouveau pour soigner les blessures.

Mission 43 : Un héros ne meurt jamais

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 40, avancez à gauche du croisement et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Lancez Justesse au début du combat puis attaquez avec Assaut furieux et polyvalence. Tuez les petit Gobeleurs puis occupez-vous du héros Gobeleur.

Mission 44 : Les ravages du temps

-Lieu de la stèle : En achevant la mission 40, avancez à droite au croisement et repérez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible
-Affrontement : D'abord, éliminez les deux Flans puis occupez-vous du Flan corrosif. Effectuez les mêmes techniques pour le rendre vulnérable puis attaquez-le jusqu'à sa mort.

Trône du Titan
Dans les six missions suivantes, vous allez vous battre contre des Monstres solides et très puissants. Pour cela, vous devez avoir au moins un stade d'évolution égal à 11 sinon vous serez mort dès le premier coup subi.

Mission 45 : Evolution émergente

-Lieu de la stèle : En finissant le monstre de la mission 41, repérez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.

-Affrontement : Utilisez rapidement un défenseur, un saboteur et un soigneur. Lancez le sort Fragilité, Vulnérabilité et Lenteur. Ensuite, attaquez le monstre avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès qu'il commence à effectuer une attaque, changez pour Renouveau ou Protection. Répétez ces opérations jusqu'à ce qu'il soit en état de choc et attaquez-le de toutes vos forces. Faites appel à Béhémoth s'il est disponible.

Mission 46 : Les ailes du silence

-Lieu de la stèle : Après la fin de la mission 42, localisez la stèle éloignée sur la carte.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, commencez par la stratégie Discernement et utilisez Acuité. Une fois que plusieurs sorts sont lancés sur le monstre, attaquez avec Polyvalence et Assaut Furieux selon les conditions. Faites attention à ses Malédictions et utilisez Renouveau avant de reprendre les assauts.

Mission 47 : Rage universelle

-Lieu de la stèle : En battant la cible de la mission 42, approchez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : C'est un adversaire très dur à battre car il est résistant et puissant. Lancez autant de sorts que possible pour pouvoir l'attaquer. Dès qu'il termine une attaque, effectuez Renouveau ou Discernement pour récupérer puis reprenez rapidement les assauts. Il est très difficile de le mettre en état de choc, donc essayez de le battre avec les sorts.

Mission 48 : Au fin fond de l'abime

-Lieu de la stèle : Une fois que vous battez le monstre de la mission 43, la stèle 48 s'active dans l'une des deux bifurcations.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez des Verdelets qui invoquent Tombery. Abattez d'abord les Verdelets puis occupez-vous du dernier. Avant de l'attaquer, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et lancez-lui tous les sorts dont vous disposez. Ensuite, effectuez deux à trois attaques pour l'achever.

Mission 49 : Tyranicide

-Lieu de la stèle : Lorsque vous battez le monstre de la mission 43, les stèles 48 et 49 apparaissent. Allez à gauche pour trouver celle de la mission 49.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Utilisez d'abord deux Saboteurs et un Défenseur et lancez des sorts au Tyran et vers sa lame. Ensuite, effectuez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Changez de stratégie et utilisez Renouveau dès qu'il effectue son attaque. Récupérez vos PV et reprenez les assauts jusqu'à ce qu'il soit en état de choc. A ce moment, attaquez-le rapidement et il sera achevé.

Mission 50 : Conduite prédatrice

-Lieu de la stèle : En complétant la mission 44, suivez la bifurcation à gauche et trouvez la stèle au fond du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Il est indispensable de lancer des sorts contre ce monstre. Prenez votre temps, utilisez la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur) et jetez tous les sorts possibles. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. S'il attaque, utilisez Renouveau pour remplir rapidement les PV et reprenez rapidement les assauts. Dès que les sorts s'achèvent, répétez le processus et relancez-les. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 51 : Attacus, l'âme en peine

-Lieu de la stèle : Une fois que vous avez complété toutes les épreuves de Titan, la stèle 51 s'active. Vous pouvez alors

suivre deux différents cheminements pour l'atteindre. Soit en complétant les missions 35, 36, 38 et 42 ou en réalisant les 35, 37, 40 et 44.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Au début du combat, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) ou Discernement (Saboteur, Saboteur, Défenseur). Attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Utilisez les potions en cas de besoin et faites appel à Béhémoth.

Après cette mission, quittez cet endroit et revenez aux Steppes d'Archyite.

Mission 52 : L'appel des cieux

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, partez vers le second lac de l'étendue et allez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : Localisez la cible sur la carte des Steppes d'Archyite et atteignez-la..
-Affrontement : Utilisez les mêmes attaques lors du précédent combat contre cette créature volante.

Mission 53 : Libre de toute peur

-Lieu de la stèle : Allez dans la Mine de Mah'habara, traversez le pont où se trouve Atomos et avancez jusqu'au premier croisement. Prenez à gauche, avancez jusqu'à la seconde bifurcation et prenez à gauche. Avancez jusqu'au garage, éliminez le monstre à l'intérieur et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez à Mont Yaschas - Ruines de Paddra - et suivez le chemin jusqu'à la cible.
-Affrontement : Affrontez encore une fois le monstre volant, occupez-vous d'abord des escargots puis abattez la cible en question.

Mission 54 : Plus dure est la chute

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite sur le plateau nordique.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Steppes d'Archyite mais vous ne pouvez l'atteindre qu'à l'aide d'un Chocobo.
-Affrontement : Vous affrontez Pampa gigantesque. Choisissez un défenseur, un saboteur et un tacticien dans votre groupe. Effectuez Justesse et Assaut furieux puis Renouveau. Ses attaques d'épines sont dévastatrices alors il est nécessaire d'utiliser Renouveau avant chaque attaque. Portez également une amulette contre les sorts magiques pour vous aider dans ce combat.

Mission 55 : La violence comme solutions ?

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous au Village Oerba, entrez dans l'immeuble qui se trouve au bord de la mer et montez à l'étage.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve au Steppes d'Archyite - Creux d'Aggre. Téléportez-vous aux Steppes d'Archyite - ruines puis suivez le chemin étroit jusqu'au creux et la cible.
-Affrontement : L'un des combats les plus durs du jeu. Les attaques de votre ennemi sont dévastatrices. Ayez au moins un défenseur et un saboteur dans votre groupe. Utilisez Discernement au début du combat pour lui lancer plusieurs sorts et occupez-vous des petits monstres puis acharnez-vous sur la cible.

Maintenant, allez à l'Est des Steppes d'Archyite près des hauteurs escarpées et repérez plusieurs stèles en forme de cercle. Il s'agit des stèles 56 à 62.

Mission 56 : Les crocs de l'horreur

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers Mont Yaschas - Hauteurs de Tsubaddra, descendez au plus bas niveau et allez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Abattez d'abord les petits monstres puis lancez des sorts sur votre cible et achevez-la.

Mission 57 : A la pêche au gros

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à Vallis média et suivez le chemin jusqu'à la cible près de la chute d'eau.
-Affrontement : Le combat est très facile, utilisez rapidement Assaut furieux pour achever la cible.

Mission 58 : Animalisme

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers la Mine Mah'habara et localisez la cible non loin, sur la carte.
-Affrontement : Eliminez d'abord le Centurion de Pulse puis occupez-vous du Béhémoth. Utilisez tous les sorts possibles pour pouvoir le battre.

Mission 59 : Le démon aux deux visages

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous aux Sources de Sulyya et allez sur la plateforme centrale pour affronter la cible.
-Affrontement : Achevez d'abord les Créatosaures puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez un Défenseur, un Soigneur et un Attaquant puis changez pour un Ravageur, un Défenseur et un Soigneur. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 60 : Gelée royale

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la tour de Taejin, prenez l'ascenseur jusqu'au sommet et affrontez la cible.
-Affrontement : Les ennemis sont sensibles à la foudre. Lancez des sorts, effectuez Assaut furieux et abattez-les. Le début du combat est difficile car il existe trois ennemis mais au fur et à mesure que leur nombre baisse, il devient de plus en plus facile.

Mission 61 : Moi, le blindé

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous au village Oerba, descendez dans la cour et affrontez la cible.
-Affrontement : Il est très important de lancer tous les sorts du saboteur sur le blindé pour le battre. Utilisez Sureté pour y parvenir puis attaquez-le avec Assaut furieux. Une fois qu'il est en état de choc, attaquez-le jusqu'à sa destruction.

Mission 62 : volonté indomptable

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve de l'autre côté des Steppes d'Archyite. Localisez-la sur la carte et utilisez un Chocobo pour l'atteindre.
-Affrontement : Utilisez deux défenseurs et un saboteur. Lancez le sort Supplice, Fragilité et Vulnérabilité dès que possible. Attaquez ensuite avec Rafale furieuse (Ravageur, Ravageur, Ravageur) et utilisez Renouveau pour récupérer de vos blessures.

Mission 63 : Accablé par le doute

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers les Sources Sulyya et avancez jusqu'à la plateforme qui comporte la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez aux Steppes d'Archyite, dirigez-vous vers les portes Est et repérez le gros Mastodonte.
-Affrontement : Utilisez d'abord la stratégie Justesse (Défenseur, Saboteur, Saboteur), lancez un max de sorts puis attaquez avec Assaut furieux. Utilisez Renouveau pour guérir rapidement de vos blessures puis reprenez les attaques.

Mission 64 : Vercingétorix, l'annonciateur

-Lieu de la stèle : Allez au village d'Oerba à l'aide d'une stèle de téléportation, allez à l'endroit où vous aviez battu Barthandaleus et repérez la stèle.

-Emplacement de la cible : La cible se trouve à Mont Yaschas
-Affrontement : A présent, mettez tout ce que vous avez appris en oeuvre et abattez cet ennemi avec les stratégies les plus puissantes.

Une fois que vous avez terminé tout ce long périple et complété toutes ces missions, revenez là où vous aviez combattu Barthandeleus (au village d'Oerba) et prenez le vaisseau pour aller à Cocoon.

Chapitre 12 : Eden

Boss : Mécaguerrier Anavatapta
Le combat commence en mode Symbiose. Utilisez l'attaque Onde de choc à plusieurs reprises et achevez l'ennemi avec Zantetsuken. S'il n'est pas achevé, invoquez Odin une seconde fois et refaites la même opération pour en venir à bout.

Circuit de grand prix

Après le combat et la scène, avancez tout droit et repérez un trésor près d'une grande fleur. Récupérez le Coeur de lion, donnez-le à Lightning et avancez jusqu'au marqueur.

Sentier côtier

Après la courte scène, sauvegardez la partie et avancez dans le corridor. Abattez les ennemis en chemin, continuez jusqu'à l'objectif et actionnez le bouton. Par la suite, éliminez le Roi des Béhémoth et suivez le chemin.

Récupérez Coeur de Rebelle dans un trésor, poursuivez votre route et repérez un autre trésor juste avant l'objectif. Affrontez le Proto Béhémoth pour récupérer l'Otshirvani dans le trésor. Sauvegardez et préparez-vous à affronter un boss. Choisissez le groupe suivant : Fang, Vanille et Hope.

Boss : Mastodonte
Au début du combat, utilisez la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et Acuité. Une fois que le tacticien a amélioré les performances de votre équipe, attaquez l'ennemi avec Assaut furieux et Polyvalence jusqu'à l'état de choc. Continuez à utiliser les mêmes stratégies d'attaque lorsqu'il est choqué, faites attention à sa puissante riposte lorsque ses esprits lui reviennent et utilisez la stratégie Renouveau. Répétez ensuite la même technique une seconde fois et il sera abattu.

Après la scène qui suit, allez à gauche et descendez via l'ascenseur. Sortez ensuite de l'ascenseur, regardez la scène et abattez la grande bête.

Ensuite, sauvegardez et avancez. Récupérez châtiment dans le trésor qui est sur la droite, continuez à avancer jusqu'à l'objectif et descendez sur la route.

Continuez à avancez sur la route, récupérez 15 000 Gils dans un cul-de-sac qui est sur la droite et allez de l'autre côté de la route.

Récupérez des Conducteurs parfaits dans un trésor, descendez les escaliers, courez jusqu'à la grande porte et ouvrez-la.

Parc de la sirène

Suivez le chemin, sauvegardez et avancez jusqu'au croisement. Partez à droite, récupérez des Bagues de feu dans le trésor qui est à droite et poursuivez à gauche. Récupérez une Médaille d'or dans un autre trésor, plus loin, et dirigez-vous vers la prochaine porte.

Après la scène, suivez le chemin de gauche pour ouvrir un trésor puis revenez sauvegarder et suivez le chemin. Avancez le long de la route, montez les marches et regardez la scène.

Entrez dans le bâtiment, récupérez un Chocobo en peluche et un Accélérateur à particules dans les deux trésors. Ensuite, avancez vers la porte suivante et éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin.

Jardin de la tour centrale

Sauvegardez, avancez, récupérez un Mistilteinn dans le trésor puis continuez jusqu'au prochain objectif. Après la courte scène, choisissez de battre un blindé ou un tyran et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, montez les marches sur votre droite pour récupérer un Gant de force puis sauvegardez et suivez le chemin principal.

Achevez les monstres en chemin, récupérez un Energisant dans le trésor et préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : Mastodonte
Utilisez toujours Fang, Vanille et Hope. Au début du combat, optez pour la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et améliorez ainsi l'état de votre groupe. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Dès qu'il commence à effectuer son attaque, revenez à Protection, ou Renouveau, et réattaquez-le. Lorsque sa jauge de santé se vide de moitié, il effectue une attaque et reprend tous ses PV. Recommencez alors les attaques du début et éliminez-le cette fois-ci une fois pour toutes.

Après le combat et la scène, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Chapitre 13 : Berceau d'Orphan

Tesseracts

Montez les escaliers, regardez la scène puis sauvegardez. Ensuite, remontez la pente rouge et atteignez le prochain marqueur.

Après une autre séquence cinématique, trois chemins différents s'offrent à vous.

Si vous n'avez pas assez de points de Capacité et d'expérience, prenez le chemin de gauche et revenez à Eden. Si vous n'avez pas encore achevé les missions secondaires, prenez le chemin de droite et allez à Gran pulse. Sinon, suivez le chemin du milieu et sauvegardez.

Avant d'aller à droite vers le marqueur jaune, suivez le chemin qui mène à l'extrême gauche et récupérez une Couronne Chérubin, du Millérite et un Analyseur. Ensuite, revenez en arrière, allez vers le marqueur et touchez la statue.

Après que la plateforme aie changé de position, récupérez 20 Barbes du roi des mers dans le trésor à droite et avancez à gauche. Remontez la pente pour récupérer deux trésors, deux Ecrans et une Bague de l'air puis redescendez. Suivez le chemin principal qui vire vers la droite. Récupérez une Lance de Shaman dans un trésor à droite, descendez la pente et touchez la statue une seconde fois.

Sauvegardez la partie, suivez d'abord le chemin de droite pour récupérer le contenu de deux trésors puis prenez à gauche pour continuer à avancer.

Sauvegardez, descendez la pente, avancez tout droit vers la prochaine statue et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Jabberwocky et Bandersnatch
Vous devez d'abord éliminer Jabberwocky car il est capable de soigner ses blessures et celles de Bandersnatch. Utilisez la stratégie Sans Pitié (Attaquant, Saboteur, Tacticien) ou Justesse (Défenseur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts vers l'ennemi. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour les attaquer et les mettre en état de choc avant d'enchainer avec Agression lorsqu'ils sont assommés. Répétez toute l'opération si les sorts s'évaporent, achevez Jabberwocky en premier lieu puis occupez-vous de Bandersnatch de la même façon.

Après le combat, sauvegardez la partie et avancez vers la prochaine marque jaune. Après la courte scène, choisissez l'un des deux chemins et suivez-le. Abattez les ennemis qui vous attaquent, atteignez le marqueur, sauvegardez et touchez la statue.

Boss : Lodislos
Ladislos peut être vaincu facilement. Commencez par la stratégie Sans pitié ou Justesse puis attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence.

Après la courte scène, montez les rampes et récupérez 3000 et 5000 Gils dans les deux trésors. Ensuite, affrontez Jabberwocky et Bandersnatch une seconde fois et grimpez aux rebords qui vous mènent à la prochaine marque. Sauvegardez la partie, touchez la statue et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Eliminateur Tiamiat
Lorsque Tiamiat est en l'air, utilisez d'abord un Analyseur et la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Tacticien) pour améliorer vos compétences. Vous pouvez l'attaquer mais il ne subira pas d'importants dégâts en vol à moins qu'il soit en état de choc. Lorsqu'il descend, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer rapidement et lui infliger d'importants dégâts.

Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau pour reprendre des PV et recommencez du début.
Après le combat, téléportez-vous à l'aide du portail et effectuez votre dernière sauvegarde.

Avancez dans le couloir, prenez l'Energisant dans le trésor et préparez-vous au combat final derrière la porte. Utilisez Fang, Vanille et Hope et préparez les stratégies suivantes : Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Assaut furieux (Attaquant, Ravageur, Ravageur), Défense posée (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Polyvalence (Attaquant, Ravageur, Soigneur) et Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur).

Boss : Barthandelus
Commencez le combat avec les stratégies Défense posée et Protection. Une fois que vos compétences se soient améliorées, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Faites très attention à ses attaques dévastatrices Rire de Thanatos et Ultima. Dès que vous voyez qu'il est en train de les exécuter, utilisez rapidement la stratégie Renouveau. Ensuite, reprenez les attaques jusqu'à l'état de choc. Répétez ces techniques pour qu'il soit achevé.

Boss final : Orphan
1ère forme :
Le combat contre Orphan peut s'avérer assez long. Au début de l'affrontement, utilisez la stratégie Protection pour améliorer vos compétences tout en restant sur la défensive.
Une fois que vous aurez acquis plusieurs améliorations, utilisez la stratégie Discernement pour lancer plusieurs sorts tout en restant toujours sur la défensive. S'il effectue l'attaque Lumière consumée ou Jugement impitoyable, lancez rapidement la stratégie Renouveau. Une fois qu'il a encaissé plusieurs sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer. Lorsqu'il utilise une boule magique pour lancer des sorts, gardez Renouveau et attaquez de temps à autre avec Polyvalence. Lorsque sa jauge arrive au quart, il n'utilisera plus que des sorts et sa jauge baissera progressivement. Vous pouvez garder Renouveau mais en utilisant des potions et attendre qu'elle s'achève. Sinon, vous pouvez l'attaquer de temps à autre avec Polyvalence.

2ème forme :
Dans cette seconde phase du combat, non seulement vous devez mettre Orphan en état de choc pour pouvoir lui infliger des dégâts mais en plus vous devez battre Orphan avant la fin du temps imparti. Dans ce combat, inutile d'utiliser les sorts car Orphan y est immunisé. Utilisez par contre quelques améliorations et attaquez-le avec Assaut Furieux et Polyvalence pour le mettre en état de choc. Une fois que ceci est fait, utilisez Assaut furieux et faites appel à Béhémoth pour lui infliger d'importants dégâts. Au cas où la jauge de vos PV est critique, utilisez Renouveau puis reprenez rapidement les assauts. Mettez Orphan deux fois en état de choc, utilisez l'Eilodon et vous serez capable de la battre avant la fin du temps.

Félicitations ! Vous avez enfin complété Final Fantasy XIII.

Final Fight : Double Impact

© Capcom / Proper Games 2010

+ D'INFOS FORUM

EPISODE DE L'ANIME STREET FIGHTER

Empochez 570 000 points dans le niveau Uptown pour débloquer un épisode de la série animée Street Fighter dans lequel apparaissent certains personnages de Final Fight.

CRÉDITS MODIFIÉS (FINAL FIGHT)

Terminez le jeu en utilisant seulement 1 crédit pour voir la liste des noms des programmeurs légèrement modifiée à la fin du jeu.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Cody à fond

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Cody.

Haggar à fond

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Haggar.

Guy à fond ?

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Guy.

Guerriers ultimes

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en mode coopératif.

Mal aux pouces

Magic Sword : Finissez tous les niveaux.

Antihéros

Magic Sword : Prenez l'Orbe Noire.

Paf !

Magic Sword : Brisez l'Orbe Noire.

Sauveur du monde

Magic Sword : Tuez Drokmar.

Argent

Bouffeur de pièces

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

En costaud

Magic Sword : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

Ninja

Magic Sword : Terminez n'importe quel niveau sans vous faire toucher ni utiliser d'attaque magique.

Or

Serrurier

Déverrouillez tout le contenu du coffre au trésor.

Fist of the North Star : Ken's Rage

© Koei / Tecmo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE CHALLENGE

Terminer le mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode Challenge.

MODE ILLUSOIRE

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode illusoire.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE PRÉLIMINAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE LÉGENDAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer les modes légendaires de Rei, Mamiya et Toki.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Toki

Terminer le chapitre 6 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE ILLUSOIRE)

Jagi

Terminer le chapitre 4 du mode légendaire de Kenshiro.

Kenshiro

Terminer le mode légendaire de Kenshiro.

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer le mode illusoire avec tous les personnages sauf Raoh.

Rei

Terminer le mode illusoire de Shin.

Shin

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Souther

Terminer le mode illusoire de Rei.

Toki

Terminer le mode illusoire de Kenshiro.

TENUES SPÉCIALES

Kenshiro (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Kenshiro.

Raoh (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Raoh.

Rei (cheveux blancs)

Terminer le mode légendaire de Rei.

Toki (guéri)

Terminer le mode illusoire de Toki.

Flock!

© Capcom / Proper Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

PREMIER TROUPEAU !

Terminez le premier niveau

BÛCHERON BÛCHEUR !

Abattez 50 arbres (au total)

CARTOGRAPHE BILLE-EN-TÊTE

Terminez un niveau solo créé par l'utilisateur et un niveau multijoueur créé par l'utilisateur

OBJET VOLANT NON IDENTIFIE

Enlevez 20 animaux (au total)

GUANO, CADEAU !

Faites 50 tas de caca (au total)

LE BON BERGER

Regroupez 25 animaux d'un coup

A BAS LES BÂTONS DANS LES ROUES !

Renversez 50 clôtures avec une vache (au total)

ROI DES CIEUX

Envoyez 75 poulets dans les airs (au total)

PRENEZ VOS MARQUES

Réalisez 10 cercles de culture (au total)

Argent

UN LAPIN DIGNE DE CE NOM !

Utilisez 3 carrés d'amour en 3 minutes !

RENVERSANT

Tuez 10 poules avec un seul rocher

DÉFENSEUR DU TROUPEAU

Terminez un niveau dans lequel rôde le prédateur de nuit en l'empêchant de manger les animaux

Or

PARFAIT BERGER

Réalisez des enlèvements parfaits à tous les animaux, en solo et en multijoueur

RÉCOMPENSES EN SOLO

Voici la liste des objets que vous pouvez obtenir durant la campagne solo.

Accélération infinie

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Boule Blanka

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée cochon

Obtenez au moins une médaille d'argent dans tous les niveaux solo.

Trophée mouton

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée poulet

Obtenez au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux solo.

Trophée vache

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Flower

© Sony / Thatgamecompany 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Souvenirs

Plongez dans vos souvenirs pendant trois minutes avant de retourner dans la pièce

Palette

Utilisez l'herbe comme toile et peignez le sol de trois couleurs différentes

Vent

Jouez avec les éoliennes et soufflez sept fois

Illumination

Éclairez un bassin obscur

Pureté

Allez jusqu'à la ville sans encombre

Etoiles

Lâchez tous les noms dans le ciel

FlOw

La vie peut-être simple...

Les Trophées Bronze cachés

Bonne santé

Faites une pause de dix minutes entre deux rêves

Commencement

Le rêve vient de commencer...

Découverte

Trouvez et faites fleurir une fleur secrète

"Welcome Back"

Ne jouez pas à Flower pendant une semaine entière.

Argent

Nature

Faites éclore 10 000 fleurs

Ville

Réveiller la ville toute entière

Or

Rêve

Derrière chaque fleur se cache une autre pièce

LES FLEURS SECRÈTES

Niveau 1 (Fleur Jaune)

1. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
2. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
3. La 3ème fleur se trouve derrière un rocher, juste derrière le grand arbre.

Niveau 2 (Fleur rouge)

1. Ouvrez toutes les fleurs oranges et rouges.
2. Ouvrez toutes les fleurs jaunes et blanches, puis ouvrez un groupe de fleurs jaunes près de l'entrée de la 2ème zone.
3. La dernière fleur secrète se trouve dans une vallée cachée à gauche de la dernière zone.

Niveau 3 (Fleur rose)

1. Ouvrez toutes les fleurs de la première zone.
2. Dans la caverne du trophée flow, la fleur secrete se trouve à gauche.
3. Quand vous quittez le canyon, la fleur se trouve cachée vers la fin, derrière un petit rocher.

Niveau 4 (Fleur bleue)

1. Cachée derrière un gros rouleau de foin.
2. Trouvez la roue de charrue cassée et illuminez-la.
3. Illuminez une des mares pour faire apparaître la dernière fleur.

Niveau 5 (Fleur violette)

1. A gauche des ruines se trouve une vallée cachée avec la première fleur.
2. Dans la deuxième zone, ouvrez toutes les fleurs blanches et roses sous les tours qui n'ont pas de tuyaux à leurs pieds. Une fois les fleurs ouvertes, dirigez-vous vers la tour la plus à gauche, qui tombera pour laisser apparaître les fleurs cachées.
3. Dans la troisième zone, passez par la droite puis retournez-vous pour voir la fleur cachée.

Niveau 6 (Fleur rose clair)

1. Dans la deuxième zone, passez par la porte du gratte-ciel, vous trouverez la fleur à mi-chemin.
2. Sur l'autoroute, prenez la sortie de droite quand vous aurez le choix, continuez vers une zone avec de l'herbe, continuez vous trouverez la fleur rachée sous la bretelle de l'autoroute.
3. Dans la dernière zone, vous trouverez la dernière fleur cachée derrière un des derniers aérateurs.

Folklore

© Sony / Game Republic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE TENUE

Récupérez tous les Folks pour Ellen et Keats afin d'obtenir de nouveaux costumes pour ces personnages.

LES FOLKS

Ces scores sont à obtenir en mode Dungeon Trial

Collbrande (Ellen)	+150 000 points de campagne
Duergar (Ellen)	+30 000 points de campagne
Kaladbolg (Ellen)	Chargez un donjon de 4 500 points
Alphard (Keats)	Chargez un donjon de 4 500 points
Collbrande (Keats)	+150 000 points de campagne
Duergar (Keats)	+30 000 points de campagne
Valiant (Keats)	+100 000 points de campagne

Formula One : Championship Edition

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LOTUS 49C

Remportez une course à Indianapolis en mode Course Rapide.

Fracture

© LucasArts / Day 1 Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS BONUS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas** pour débloquer de nouvelles skins.

Frontlines : Fuel of War

© THQ / Kaos Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Bonus du menu Extras et entrez les codes suivants.

`sp-street`	Mission Urban Combat (solo)
`sp-village`	Mission Village (solo)

Fuel

© Codemasters / Asobo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULE DE COMBAT

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite le code **18041851** pour débloquer le véhicule de combat.

MOTS DE PASSE

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite les codes suivants. Notez qu'ils ne bloquent pas l'acquisition des trophées.

`17121973`	Motif coup de foudre
`18021974`	Motif papillon
`18041851`	Véhicule Warrior
`20061977`	Veste Road Addict
`48992519`	Casque Camo
`91031985`	Pantalon Speed Angel

TROPHÉES

Bronze

Amateur d'accessoires

Obtiens 24 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

À l'aveuglette

Termine une course carrière en tête sans GPS.

Et sans élan

Parcours 80 m en un saut.

Collectionneur amateur

Possède 10 véhicules.

Au boulot !

Créé une course avec l'éditeur de courses.

Plein les yeux

Découvre un point de vue.

Un de chaque, merci!

Possède un véhicule de chaque type.

Crise pétrolière

Récupère ton 1er baril de FUEL.

Défi relevé, défi gagné

Remporte un défi.

Né sous une bonne étoile

Gagne ta 1ère étoile en mode carrière.

Bien le bonjour !

En free ride, va du camp de l'Hôtel offshore à celui de l'Épave sans utiliser l'hélico.

Débuts difficiles

Remporte les trois étoiles dans 'Tempête au sud'.

Les sentiers de la gloire

Remporte les trois étoiles dans 'Rotations'.

Les feux de la rampe

Remporte les trois étoiles dans 'Le final'.

Collectionneur chevronné

Possède 40 véhicules.

Routard amateur

Découvre 10 points de vue.

Routard chevronné

Découvre 50 points de vue.

Astronome amateur

Gagne 40 étoiles en mode Carrière.

Coureur amateur

Remporte 30 défis.

Peintre amateur

Récupère 50 motifs de véhicule.

Peintre chevronné

Récupère 100 motifs de véhicule.

Fan de l'accessoire

Obtiens 48 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Station-service

Récupère 100 barils de FUEL en cours de route.

Roi du pétrole

Récupère 500 barils de FUEL en cours de route.

Promeneur

Conduis sur un total cumulé de 100 km en mode free ride.

Voyageur au long-cours

Conduis sur un total cumulé de 500 km en mode free ride.

Sélection naturelle

Termine en tête 30 courses carrière en ligne.

Et chez le voisin ?

Gagne 30 courses personnalisées en ligne que tu n'as pas créées.

Prophète dans son propre pays

Termine en tête 10 courses personnalisées en ligne que tu as créées.

Voltiges à gogo

Effectue 200 cascades (motos et quads).

Argent

Roi de l'accessoire

Obtiens 72 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Coureur chevronné

Remporte 100 défis.

Tes camps sont à nous !

Rends-toi dans les 19 camps !

Astronome chevronné

Gagne 120 étoiles en mode Carrière.

Globe-trotter

Conduis sur un total cumulé de 1000 km en mode free ride.

Collectionneur compulsif

Possède les 74 véhicules.

Peintre compulsif

Récupère 148 motifs de véhicule.

Routard compulsif

Découvre les 95 points de vue.

Aucune éraflure

Termine une course carrière en tête sans accident.

Or

Coureur compulsif

Remporte les 190 défis.

Astronome compulsif

Gagne les 216 étoiles en mode Carrière.

Platine

Platine

Obtenir tous les trophées de FUEL.

CHANGER DE VÉHICULE

En début de course, appuyez sur Select et la gâchette de gauche pour pouvoir changer de véhicule.

Full Auto 2 : Battlelines

© Sega / Pseudo Interactive Inc. 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans le menu des cheats :

`47GIV3MECARS`	Tous les véhicules
`IMFEDUPWITHTHIS`	Toutes les missions
`10E6CUSTOMER`	Sceptre et mini-roquettes
`5FINGERDISCOUNT`	Vulcan et lance-flammes

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes, réalisez les manipulations suivantes dans le menu principal du jeu. Un son confirmera la validité du code.

Classic Duke

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

Shana "Scarlett" O'Hara

Droite, **Haut**, **Bas**, **Bas**,

Genji : Days of the Blade

© Sony / Game Republic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST ET THEATER

Terminez le jeu en mode Normal pour pouvoir réécouter les musiques du jeu et revoir les cinématiques dans le menu Extra.

Geon

© Pinnacle Software / Strawdog Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

La remontée fantastique

Gagnez en partant avec 3 buts de retard

Utilisez vos émotions

Gagnez au moins une fois avec chaque superboule

Un partout

Gagnez au moins une fois dans les 4 divisions

Dix d'un coup

Gagnez 10 parties d'affilée

Sortez de votre salon

Jouez en ligne au moins une fois

Les superboules, ça craint

Gagnez sans utiliser de superboule, mais vous pouvez les ramasser

Variez les plaisirs

Remportez au moins une partie dans chaque mode de jeu, mode en ligne inclus

Argent

Perfectionniste

Atteignez 100% en mode chrono

Et un, et deux, et trois...

Remportez la 1re division 3 fois d'affilée

Le monde vous appartient

Remportez 50 parties en ligne

Champion de mini-jeux

Terminez les 8 mini-jeux

Or

As du geon

Marquez 200 000 points pour être sacré roi du geon !

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAMAS (MODE MISSION RAPIDE)

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle campagne solo pour avoir le droit d'utiliser le FAMAS dans le mode Mission Rapide : **GRAW2QUICKFAMAS**.

EQUIPEMENT BONUS

Equipement 1

Ayez une sauvegarde de Splinter Cell : Double Agent sur votre disque dur.

Equipement 2

Ayez une sauvegarde de Rainbow Six : Vegas sur votre disque dur.

RÉCOMPENSES (MODE MISSION RAPIDE)

Toutes les armes

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

Bullz eye

Conservez une précision de 100%

Hawks eye

Récupérez la totalité des infos d'une mission.

Iron man

Ne vous faites jamais toucher en mission.

Predator

Soyez toujours le premier à engager le combat.

Team ELITE

Faites en sorte que vos équipiers ne se fassent pas toucher et qu'ils éliminent plus de 50% des ennemis.

DÉCORATIONS

Acte 1 (Difficile)

Terminer l'acte 1 en Difficile .

Acte 1 (Facile)

Terminer l'acte 1 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 1 (Normal)

Terminer l'acte 1 en Normal ou Difficile.

Acte 2 (Difficile)

Terminer l'acte 2 en Difficile.

Acte 2 (Facile)

Terminer l'acte 2 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 2 (Normal)

Terminer l'acte 2 en Normal ou Difficile.

Acte 3 (Difficile)

Terminer l'acte 3 en Difficile.

Acte 3 (Facile)

Terminer l'acte 3 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 3 (Normal)

Terminer l'acte 3 en Normal ou Difficile.

Challenge Tutorial 1

Tuez tous les ennemis sans vous faire toucher.

Challenge Tutorial 2

Tuez tous les ennemis avec uniquement des headshots.

Challenge Tutorial 3

Eliminez le tank avec seulement un satchell.

Challenge Tutorial 4

Faites en sorte que votre équipe élimine les 5 ennemis.

Mission accomplie

Accomplissez tous les objectifs secondaires.

Maître du jeu solo

Obtenez toutes les décorations du mode solo.

Tutorial

Terminez le tutorial.

Go! Puzzle

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM

INVERSER LES CONTRÔLES

Pour débloquer cette option, amassez 20 étoiles d'or.

God of War Collection

© Sony / Bluepoint Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES DE GOD OF WAR

Trophée de Zeus (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War

1,21 gigawatts (bronze)

Acquérez la colère de Poséidon

Tentaculaire (bronze)

Acquérez le Regard de Méduse

Action éclair (bronze)

Acquérez la Foudre de Zeus

Fine lame (bronze)

Acquérez la Lame d'Artémis

Infernal (bronze)

Acquérez l'Armée d'Hadès

Matador (bronze)

Remportez le premier combat de Minotaures

La chèvre et le chou (bronze)

Remportez le premier combat de Satyres

Aux abois (bronze)

Remportez le premier combat de Cerbères

Faites-les taire! (bronze)

Vainquez les sirènes du désert

Les chevaux se cachent pour mourir (bronze)

Terminez le sacrifice du Centaure à Hadès

Attention ça pique! (bronze)

Terminez l'énigme de la salle des piques

Ça va tanguer (bronze)

Terminez le mini-jeu Spetième ciel

Sauvetage express (bronze)

Sauvez l'Oracle avec 10 secondes d'avance

Le défi est lancé (bronze)

Terminez le défi d'Atlas

Les carottes sont cuites (bronze)

Terminez le sacrifice à Poséidon

Plouf! (bronze)

Embrassez la Naïade

Remonter la pente (bronze)

Libérez-vous des profondeurs des Enfers

Zéro santé = Bronze (bronze)

Ouvrez un coffre de santé quand votre jauge de santé est déjà pleine

Oeil de Lynx (bronze)

Faites un combo de 100 tirs réussis

Mourir, c'est bien (bronze)

Mourez assez de fois pour qu'on vous propose le mode facile

Collection de billes (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Remplumez-vous! (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Clé géante (argent)

Récupérez la clé du Capitaine

Prenez le taureau par les cornes (argent)

Vainquez le garde de Pandore

Divinicide (argent)

Tuez Arès

Chasseur de tête (argent)

Obtenez la tête de l'épouse de l'architecte

Le pouvoir de tuer un Dieu (argent)

Récupérez la boîte de Pandore

Oeil de Lynx 2 (argent)

Faites un combo de 200 tirs réussis

Légende des jumeaux (argent)

Regardez le trésor "Naissance de la Bête"

Ça va saigner (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

Devenez un Dieu (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Peau de Crocodile (or)

Grimpez la colonne de piques sans subir de dégâts

Défi divin (or)

Terminez le défi des Dieux

Plus rapide que Jason McDonald (or)

Gagnez le jeu en moins de 5 heures avec n'importe quel niveau de difficulté

Clé du succès (or)

Ramassez toutes les clés de Muse

TROPHÉES DE GOF OF WAR II : DIVINE RETRIBUTION

Trophée de Gaïa (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War II

Sacré zef (bronze)

Acquérez le Fléau de Typhon

Ça va faire mal (bronze)

Acquérez la Colère des Titans

Chronos se fâche (bronze)

Acquérez le Courroux de Chronos

Tout ce qui brille... (bronze)

Acquérez la Toison d'or

Coup de tête (bronze)

Acquérez la Tête d'Euryale

Aile de cire (bronze)

Acquérez les Ailes d'Icare

Tremblez! (bronze)

Acquérez le Séisme d'Atlas

La mort venue d'en-haut (bronze)

Vainquez le Chevalier noir pour la première fois

Résurrection (bronze)

Sortez des profondeurs des Enfers

Frappez avant d'entrer (bronze)

Vainquez le Minotaure des Titans à l'intérieur d'Atlas

Pas de quartier (bronze)

Gagnez le combat devant le Palais des Moires

Une question brûlante (bronze)

Résolvez l'énigme du Phénix de feu

Hue! (bronze)

Fouettez les coursiers du Temps

Enlisement (bronze)

Renversez le temple dans le Marais des Oubliés

Funambule (bronze)

Traversez le Pont qui s'effondre

À un jet de pierre (bronze)

Transformez 30 ennemis en pierre et détruisez-les

Extra large (bronze)

Faites un combo de 500 tirs réussis

Toujours plus fort (bronze)

Améliorez un objet

Oeil pour oeil (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Bataille d'oreillers (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Les yeux pour pleurer (argent)

Ramassez 20 yeux de Cyclope

Lot de boss 1 (argent)

Tuez le colosse de Rhodes, le Chevalier noir et Thésée

Lot de boss 2 (argent)

Tuez le roi barbare, Euryale et Persée

Lot de boss 3 (argent)

Tuez le Kraken et les trois Soeurs du Destin

Complexe d'Oedipe (argent)

Vainquez Zeus

Soufflez sur les cendres (argent)

Réveillez le Phénix

De grande envergure (argent)

Ouvrez les ailes du temple des Moires

Une entrée réussie (argent)

Ouvrez la porte du temple d'Euryale

Puissance max (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

La fin commence (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Le pouvoir de l'urne (or)

Ramassez et utilisez au moins deux urnes de pouvoir

Combat de géants (or)

Remportez le défi des Titans

Traversée express (or)

Frayez-vous un chemin vers la chambre de la fileuse en moins de 10 minutes

La fiabilité allemande (or)

Ramassez tous les uber-coffres

God of War III

© Sony Computer Entertainment / SCE Santa Monica Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Ouvrez les vannes (Trophée caché)

Tuez Poséidon.

Chaud devant (Trophée caché)

Acquérez l'arc d'Apollon.

M. Sbires

Découvrez la pièce secrète "Bras d'Hadès".

Soleil ardent (Trophée caché)

Tuez Hélios.

Livraison de chaussures (Trophée caché)

Tuez Hermès et acquérez ses bottes.

Si seulement... (Trophée caché)

Tuez la princesse de Poséidon.

Tombeur (Trophée caché)

Distrayez Aphrodite.

Homme de main (Trophée caché)

Tranchez la main de Gaïa.

Sésame ouvre-toi (Trophée caché)

Ouvrez les portes de Tisiphone.

À la rescousse (Trophée caché)

Sauvez Pandore.

Trois sages (Trophée caché)

Libérez la chaîne des trois juges.

Forcené

Faites un combo de 1 000 coups.

Chair à pâté

Mettez en pièce une sentinelle olympienne.

Joli bronzage

Aveuglez 100 ennemis avec la tête d'Hélios.

Dressage

Donnez 50 coups de pied aux chiens sauvages.

Il fait chaud ici...

Brûlez 100 ennemis avec l'arc d'Apollon.

Âmes à gogo

Invoquez toutes les âmes avec les griffes d'Hadès.

Bain de sang

Couvrez Kratos de 500 seaux remplis du sang de ses ennemis.

Affaire de tripes

Arrachez les entrailles de trois généraux centaures.

Toujours plus fort

Améliorez n'importe quelle arme d'un niveau.

Argent

Lutte fraternelle (Trophée caché)

Tuez Hercule.

Massacre titanesque (Trophée caché)

Tuez Chronos.

Vengeance (Trophée caché)

Tuez Zeus.

Accroché (Trophée caché)

Tuez Hadès.

Coup de froid (Trophée caché)

Acquérez la tempête de glace de Borias.

Une perspective différente (Trophée caché)

Résolvez le puzzle des jardins d'Héra.

Collection de billes

Collectez tous les yeux de gorgone.

Plumer le phénix

Collectez toutes les plumes de phénix.

Le taureau par les cornes

Collectez toutes les cornes de minotaures.

Puissance max !

Améliorez toutes les armes au maximum.

Or

Vengeance accomplie

Terminez le jeu.

Jusqu'au bout

Terminez le défi de l'Olympe.

Inhumain

Terminez le mode Titan.

Inestimable

Collectez tous les " biens divins ".

Sens de l'orientation (Trophée caché)

Réussissez le labyrinthe sans mourir ou échouer.

Platine

Roi de la colline

Débloquer tous les Trophées de God of War III.

LES RELIQUES DIVINES

Aigle de Zeus

Il est situé sur le rebord à droite dans la zone du coeur de Gaïa, accessible par les lianes avant de déplacer le pan de mur.
Son activation permet d'obtenir une Rage de Sparte infinie.

Casque d'Hadès

Après avoir vaincu Hadès, plonger dans le Styx et remonter le courant pour trouver cette relique.
Son activation permet de remplir au maximum la jauge de magie, de santé et d'objet.

Bouclier d'Hélios

Après avoir vaincu Hélios, l'objet est à droite du char enflammé d'Hélios.
Son activation permet de multiplier par 3 le compteur de coups.

Pièce d'Hermès

Après avoir abattu la statue sur laquelle se tient Hermès, aller derrière la tête de la statue pour trouver la pièce
Son activation permet de multiplier par dix la réserve d'orbe rouge.

Epaulette d'Hercule

Après avoir vaincu Hercule, plonger dans l'eau et récupérer la pièce au fond.
Son activation permet de diviser par trois les dommages reçus.

Conque de Poséidon

Dans la pièce où est emprisonnée une femme dans les appartements de Poséidon, l'objet est dans l'un des renfoncements de la pièce.
Son activation permet d'obtenir de la magie infinie.

Jarretière d'Aphrodite

Après la scène avec Aphrodite, elle est située derrière le lit. Il faut utiliser le double saut et le vol d'Icare pour l'atteindre.
Son activation permet d'utiliser les lames d'Athéna au lieu des lames de l'exil.

Anneau d'Héphaïstos

Après avoir tué Héphaïstos, l'objet est à côté du bassin à la gauche d'Héphaïstos.
Son activation permet de valider automatiquement les QTEs.

Plan de Dédale

Dans la pièce de Dédale avec les tableaux, avec la catapulte en position surélevée, se servir d'Hermès pour monter dans le tableau, activer le levier, courir rapidement jusqu'à la catapulte et l'activer pour faire descendre le coffre.
Son activation permet d'utiliser les objets à l'infini.

Calice d'Héra

A l'entrée des jardins de l'Olympe, juste après la scéne avec Héra, aller à gauche du point de sauvegarde et ramasser l'objet.

Son activation fait diminuer la santé de Kratos sans pour autant le tuer.

NB : l'utilisation d'artéfact divin empêche l'acquisition de trophées pour toute la partie où il a été activé.

MODE DE DIFFICULTÉ CHAOS

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

COSTUME : REDOUTABLE KRATOS

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

DÉFI DE L'OLYMPE

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

ARÈNE DES COMBATS

Terminer le Défi de l'Olympe.

DÉBLOQUER TOUTES LES VIDÉOS

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

NOUVELLE PARTIE BOOSTÉE

Le jeu ne comporte pas de New Game + mais il existe un moyen de recommencer une partie avec toutes ses capacités boostées. Vous devez d'abord terminer le jeu une première fois pour débloquer le Défi de l'Olympe, puis terminer ce mode pour débloquer l'Arène des combats. Ensuite, paramétrez la magie infinie et laissez-vous tuer 5 fois de suite dans l'arène des combats pour que le jeu vous propose de passer en mode Facile. Refusez. De retour au menu principal, lancez une nouvelle partie dans le mode de difficulté que vous aviez choisi pour l'arène des combats. Vous débuterez en ayant toutes les armes au maximum et la magie infinie.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'ascension de Gaia

Ascension Titanesque

Après la scène cinématique du début du jeu, vous prenez le contrôle de Kratos sur l'épaule d'un Titan.

Dès le premier chapitre, les affrontements commencent. Apprenez alors les différentes commandes d'attaque, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et éliminez les ennemis qui vous entourent.

Une fois que la zone est sécurisée, une courte scène se déclenche et d'autres ennemis arrivent. Utilisez maintenant la technique de magie pour les éliminer, approchez-vous du tronc d'arbre qui bloque le chemin et appuyez de façon répétitive sur les touches qui s'affichent pour le soulever. Remontez la pente, abattez quelques ennemis et faites attention au premier monstre qui jaillit du fond de l'eau.

Boss : Leviathan

Le combat contre Leviathan est assez facile. D'abord, approchez-vous de lui et effectuez des combos d'attaque.

Faites attention aux jets d'eau qu'il crache, esquivez et reprenez les attaques. Une fois que vous lui aurez asséné assez de coups, le Titan bascule sa main et vous vous retrouvez suspendu aux branches. Attaquez-le toujours avec des combos d'attaque et essayez d'esquiver ses coups de pattes. Lorsque la main du géant revient à sa position initiale, reprenez les attaques précédentes et esquivez les coups de pattes avec des roulades. Frappez-le avec vos lames jusqu'à ce que la touche d'action spéciale apparaisse et appuyez alors sur les touches qui s'affichent à l'écran.

Mont Olympe

Après la séquence cinématique, vous vous retrouvez accroché aux branches du grand Titan. Déplacez-vous à gauche, sautez par-dessus le précipice et grimpez sur le rebord de la montagne. Suivez le chemin, ouvrez le coffre d'Orbes Rouges près du bord puis longez le rebord de la montagne jusqu'au bout. Eliminez le groupe d'ennemis, abattez les deux archers en sautant puis grimpez à l'échelle.

Abattez d'autres ennemis, ouvrez un coffre d'Orbes blancs près des branches puis grimpez sur le rocher, à droite. Approchez-vous du rebord gauche de la roche, appuyez sur la touche qui s'affiche et utilisez ainsi le grappin pour vous accrocher au crochet. Balancez-vous, sautez dans les airs et maintenez la touche enfoncée pour planer jusqu'à l'autre bord de la montagne.

Eliminez d'autres ennemis et des archers, grimpez à l'échelle et sautez par-dessus le précipice qui est à gauche. Déplacez-vous vers la gauche, le long du rebord puis sautez vers le haut pour vous accrocher aux branches et escalader jusqu'à la cour.

En vous approchant du pont, ce dernier s'écroule à cause du combat entre Léviathan et Titan. Avant de planer dans les airs et atteindre l'autre côté du pont, descendez dans le gouffre et ouvrez un Coffre d'orbes rouge. Ensuite, allez à gauche pour remonter sur le pont et planez pour atteindre l'autre côté. Ouvrez deux Coffres d'Orbes à droite et à gauche et continuez à l'intérieur.

Soulevez la porte et avancez tout droit. Un minotaure accompagné de quelques ennemis débarque et vous attaque. Pour battre le minotaure, vous devez bloquer sont attaque et effectuer la commande qui s'affiche pour contre-attaquer. Répétez cette opération trois à quatre reprises, réalisez les attaques spéciales qui s'affichent et achevez également les autres ennemis.

Par la suite, activez le levier, grimpez rapidement à l'échelle qui se trouve sur l'échafaudage de droite et atteignez ainsi la plateforme mobile. Attendez qu'elle remonte, sautez à gauche et atteignez le niveau supérieur. Ouvrez le coffre d'Orbes rouges, interagissez avec la lueur jaune pour sauvegarder puis soulevez la grille métallique au bout du couloir.

Boss : Léviathan

Dès que vous ouvrez la grille métallique, appuyez sur la touche qui s'affiche pour repousser la patte du monstre.

Après la courte scène, esquiver les pattes de Léviathan puis attaquez-les pour l'empêcher d'avancer. Dès qu'il recule, approchez-vous de son thorax et effectuez des attaques puissantes. Répétez ces attaques puis effectuez la séquence de commandes qui s'affiche à l'écran. Après cette séquence, acharnez-vous sur le thorax de Léviathan, esquivez ses coups de pattes avec des roulades et appuyez sur la touche d'attaque spéciale. Ouvrez alors son thorax afin que le coeur soit visible, utilisez la patte qu'il a perdu lors de la séquence et plantez-la dans son coeur.

Après la scène, grimpez sur le corps du Titan et sautez à l'intérieur. Prenez le passage étroit, grimpez aux branches et déplacez-vous à gauche. Suivez le chemin des branches et atteignez l'endroit où se trouve le coeur du Titan.

Coeur de Gaia

D'abord, escaladez les branches à droite, atteignez le rebord et récupérez un Premier **Artefact de Zeus**. Ensuite, redescendez et agrippez-vous au grand rocher, à droite. Déplacez-le à gauche, retournez-le et placez-le dans le creux à gauche. Grimpez sur les branches, sautez à droite et utilisez le grappin pour vous balancer et atteindre d'autres branches plus loin.

Remontez, utilisez la nouvelle technique pour achever les ennemis qui arrivent et poursuivez à droite. Grimpez sur les branches du mur gauche, déplacez-vous à droite et sautez jusqu'à la prochaine zone.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour sauter vers le haut et vous accrocher aux branches. Remontez, éliminez les ennemis qui sont également accrochés aux branches et grimpez vers le haut. Sautez, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et sortez ainsi de la salle du coeur de Gaia. Suivez le chemin et préparez-vous à affronter Poséidon, le Dieu de la mer.

Boss : Poséidon

D'abord, faites attention aux attaques de Poséidon puis attaquez les pattes qui sont enracinés à droite et à gauche.

Faites gaffe à l'attaque de foudre, sautez dans la moitié de l'arène où il n'y a pas d'électricité et reprenez l'attaque. Lorsque vous remarquez que le sol se penche d'un côté, fuyez rapidement vers le côté opposé pour éviter le coup de patte. Une fois qu'il a subi assez de coups, grimpez sur la main de Gaia et commencez la seconde phase du combat.

Dans cette phase, approchez-vous de Poséidon et effectuez un combo.

Ce dernier réalise deux types d'attaques. Dans la première, il enfonce son trident dans l'épaule de Gaia et génère un choc électrique. Fuyez derrière la tête de Gaia pour l'esquiver. Dans la seconde, il donne trois coups de trident dans trois endroits différents de l'épaule de votre monture. Attendez la deuxième attaque et effectuez une roulade pour fuir vers l'autre côté. A chaque fois qu'il termine une attaque, ripostez et effectuez un combo jusqu'à ce que la touche d'attaque spéciale apparaisse. A ce moment, grimpez à l'arrière de la tête de Gaia et effectuez la séquence d'attaque.

Dans la dernière phase du combat, vous vous retrouvez à l'endroit où vous aviez commencé sauf que les attaques de votre ennemi sont plus puissantes. Frappez les pattes à nouveau, évitez le coup de trident et la foudre et attaquez jusqu'à ce qu'il lâche prise.

Enfin, effectuez la séquence de touches qui apparait et forcez Poséidon à retrouver sa forme humaine. Exécutez une

dernière séquence de touches et abattez le dieu de la mer une fois pour toutes.

Après le combat, sauvegardez votre progression, grimpez sur le doigt de Gaia et regardez la scène cinématique qui suit.

Chapitre 2 : Hadès

Le Styx

Après la scène, nagez dans le Styx et suivez le cours d'eau. Vous perdrez toutes vos compétences en chemin puis vous regagnez la terre ferme. Désormais, vous allez tout recommencer du début pour assouvir votre vengeance.

Royaume d'Hadès

Avancez à droite, regardez la scène cinématique avec Athéna et obtenez les lames de l'Exil. Ensuite, utilisez le grappin pour traverser le ravin et atteignez l'autre côté. Une fois de l'autre côté, abattez les ennemis et descendez dans la partie inférieure du gouffre que vous venez de traverser. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges à gauche, récupérez un premier **Œil de Gorgone** dans un coffre, à droite puis escaladez le mur du milieu pour remonter.

Dans cette plateforme, deux chemins s'offrent à vous. Ignorez celui de droite car il mène nulle part et allez d'abord à gauche. Traversez la passerelle, sauvegardez la partie et remarquez l'existence d'un second croisement. Partez d'abord à gauche, utilisez le grappin à deux reprises pour traverser le ravin et ouvrez quatre coffres d'Orbes rouges. Ensuite, revenez au dernier croisement et partez cette fois à droite. Effectuez des double-sauts d'une plateforme à l'autre, ouvrez un coffre d'Orbes verts et atteignez le plateau surélevé.

Maintenant que vous avez acquis la magie : Armée de Sparte, utilisez-la plusieurs fois tant que la jauge de magie ne baisse pas et éliminez vos ennemis. Ensuite, agrippez-vous à la longue chaine et déplacez-vous à droite. Attaquez les ennemis qui vous bloquent le passage, saisissez-les et lancez-les dans le vide pour traverser plus rapidement.

Lorsque vous atteignez l'autre rive, ramassez la lettre posée par terre et ouvrez les deux coffres. Poursuivez le chemin vers le bas, ouvrez deux coffres d'Orbes Rouges et ouvrez la porte d'en face.

Dans cette arène, vous allez affronter deux Gorgones et plusieurs autres ennemis. D'abord, utilisez la magie Armée de Sparte pour éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup puis occupez-vous de la soeur de Méduse. Bloquez son attaque pour qu'elle essaye de vous écraser et appuyez sur les touches pour la contrer. Répétez cette technique deux à trois fois puis exécutez l'enchainement des commandes qui apparaissent pour l'éliminer. Abattez ensuite la seconde Gorgone et ouvrez la seconde porte à gauche.

Avancez, descendez dans le trou en chemin et ouvrez deux coffres d'Orbes rouges au sud. Remontez, ouvrez deux coffres d'Orbes verts et bleus et continuez jusqu'au croisement. Le chemin de droite étant bloqué par les ronces, prenez à gauche et traversez le pont.

Pirithoüs

Examinez les ronces à gauche, discutez avec Pirithoüs se trouvant derrière. D'abord, grimpez sur les débris près de la cage puis sautez sur le lustre.

Vous remarquez qu'une grille lointaine s'ouvre. Grimpez à nouveau sur le lustre et planez jusqu'au rebord du mur, à gauche. Entrez, agrippez-vous à la jarre et faites-la tomber par la brèche dans la grille. Ensuite, descendez et poussez-la à l'extrême droite jusqu'au monstre qui crashe du feu. Maintenant que la jarre est en feu, revenez à gauche pour descendre le lustre au plus bas niveau. Courez vers la jarre, sautez au-dessus de la fumée pour planer vers le

haut et atteignez l'alcôve avant qu'elle ne se referme. Activez le levier pour libérer le monstre à trois têtes et descendez le battre. Lorsqu'il est assommé, appuyez sur la touche d'action spéciale pour le chevaucher. Eliminez alors les ennemis puis enflammez les ronces qui bloquent le prisonnier. Malheureusement, Pirithoüs meurt dans les flammes mais vous récupérez l'Arc d'Apollon.

Utilisez cet arc, visez les archers ennemis et achevez-les. Avant de revenir en arrière vers le pont, allez à droite, repérez les ronces devant une alcôve en haut et utilisez l'Arc d'Apollon pour les enflammer. Utilisez ensuite la jarre pour atteindre l'alcôve, ouvrez un coffre d'alcôve et un autre renfermant une **Plume de Phénix**.

Une fois que ceci est fait, traversez le pont à nouveau, dégagez le passage bloqué par les ronces grâce à l'arc puis sauvegardez.

Profondeur des enfers

Avancez vers la cour suivante, ramassez une lettre à droite et ouvrez les deux coffres. Utilisez l'arc pour dégager les ronces au milieu, ouvrez le coffre à l'intérieur et obtenez la première **Corne de Minotaure**.

Par la suite, suivez le chemin à gauche et affrontez des chauves-souris. Utilisez l'Arc d'Apollon pour les abattre ou effectuez l'attaque qui permet de les agripper et les agresser.
Une fois que la zone est sécurisée, poursuivez votre chemin et planez jusqu'à la plateforme inférieure.

Ouvrez le coffre d'Orbes, longez le mur et sautez vers la droite. Laissez-vous tomber d'un niveau, poursuivez vers la droite et sautez sur les rebords suivants. Déplacez-vous toujours à droite, sautez sur le mur de briques verticales et remontez vers le haut.

Sautez à gauche, déplacez-vous vers la gauche et sautez vers le haut. Déplacez-vous à nouveau à gauche, sautez trois fois vers le haut et continuez à progresser vers la gauche. Enfin, sautez sur le mur de briques puis bondissez à nouveau pour atteindre le rebord. Ouvrez le coffre se trouvant dans l'alcôve et obtenez ainsi un **Œil de Gorgone**.

Par la suite, revenez en arrière vers le dernier mur de briques, sautez à droite pour atteindre le rebord et longez-le jusqu'à la fin. Grimpez et atteignez ainsi la terre ferme.

Effectuez un double saut pour vous accrocher aux branches du plafond, avancez et traversez ainsi le ravin.
Laissez-vous tomber sur la plateforme, planez jusqu'au pilier suivant et remontez.

Juges des enfers

Ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez le grappin pour atteindre la plateforme des juges de l'enfer.

D'abord, avancez à gauche, sautez sur la plateforme suivante et repérez plusieurs coffres à l'extrémité gauche. Ouvrez les deux coffres d'Orbes rouges puis celui renfermant un **Œil de Gorgone** et revenez en arrière vers la plateforme des juges. Maintenant, examinez le cercle au milieu de la plateforme puis allez activer le piédestal à l'extrémité.

Jugement 1 :

Dans cette phase, vous devez achever les bras qui émergent du sol avant que les citoyens ne se fassent transformer.

Détruisez les bras grâce à l'attaque Crise d'Hypérion, sécurisez la zone et activez le piédestal pour commencer le jugement 2.

Jugement 2 :

Dans cette phase, vous devez achever les ennemis avant qu'ils ne touchent la grille et ne se transforment en Taureaux. Ensuite, éliminez ces derniers en effectuant la même attaque avec les chaines.

Jugement 3 :

Dans cette phase, vous devez battre une Gorgone, deux Taureaux et plusieurs Chauves-souris. Commencez par éliminer la Gorgone car elle est capable de lancer un faisceau qui vous transforme en pierre.

Essayez de vous rapprocher de l'ennemi pour qu'elle ne puisse pas réaliser cette attaque. Ensuite, éliminez les deux taureaux et achevez enfin les ennemis restants.

Une fois que ces jugements sont complétés, retournez au cercle dans le sol et marchez dessus pour qu'une courte séquence se déclenche. Par la suite, sauvegardez à gauche et partez vers le portail bleu à droite. Ouvrez les deux coffres d'Orbes et entrez par le portail.

Suivez le chemin de droite, attendez que les taureaux approchent des jarres (sous l'arche) et utilisez l'Arc pour les enflammer. Si les ennemis ne sont pas morts, achevez-les avec vos double-lames.

Ensuite, passez l'arche et tournez immédiatement à droite. Entrez par un autre portail, récupérez une **Corne de Minotaure** et plusieurs Orbes dans les coffres. Activez le levier pour ouvrir la grille, sauvegardez et rebroussez chemin.

Suivez cette fois le chemin principal, planez jusqu'à la plateforme suivante, ouvrez le coffre d'Orbes rouge et sautez sur une autre plateforme sur votre gauche.

Après la scène cinématique, accrochez-vous à la chaine et traversez le ravin. Descendez par les branches collées au mur, suivez le chemin et ramassez une lettre à gauche du ruisseau. Ensuite, faufilez-vous à l'intérieur de la brèche dans le mur et sortez à l'autre bout.

Avancez, éliminez les ennemis qui approchent, utilisez la bombe pour les blesser puis ouvrez un coffre d'Orbes rouges sur la gauche. Traversez ensuite le pont et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une grotte.

D'abord, ouvrez le coffre d'Orbes, détruisez les objets et ramassez une lettre.

Ensuite, utilisez l'Arc d'Apollon et incinérez les ronces à gauche. Utilisez la fumée pour planer vers le haut et atteignez le balcon élevé sur la droite.

Abattez les quelques ennemis qui apparaissent, activez le levier près du mur de droite et sautez rapidement sur le monte-charge pour remonter au niveau supérieur. Eliminez d'autres ennemis grâce aux jarres explosives, ouvrez le coffre d'Orbes verts et déplacez l'une des jarres sur le monte-charge.
Enfin, descendez-la au niveau précédent et poussez-la jusqu'à la grille déjà enflammée pour avoir un flux d'air encore plus important. Utilisez alors ce flux pour remonter en planant encore plus haut, accrochez-vous au-dessous de la grille et hissez-vous.

Maintenant, ouvrez la porte qui est en face de vous et entrez. Détruisez les bras qui vous bloquent le passage avec des combos d'attaque, récupérez une **Plume de Phénix** et des Orbes rouges dans les deux coffres et sortez.

Utilisez le flux pour planer encore plus haut, accrochez-vous au rebord et remontez. Suivez le chemin, ouvrez deux coffres et montez les marches. Partez d'abord à droite pour ouvrir un coffre d'Orbes rouges puis allez à gauche.

Observez le piédestal et affrontez les trois statues qui se réveillent. Bloquez toujours leurs attaques, enchainez avec un combo et achevez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin vers la gauche et planez jusqu'au coffre d'Orbes verts. Récupérez son contenu, avancez et descendez plus bas.

La forge

Montez les escaliers pour atteindre la forge et regardez la scène qui suit. Après la scène, allez d'abord à gauche, montez les marches et repérez un coffre à gauche de la grande porte inaccessible. Récupérez ainsi un **Œil de gorgone** et rebroussez chemin. Partez cette fois à droite, sauvegardez et activez le levier.

Descendez les marches, suivez le passage désormais accessible et atteignez une arène circulaire. Agrippez la manivelle au milieu et tournez l'arène jusqu'à ce que vous vous frayiez un premier passage sur la droite. Suivez-le, abattez les chiens et Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges au fond.

Ensuite, retournez à l'arène et tournez-la encore vers la gauche jusqu'à ce que vous ouvriez un passage vers les ronces. Utilisez l'Arc pour les incinérer, avancez, ouvrez un coffre et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Obtenez la lame de l'olympe, utilisez la Rage de Sparte et abattez les ennemis qui apparaissent. Par la suite, descendez au niveau inférieur, utilisez le grappin pour atteindre la plateforme suivante et atteignez la porte bloquée par les ronces.

Détruisez-les avec l'Arc d'Apollon puis affrontez les deux monstres qui apparaissent.

Effectuez une roulade pour esquiver leur souffle enflammé et enchainez avec un combo d'attaque puissant.

Appuyez à chaque fois sur la touche d'action spéciale pour découper les trois têtes et achevez ainsi les monstres.

Ouvrez la grande porte et entrez. Eliminez les ennemis qui apparaissent, ouvrez le coffre, récupérez une lettre sur le sol à gauche et ouvrez la porte suivante.

Palais d'Hadès

En atteignant le palais de Hadès, avancez d'abord à gauche et sauvegardez. Ensuite, avancez à droite et entrez dans une alcôve. Prenez les pierres et poussez-les à gauche jusqu'à la roue circulaire. Tournez cette roue, placez les pierres sous la roue et coincez-la. Ensuite, ouvrez le coffre rouge près de la roue et allez escalader la structure du milieu. Atteignez le balcon, ouvrez deux coffres et entrez par la grille qui vient de s'ouvrir.

Eliminez deux taureaux, des chiens de l'enfer et divers ennemis. Ouvrez le coffre bleu, poursuivez à droite et atteignez la zone suivante.

Dans cet endroit, allez d'abord à droite de la statue et ouvrez deux coffres. Ensuite, allez à gauche de la statue et grimpez à l'échelle. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, repérez un coffre contenant une **Plume de Phénix** sur la droite et descendez.

Maintenant, tournez le levier devant la statue pour que le cercueil sorte. Appuyez sur la touche pour l'agripper, le lancer contre la statue et faire apparaitre deux échelles à droite et à gauche. Grimpez d'abord sur celle de gauche, activez le levier qui est au fond et descendez avec le monte-charge. Ouvrez le coffre d'Orbes verts, ouvrez la porte métallique et poussez le tas de pierres jusqu'au monte-charge. Activez le levier pour remonter, poussez le tas de pierre près de la roue se trouvant dans ce niveau et revenez d'abord devant la statue d'Hadès. Tournez le levier pour débloquer les chaines, remontez, tournez la roue pour ouvrir le bras gauche et coincez-la avec le tas de pierres pour ligoter le bras de la statue.

Par la suite, descendez, tournez le levier une autre fois et grimpez rapidement à l'échelle à droite. Tournez la roue avant que les menottes ne se referment, descendez et lancez le cercueil d'Athéna une autre fois sur le thorax de la statue.

Boss : Hadès

Le combat contre Hadès se divise en trois phases. A chaque début de phase, Hadès essayera d'extirper l'âme de Kratos. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent et empêchez-le de le faire. Ensuite, approchez-vous de lui

et effectuez des attaques puissantes.

Effectuez une roulade pour esquiver son coup de patte, bloquez ou esquivez ses attaques à la chaine et effectuez toujours une attaque puissante. Lorsqu'il s'accroche au plafond, il saute et génère une onde de choc. Planez dans les airs pour esquiver son attaque. Aussi, il peut balayer avec sa chaine à ras le sol et dans les airs. Sautez lors de la première attaque et ne faites rien dans la seconde. Lorsque la touche d'action spéciale apparait, appuyez dessus et déchiquetez un morceau de chair du monstre. Ne laissez pas ce morceau revenir dans le corps d'Hadès et détruisez-le. Une fois que ceci est fait, Hadès effectue une grande attaque et fait jaillir des chaines du sol de toute l'arène, excepté un petit endroit. Ce dernier change de place à chaque fois que vous détruisez un bout de chair d'Hadès. D'abord il apparait au sud de l'arène, ensuite à droite puis à gauche.

Répétez ces esquives et ces attaques, une seconde fois, déchiquetez un second bout de chair d'Hadès puis un troisième. Dans ma troisième phase, il effectue deux autres attaques supplémentaires. Dans la première, des chaines sortent du sol et vous heurtent. Dans la seconde, il invoque deux monstres à triple tête qui vous attaquent. Dans les deux cas, fuyez le danger et l'attaque s'arrêtera. Après la troisième attaque, un duel se déclenche dans lequel vous devez tirer sur l'une des chaines d'Hadès, l'attaquer de loin et ne pas tomber dans le ravin. Esquivez ses attaques avec le joystick, effectuez des attaques puissantes et faites attention à ne pas tomber. Si c'est le cas, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour remonter. Enfin, effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale, achevez Hadès et obtenez son arme.

Attention car le combat n'est pas encore fini. Dès que vous éliminez les monstres qui arrivent, Hadès réapparait du gouffre et reprend les attaques. Utilisez alors votre nouvelle arme et attaquez-le à votre tour.

Lorsqu'il essaye de vous écraser, utilisez les crochets qui sont aux extrémités de la zone de combat et fuyez derrière lui. Une fois qu'il a subi assez de dégâts, appuyez sur la touche d'action spéciale et extirpez l'âme d'Hadès.

Après le combat, traversez le ravin et sauvegardez. Plongez dans le Styx, nagez à contre-courant et récupérez le Casque d'Hadès. Ensuite, suivez le courant, entrez dans le corps d'Hadès et ressortez de l'autre côté.

Utilisez les nouvelles capacités de l'Arme d'Hadès, invoquez des âmes pour combattre les ennemis et poursuivez dans le Styx. Nagez le long du tunnel, remontez à la surface et activez le levier pour ouvrir la grille métallique dans l'eau. Replongez à nouveau, passez la grille et remontez à la surface pour atteindre la forge.

Après la cinématique, descendez à nouveau les marches de droite et retournez dans la plateforme mobile. Tournez le levier pour poursuivre le passage à gauche, éliminez les statues qui se réveillent et avancez. Allez jusqu'au nouveau portail qui vient d'apparaitre et entrez.

Chapitre 3 : La cité de l'olympe

Maintenant que vous avez atteint l'olympe, suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez Gaia. Ce Titan doit payer pour sa traitrise. Par conséquent, approchez-vous des branches qui forment son bras et attaquez-les. Appuyez sur la touche d'action spéciale et relâchez lorsque l'éclair touche la lame. Ensuite, soulevez les doigts du Titan et envoyez-le ainsi dans le vide.

Approchez-vous de la porte, ignorez le coffre d'Orbes verts pour l'instant et tentez d'ouvrir la porte. Affrontez les ennemis qui arrivent, utilisez la chaine d'Hadès et les Lames d l'Exil et sécurisez la zone. Enfin, ouvrez le coffre et franchissez la porte.

A présent, utilisez l'Arc d'Apollon et tirez sur une des Harpies pour l'attirer. Ensuite, attrapez-la et utilisez-la pour traverser le gouffre (le bouton qui permet de la contrôler s'affiche à l'écran). Avancez, effectuez la même opération pour traverser un deuxième gouffre et sautez d'une Harpie à l'autre à mi-chemin. Dans ce second gouffre, vous trouverez un coffre à Orbes rouges. Ouvrez-le et réutilisez les Harpies pour traverser.

Poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et récupérez le contenu des deux coffres. Ensuite, faites

machine arrière jusqu'au coin et accrochez-vous à la Harpie qui arrive. Utilisez-la pour atteindre une alcôve en haut à droite et récupérez un **Œil de Gorgone**, une **Corne de Minotaure** et des Orbes rouges dans les coffres.

Maintenant, poursuivez le chemin principal et planez jusqu'à la cour suivante. D'abord, affrontez une première vague de soldats ennemis puis affrontez un Minotaure accompagné de divers ennemis. Utilisez la magie si vous avez du mal à vous en sortir.

Ensuite, avancez le long de la passerelle et interagissez avec l'Arbalète. Vous êtes alors attaqué par une nouvelle créature. Esquivez ses boules de feu, effectuez des attaques puissantes et réalisez les trois séquences d'attaques spéciales.

Une fois que le monstre est mort, ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez l'Arbalète. Maintenez la touche enfoncée, attendez qu'Hélios passe devant vous et relâchez pour le toucher (vous disposez d'un large champ de manoeuvre, vous n'êtes pas obligé de le viser au millimètre près).

Par la suite, revenez là où vous aviez combattu le Minotaure et utilisez les Harpies pour traverser le ravin et atteindre l'autre section du temple. Abattez les ennemis présents, ouvrez le coffre et prenez la porte de droite.

Entrez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges dans le coin gauche puis poursuivez à droite. Abattez les ennemis qui apparaissent dans le couloir et avancez jusqu'à la prochaine bifurcation. Ouvrez un second coffre d'Orbes rouges à gauche, partez à droite et sortez du temple. Ouvrez les deux coffres en cas de besoin, grimpez à l'échelle et longez le rebord. Débarrassez-vous du citoyen, poursuivez vers la droite et sautez sur un autre rebord. Enfin, sautez vers le haut pour remonter à la surface et repérer Hélios blessé.

Boss : Hélios

Tentez d'attaquer les soldats qui le protègent jusqu'à ce qu'un géant arrive. Effectuez alors des attaques puissantes pour l'assommer et appuyez sur la touche d'attaque spéciale pour le chevaucher.

Utilisez-le pour détruire les boucliers qui protègent Hélios, abattez les soldats puis approchez-vous du Dieu blessé. Lorsque ce dernier lance un rayon lumineux, orientez votre bras pour l'empêcher de vous aveugler et pouvoir avancer. Enfin, réalisez la séquences d'attaque spéciale et éliminez Hélios.

Après le combat, vous obtenez la tête d'Hélios qui vous permettra de révéler des passages secrets.
D'abord, observez le sol à proximité du bord de droite et récupérez l'Artefact : Bouclier d'Hélios. Ensuite, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre en bas à droite et récupérez une **Corne de Minotaure**. Approchez-vous de la grotte au milieu de la cour, orientez le rayon vers le haut et révélez ainsi une porte secrète.

Entrez, utilisez la tête d'Hélios en tant que torche et avancez dans la grotte. Eliminez les ennemis, avancez et sortez de l'autre côté.

Le chemin d'Eos

Dès que vous arrivez dans cet endroit, utilisez la tête d'Hélios et repérez un coffre dans une cavité du mur, à gauche. Récupérez un **Œil de Gorgone**, avancez ensuite à gauche et sauvegardez votre partie. Ouvrez le coffre d'Orbes verts se trouvant à droite si vous êtes blessé et prenez le chemin qui se trouve à gauche du point de sauvegarde.

Suivez ce passage, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et atteignez une passerelle. Utilisez la tête d'Hélios pour agresser les Harpies qui vous attaquent et achevez-les. Ensuite, révélez un passage sur la gauche et prenez-le.

Avancez, descendez dans le vide et ouvrez deux coffres renfermant des Orbes rouges et une **Plume de Phénix**. Remontez, accrochez-vuos à la corde pour traverser jusqu'à l'autre côté de la grotte et repoussez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Ensuite, ouvrez un coffre à l'autre bout et poursuivez dans la prochaine grotte. Avancez, planez

au-dessus du prochain trou et continuez jusqu'à la sortie.

Après la cinématique, lancez une flèche sur la Harpie et utilisez-la pour atteindre le pont qui est légèrement à droite. Suivez le chemin, affrontez de nouvelles créatures et atteignez un second pont, plus loin.

Avant de traverser le pont, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage dans le mur de droite et obtenez un **Œil de gorgone** dans le coffre. Ensuite, traversez le pont et préparez-vous à affronter d'autres ennemis.

Lors de cet affrontement, visez d'abord les jarres explosives avec l'Arc d'Apollon et explosez-les pour éliminer les archers. Ensuite, occupez-vous des deux monstres restants et abattez-les pour dégager le passage scellé.

Repérez deux autres coffres se trouvant après le pont, ouvrez-les et localisez une petite entrée à l'extrême gauche de ces coffres. Un troisième coffre caché, renfermant une **Plume de Phénix**, se trouve dans cette cavité. Entrez et appuyez sur la touche pour l'ouvrir.

Ensuite, remontez la pente et sauvegardez votre progression. Longez le mur, utilisez la tête d'Hélios et révélez deux passages secrets renfermant chacun un coffre d'Orbes rouges. Enfin, planez au-dessus du courant d'air et remontez le long du trou.

Chaine du pouvoir

Guidez Kratos lors de son ascension, évitez les obstacles pour ne pas perdre des points de santé et utilisez le joystick droit pour changer brusquement de direction.

Remontez jusqu'à la surface, attention au titan de feu et appuyez sur la touche qui apparait à l'écran pour l'attaquer.

Par la suite, traversez les passerelles et escaladez le filet, à droite.

Faites attention aux rochers qui tombent, déplacez-vous rapidement à gauche pour les esquiver et retombez sur la passerelle suivante. Poursuivez vers la gauche, repérez le crochet sur la gauche et utilisez le grappin pour atteindre une nouvelle section, plus loin. Sautez, utilisez le grappin à nouveau et accrochez-vous au mur.

Déplacez-vous le long du mur, évitez les rochers qui tombent en vous déplaçant rapidement et poursuivez jusqu'à la passerelle suivante. A ce moment, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre secret et récupérez une **Plume de phénix**. Enfin, sautez à droite et planez à nouveau dans un autre conduit d'air. Faites très attention dans ce conduit, esquivez les obstacles et remontez à la surface.

Les cavernes

Avancez directement vers le coin à droite, révélez un coffre grâce à la tête d'Hélios et obtenez une **Corne de Minotaure** .

Incinérez les ronces pour que le mécanisme se déclenche, utilisez le grappin pour atteindre le monte-charge à droite et la plateforme élevée puis détruisez d'autres ronces.

Lors de l'ascension de la plateforme, vous allez affronter plusieurs ennemis et les empêcher de détruire la chaine du milieu. D'abord, éliminez une vague de soldats zombies puis éliminez deux minotaures.

Ensuite, abattez une seconde vague de zombies, deux autres minotaures et plusieurs archers se trouvant sur un autre cube. Abattez les minotaures en premier lieu puis utilisez l'arc d'Apollon pour abattre les autres ennemis.

Enfin, lors du dernier affrontement, assommez un monstre à triple têtes et chevauchez-le pour attaquer les minotaures et les soldats. Achevez les ennemis restants, sautez sur le cube suivant et retrouvez Hermès.

Après la cinématique, ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez le grappin pour agripper la chaine. Escaladez le long de la chaine, remontez toujours vers le haut et atteignez la chambre de la flamme.

Chapitre 4 : La chambre de la flamme

La flamme de l'Olympe

D'abord, approchez-vous de la flamme qui est au milieu et regardez la scène qui suit. Ensuite, entrez dans la cavité qui se trouve au nord de la flamme, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage secret à gauche de la chaine et ouvrez trois coffres d'Orbes rouges et un coffre renfermant un **Œil de Gorgone**.

Ensuite, partez à droite de la flamme, sauvegardez et prenez la sortie. Montez les marches, ouvrez les deux coffres d'Orbes rouges et retournez dans la chambre de la flamme. Utilisez la tête d'Hélios sur les sections du mur qui sont à gauche et révélez des représentations. Révélez plusieurs représentations jusqu'à ce qu'Hélios apparaisse.

Suivez Hélios, planez jusqu'à la plateforme inférieure puis glissez le long du mur jusqu'à la citadelle d'Olympie.

La citadelle d'Olympie

Sautez vers le bas, glissez toujours vers le bas, sautez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle suivante. Sautez par-dessus le vide et progressez jusqu'à ce que la passerelle tombe et vous vous retrouvez suspendu.

Grimpez rapidement vers le haut pour éviter les flammes, attaquez les citoyens pour dégager le passage et remontez. Ensuite, suivez Hélios et grimpez sur les rebords du mur. Grimpez à l'échelle, déplacez-vous à droite sur le rebord puis laissez-vous tomber d'un niveau et continuez en sautant sur les prochains rebords. Sautez sur la passerelle, avancez et abattez les ennemis. Sautez ensuite sur le monte-charge, accrochez-vous au crochet à l'aide du grappin et restez suspendu jusqu'à ce que l'élévateur tombe et que vous soyez emmené vers une autre passerelle. Attaquez quelques citoyens et activez le levier.

A présent, balancez-vous à l'aide du grappin et planez jusqu'au pont où se trouve Hélios. Avancez, utilisez le grappin à deux reprises et atteignez la section suivante du pont.

Utilisez à nouveau le grappin, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Abattez tout ce qui bouge, grimpez à l'échelle se trouvant à gauche de la porte puis sautez à droite, vers le haut et à gauche pour enfin remonter sur le balcon. Avancez jusqu'au bout du balcon, tirez sur levier pour tourner la plateforme et grimpez dessus. Actionnez la manivelle de la catapulte, appuyez sur la touche d'action spéciale qui s'affiche et rattrapez ainsi Hermès.

Dans cette nouvelle zone, fouillez derrière la tête de la statue et retrouvez un Artefact divin : Pièce d'Hermès. Ensuite, suivez le chemin de gauche et grimpez sur les débris pour retrouver le dieu.

Boss : Hermès

Dans ce combat, effectuez des attaques puissantes et circulaires.

Tentez d'esquiver ses ripostes puis utilisez la magie et acharnez-vous sur lui. Utilisez la rage de l'Olympe, assommez-le et appuyez sur la touche d'action spéciale. Approchez-vous de lui, appuyez à nouveau sur la touche d'action spéciale et effectuez la séquence d'attaque pour le massacrer.

Après ce combat assez facile, vous obtenez les bottes d'Hermès. Attaquez les ennemis, sécurisez la zone puis utilisez les bottes pour escalader le mur de l'échafaudage. Sauvegardez, courez le long des murs en utilisant votre nouvelle capacité et atteignez l'étage supérieur du balcon. Abattez d'autres ennemis, ouvrez deux coffres et sortez à l'extérieur. Ouvrez deux autres coffres à droite et à gauche, traversez la passerelle et ouvrez un coffre d'Orbes rouges.

Utilisez les bottes d'Hermès pour remonter l'échafaudage de droite et traverser le long du mur sculpté. Dans le coin de ce balcon, utilisez la tête d'Hélios et révélez un coffre contenant une **Plume de Phénix**.

Escaladez les prochains murs verticaux, planez vers le coffre de droite et ouvrez-le. Suivez ce chemin jusqu'à la cour et préparez-vous à affronter trois géants. D'abord, vous affrontez un seul mastodonte puis vous combattez deux autres en même temps. Effectuez des attaques puissantes, esquivez son attaque avec une roulade et frappez-le par derrière. Utilisez l'armée de Sparte ou la rage d'Athéna, en cas de besoin.

Après le combat, suivez le passage se trouvant à gauche de la porte et récupérez une **Corne de Minotaure** dans un coffre. Ensuite, revenez en arrière et entrez par la porte.

Chambre supérieure de la flamme de l'olympe

Dans cette chambre, avancez à droite et ouvrez deux coffres d'Orbes rouges. Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche. Sauvegardez votre progression, ouvrez deux autres coffres, dépassez la porte verrouillée et prenez le passage.

Avancez dans le couloir et affrontez de nouveaux ennemis. Utilisez la tête d'Hélios pour les aveugler et enchainez avec une attaque puissante. Ensuite, ouvrez le coffre, montez les escaliers et entrez dans la prochaine pièce.

D'abord, utilisez les courants d'air qui sont à droite et à gauche de la pièce et atteignez les corniches. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, récupérez une **Plume de Phénix** et descendez. Ouvrez également un coffre d'Orbes rouge en bas à gauche et un autre contenant des Orbes verts à droite.

Une fois que ceci est fait, utilisez à nouveau le courant d'air pour remonter sur la corniche de droite et sautez à gauche pour atteindre la passerelle élevée de la machine. Tournez les roues afin d'aligner l'épée vers le bas et déverrouillez ainsi le mécanisme. Le reste, c'est du Guitar Hero !

Montez sur le cercle au sol et appuyez sur la touche pour commencer le jeu. Attendez que les symboles des touches passent à travers le rectangle doré et appuyez dessus au bon moment.

Par la suite, activez le levier qui vient d'apparaitre et abattez les ennemis qui vous attaquent. Vous êtes attaqué par des soldats munis d'un bouclier et une Gorgone. Décapitez d'abord la Gorgone et utilisez sa tête pour transformer les soldats en statues puis détruisez-les. Répétez cette technique deux fois et complétez ainsi votre descente.

Lorsque vous arrivez en bas, activez à nouveau le levier et avancez dans le couloir pour laisser l'élévateur remonter tout seul. Regardez alors les quatre coffres d'Orbes rouges qui se trouvent au-dessus de l'élévateur et ouvrez-les.

Ensuite, avancez dans le couloir et montez les escaliers jusqu'à la flamme. Tournez la manivelle pour qu'une porte s'ouvre et prenez ce passage. Abattez les deux ennemis dans le couloir et descendez les escaliers. Utilisez la tête d'Hélios en face du point de sauvegarde, récupérez un **Œil de Gorgone** dans un coffre caché et sauvegardez la partie. Enfin, avancez dans le couloir pour atteindre le Forum et préparez-vous à affronter le légendaire Hercule.

Boss : Hercule

D'abord, abattez les ennemis qu'Hercule envoie pour qu'il soit convaincu de la nécessité de vous combattre.

Dans la première phase du combat, faites attention à l'onde de choc qu'il effectue avec ces gants et planez dans les airs pour l'esquiver. Effectuez des attaques puissantes et esquivez aussitôt. Répétez les esquives et attaquez jusqu'à ce qu'Hercule vous fonce dessus.

A ce moment, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche et dirigez-le vers l'une des racines épineuses de l'arène avant de l'écraser dessus. Réalisez ces démarches pour détruire ces épaulettes puis son casque.

A présent, les attaques d'Hercule sont plus puissantes. Attaquez et esquivez son coup jusqu'à ce que la touche d'action spéciale apparaisse. Effectuez la séquence d'attaque et obtenez ainsi les gants d'Hercule.

Dans la dernière phase, Hercule n'a plus le choix que d'utiliser ses dons de lutteur pour vous attaquer. Empêchez-le de vous agripper, bougez sans arrêt et ripostez. Débâtez-vous jusqu'à ce qu'il tente de renverser toute l'arène. A ce moment, effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez hercule une fois pour toutes.

Après le combat, plongez là où se trouve le cadavre d'Hercule et récupérez un Artefact divin : l'Epaulette d'Hercule. Ensuite, avancez dans le corridor et atteignez la pièce suivante. Utilisez les compétences de votre nouvelle arme (Gants d'Hercule) et abattez les ennemis qui apparaissent. Sécurisez la zone puis détruisez les cristaux à l'aide de ces gants et activez le levier.

Faites machine arrière et éliminez les ennemis munis de bouclier avec la nouvelle arme. Nagez dans le conduit d'eau se trouvant sous le corps d'Hercule et sortez à l'autre extrémité. Avancez vers le sud en sortant, ouvrez un coffre d'Orbes rouge et un coffre contenant une **Corne de Minotaure**.

Chapitre 5 : La chambre de Poséidon

Abattez les soldats aux boucliers et les chiens, tournez la roue qui est à gauche de la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Sauvegardez, partez à droite et avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez la princesse de Poséidon. Ensuite, partez à gauche de la cellule de la princesse et atteignez une salle avec plusieurs portails. Planez jusqu'à celui qui est à droite et entrez.

Sautez sur la corniche à gauche et activez le levier. Ensuite, descendez, agrippez les chiens qui vous attaquent et lancez-les (en les shootant) à travers le portail pour alourdir la plateforme de l'autre côté du portail. Lancez quatre chiens, ouvrez les deux coffres à gauche et entrez à nouveau par le portail de droite. Il ne reste plus qu'à prendre le second portail pour atteindre la chambre où se trouve la princesse.

Après la cinématique, ouvrez un coffre d'Orbe rouges (à gauche) et un autre contenant un **Œil de Gorgone** (à droite). Récupérez un **Artefact divin : Conque de Poséidon** et une lettre près des deux coffres puis sortez par le portail.

Protégez la princesse en attaquant les chiens, sécurisez la plateforme et appuyez sur la touche d'action spéciale à chaque fois qu'elle apparait. Abattez des statues avec les gants, protégez la fille et emmenez-la jusqu'à l'entrée de la chambre de Poséidon. Abattez les ennemis, tournez la roue une seconde fois et utilisez ainsi la princesse pour bloquer le mécanisme et garder la seconde porte ouverte (vous pouvez revenir pour voir ce qui arrive à la princesse).

Après la scène, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre à droite et récupérez la **Plume de Phénix**.

Les jardins supérieurs

Avancez, tournez le premier levier pour aligner le pont et planez pour traverser. Tournez le second levier, traversez puis tournez le troisième levier à deux reprises pour atteindre la chambre d'Aphrodite. Sauvegardez et entrez.

Chambre d'Aphrodite

Entrez dans la chambre et approchez-vous du lit d'Aphrodite. La déesse de l'amour est chaude comme la braise et invite Kratos à une partie de jambes en l'air. Après tout ce qu'il a enduré, il mérite bien un petit moment de détente. Effectuez la séquence de touches qui apparait à l'écran et comblez la déesse pour gagner des Orbes rouges.

Après ces moments intenses, ouvrez un coffre renfermant une **Corne de Minotaure** à droite du portail. Ouvrez aussi

deux coffres d'Orbes rouge sur le côté droit, allez à gauche du lit d'Aphrodite et planez pour récupérer un **Artefact divin : Jarretière d'Aphrodite**. Enfin, entrez par le portail et retrouvez Héphaïstos.

Chapitre 6 : Les terres du Tartare

Le Tartare

Avancez, ouvrez un premier coffre d'Orbes verts et prenez le chemin de droite. Repérez un coffre sur votre droite et récupérez la **Plume de Phénix** qu'il contient. Ensuite, suivez le chemin et affrontez un Minotaure accompagné de plusieurs ennemis. Ouvrez le coffre à gauche et grimpez sur les rebords de droite pour atteindre le chemin élevé. Ouvrez deux autres coffres et remontez les marches pour atteindre la salle suivante.

Les portes de Tisiphone

Dès que vous entrez dans la salle, vous êtes attaqué par deux créatures coriaces. Utilisez des attaques puissantes pour les assommer trois fois et effectuez la séquence pour les abattre.

Une fois que la zone est sécurisée, avancez à droite et descendez via la chaine. Poussez le bloc se trouvant à quelques pas (à gauche), descendez la chaine à gauche et poussez un second bloc à proximité. Par la suite, grimpez sur les blocs qui ressortent et utilisez la Harpie pour atteindre d'autres cubes à droite. Grimpez en haut pour pousser deux autres blocs et activez enfin le mécanisme pour ouvrir la porte.

Abîmes du Tartare

Entrez, récupérez une **Plume de Phénix** dans le coffre à gauche et sauvegardez. Avancez, éliminez quelques ennemis et descendez la pente à gauche. Ouvrez les deux coffres en chemin, descendez et planez jusqu'à l'autre section de la falaise. Tout de suite après le saut, repérez une entrée à droite dans la montagne et ouvrez le coffre qui est à l'intérieur pour obtenir une **Corne de Minotaure**. Enfin, remontez la pente et interagissez avec la main pour affronter Chronos.

Boss : Chronos

Le combat contre Chronos est assez long. D'abord, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour repousser ses doigts et utilisez la tête d'Hélios pour l'aveugler. Tout de suite après, appuyez sur la touche qui s'affiche pour vous accrocher à sa main.

Une fois sur sa main, abattez les ennemis qui ressortent des plaies puis escaladez sa peau. Détruisez la plaie qui bloque le chemin et remontez. Abattez d'autres ennemis, faites attention à son souffle et à son attaque de main. Lorsqu'il effectue cette dernière attaque, fuyez vers l'autre extrémité de l'avant-bras puis attaquez l'ongle de son majeur. Répétez les attaques jusqu'à ce que vous arrachiez son ongle puis fuyez l'ombre de sa main lors de sa prochaine attaque.

Une fois qu'il a écrasé sa main gauche contre son avant-bras, escaladez-la et utilisez la tête d'Hélios pour l'aveugler à nouveau. Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous accrocher à lui, escaladez le long de sa peau et abattez d'autres ennemis. Sautez à droite, utilisez le grappin pour vous accrocher et planez jusqu'à la plateforme métallique.

A présent, abattez les ennemis et les deux statues. Détachez la ceinture en appuyant sur les touches qui s'affichent et frappez le cristal avec les Gants. Ensuite, attaquez les quelques ennemis sur la paume du titan et exécutez les touches d'action spéciale lorsqu'elles s'affichent. Accrochez-vous à sa main, déplacez-vous à droite puis utilisez le grappin pour sauter d'un crochet à l'autre jusqu'à son avant-bras.

A ce moment, ignorez les ennemis, courez vers le sud pour éviter son attaque et utilisez le grappin pour atteindre la plateforme suivante. Abattez les ennemis, attaquez le plus grand monstre, assommez-le et chevauchez-le. Attaquez ensuite la plaie du titan et réalisez les touches d'action spéciale jusqu'à ce qu'il vous dévore.

Dans la gorge de Chronos, glissez rapidement vers le bas avant que l'espèce de roche acide ne vous écrase. Attaquez le gros monstre car il vous bloque le chemin et descendez. Ensuite, réalisez les touches d'action spéciale pour transpercer le ventre du titan et obtenez ainsi la pierre d'Omphale.

Maintenant, grimpez sur sa main et revenez à la plateforme. Frappez le cristal avec les gants et appuyez sur la touche qui apparait. Ensuite, frappez à nouveau le cristal implanté dans son menton et allez sur son front pour réaliser la dernière séquence d'attaques spéciales.

Retour à la forge

Une fois que le combat est achevé, détruisez les cristaux et retournez à la forge. Héphaïstos vous confectionnera une nouvelle arme mais vous attaquera en traitre par la suite. Appuyez sur les touches qui apparaissent pour le repousser puis attaquez le pilier droit avec la nouvelle arme pour l'électrocuter.

Par la suite, allez à gauche et récupérez un Artéfact divin : Anneau d'Héphaïstos.
Partez à droite, sauvegardez et utilisez les bottes d'Hermès pour retourner vers la chambre d'Aphrodite.

Chambre d'Aphrodite

Vous pouvez jouer à des jeux coquins avec Aphrodite une seconde fois pour obtenir des Orbes rouges avant de sortir vers les jardins supérieurs. Electrocutez les ennemis, traversez la passerelle et actionnez le levier pour aller à droite. Puisque la nouvelle passerelle ne dispose pas de levier, attaquez le dispositif avec votre nouvelle arme et atteignez ainsi la prochaine chambre.

Chapitre 7 : Les cavernes

L'atelier de Dédale

D'abord, approchez-vous de l'arbalète et tournez-la vers la gauche.

Tirez sur le portail, accrochez-vous à la corde et déplacez-vous jusqu'à la corniche élevée à droite. Ouvrez un premier coffre d'Orbes rouges, sautez vers le sud et planez jusqu'à la corde pour traverser jusqu'à l'autre côté. Récupérez une **Corne de Minotaure** et des Orbes rouges dans les deux coffres et descendez.

Activez le levier dans la cavité du mur, à droite, attendez que la plateforme s'élève et réutilisez l'arbalète à nouveau. Escaladez le long de la corde jusqu'au prochain coffre et récupérez un **Œil de Gorgone**.

Descendez, dirigez l'arbalète en face de la porte métallique du milieu et tirez pour l'ouvrir. Utilisez les Bottes d'Hermès pour escaladez la grille à droite de la plateforme et activez le levier se trouvant de l'autre côté du portail. Retournez rapidement vers l'arbalète et tirez pour briser la chaine qui suspend les deux coffres. Ouvrez-les et récupérez une **Plume de Phénix** et un Plan de Dédales.

A présent, tirez encore une fois sur l'arbalète et entrez dans le portail qui se trouve en bas à droite. Planez à nouveau jusqu'à la corde, allez vers le sud et ouvrez quatre coffres remplis d'Orbes rouges. Enfin, revenez en bas et descendez dans le trou via la barre métallique. Avancez au sud, ouvrez deux coffres et obtenez une **Corne de Minotaures** et des Orbes rouges. Suivez le chemin du couloir et atteignez les jardins de l'Olympe.

Les jardins de l'Olympe

Avancez, descendez les marches et regardez la scène avec Héra. Ensuite, sauvegardez et partez à droite. Trois chemins s'offrent à vous dans ce labyrinthe. Allez à gauche, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre. Récupérez son contenu et allez dans les deux chemins pour ouvrir trois coffres d'Orbes rouges.

Ensuite, partez à gauche du point de sauvegarde et obtenez un Artefact divin : Calice d'Héra. Suivez le chemin, ouvrez un coffre d'Orbes rouges au fond puis suivez le chemin de droite. Abattez les ennemis, ignorez la porte métallique à droite et continuez à gauche. Entrez dans le corridor, abattez de nouveaux ennemis et ouvrez la porte suivante.

Partez à droite, ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, révélez un coffre caché grâce à la tête d'Hélios et obtenez un **Œil de Gorgone**. Puis, revenez sur vos pas et partez à gauche. Marchez sur le cercle et regardez la courte cinématique. Ensuite, ouvrez la porte métallique au sud et montez les escaliers grâce à la vision oblique.

Ouvrez la porte de droite, descendez l'échelle et ouvrez un coffre d'Orbes rouges an bas. Planez jusqu'à la section d'en face, déplacez le pilier en face vers la gauche, tournez-le et placez-le sous l'eau. Avancez au sud et regardez la scène avec Héra. Ensuite, brulez les ronces à gauche et déplacez ce pilier à gauche. Marchez sur l'interrupteur rond au sol et interagissez avec le corps d'Héra pour le porter et le placer sur l'interrupteur.

Allez chercher le pilier, tournez-le et déplacez-le au sud. Prenez le corps d'Héra et mettez-le dans le grand calice près du pilier. Enfin, placez le pilier sur l'interrupteur rond et montez les escaliers jusqu' à ce que Kratos brise la pierre précieuse.

A présent, utilisez les Harpies et traversez le ravin. Utilisez la tête d'Hélios et révélez un coffre secret en haut à gauche des marches. Récupérez son contenu, tournez le levier en bas, sauvegardez et entrez.

Passage secret des cavernes

Avancez dans le couloir, éliminez les scorpions et ouvrez un coffre sur votre gauche. Continuez, actionnez la roue pour descendre et poursuivez le chemin. Abattez d'autres scorpions en chemins et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une zone illuminée.

Sautez sur la plateforme suivante, regardez la scène et affrontez plusieurs Cyclopes. Assommez celui qui dispose d'un bâton et utilisez-le pour éliminer les autres ennemis. Ensuite, sautez sur la plateforme qui contient le point de sauvegarde et sauvegardez. Ouvrez le coffre à proximité et utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage secret. Suivez ce passage, ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, lisez la lettre et descendez.

Ouvrez un coffre à droite puis actionnez le levier à gauche. Grimpez sur la grillez de droite, actionnez le levier et avancez. Abattez les scorpions, suivez le chemin obscur et utilisez les bottes d'Hermès pour remonter. Ouvrez la porte, avancez, sautez par-dessus la fosse et ouvrez la prochaine porte.

Avancez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges à droite et sautez à gauche jusqu'à la plateforme.

Boss : Scorpion de glace

Au début du combat, éliminez les petits scorpions puis attaquez les pattes du grand scorpion à l'aide des gants. Frappez les trois pattes se trouvant sur le même côté pour l'assommer puis frappez la tête du scorpion pour que la touche d'action spéciale apparaisse. Effectuez la séquence d'attaque, recommencez du début et attaquez les pattes du côté opposé.

Une fois que ceci est fait, effectuez la séquence d'action spéciale, volez le long de la chaine et évitez les morceaux de glace que votre ennemi lance. Complétez ensuite, la séquence d'attaque spéciale et détruisez le scorpion avec vos

gants. Enfin, détruisez le dard et récupérez une Gemme : Tempête de glace de Borias.

Après le combat, activez le mécanisme sur la plateforme et planez jusqu'à une autre plateforme élevée. Activez un second mécanisme, rebroussez chemin et utilisez le grappin pour atteindre une plateforme lointaine.

A présent, activez le troisième mécanisme et abattez les divers ennemis qui vous attaquent. Ensuite, utilisez le grappin pour atteindre une autre plateforme élevée et prenez le chemin à gauche. Avancez jusqu'à la pièce inondée, activez le mécanisme à gauche et remontez grâce aux bottes d'Hermès. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Dédale

Après la scène, partez à droite et ouvrez les trois coffres. Revenez en arrière, traversez le long de la corde et atteignez le monte-charge. Utilisez le grappin sur les crochets de droite, atteignez une plateforme et activez le mécanisme. Une fois que le labyrinthe est reformé, descendez et sautez à droite pour y pénétrer.

Chapitre 8 : Le labyrinthe

1ère pièce

D'abord, ouvrez un coffre d'Orbes rouge dans le coin en bas à gauche et sauvegardez. Ensuite, activez le mécanisme à gauche et préparez-vous à affronter plusieurs ennemis. Pour commencer, utilisez les gants et abattez deux statues. Ensuite, assommez le Cerbère, chevauchez-le et utilisez-le pour abattre les autres ennemis. Sécurisez la zone, procédez vers la pièce suivante et ouvrez les deux coffres en chemin.

2ème pièce

D'abord, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre à gauche puis activez le mécanisme au sol. Escaladez la grille à gauche, grimpez sur le bloc qui est au-dessus et déplacez-vous à droite. Remontez lorsque la poutre supérieure se rétrécit et grimpez sur la grille. Enfin, descendez sur la poutre et activez le levier. Descendez, ouvrez les deux coffres à droite et traversez le pont vers l'extérieur.

3ème pièce

Dès que vous entrez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges à droite de la porte puis actionnez le mécanisme. Déplacez ensuite le bloc dans le coin haut, à droite, réactivez le mécanisme pour basculer la pièce vers son emplacement initial et placer ainsi le bloc sur l'interrupteur. Enfin, utilisez le bottes d'Hermès pour grimpez et sortez.

4ième pièce

Dans cette pièce, vous allez affronter différents adversaires et éviter les épines qui ressortent du sol de temps à autre. D'abord, les épines apparaissent sur le quart de la surface puis sur toute la plateforme. Dans le premier cas, fuyez simplement vers le côté non épineux en effectuant une roulade et dans le second cas, agrippez-vous à une Harpie et attendez que la pièce bascule vers la droite. Ensuite, répétez la même opération une seconde fois et sortez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Ouvrez les deux coffres, sauvegardez et entrez dans la pièce suivante.

5ème pièce

Retrouvez Pandore, ouvrez la prochaine porte et utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre secret. Avancez, récupérez Pandore et remontez-la. Sautez à votre tour et entrez dans la pièce suivante.

6ème pièce

Dès que vous entrez, attaquez les Gorgones et utilisez sa tête pour détruire les autres ennemis.

Une fois que la zone est sécurisée, activez le levier qui est près de Pandore et réactivez le mécanisme au sol. Déplacez-vous le long du grillage, remontez puis descendez de l'autre côté. Activez rapidement le second levier avant que le piège ne se referme sur Pandore puis révélez un coffre à gauche.

Enfin, portez Pandore, rentrez-la par le trou dans la porte métallique et attendez qu'elle vous ouvre la porte de l'autre coté pour continuer.

7ème pièce

Agrippez le bloc à gauche et tirez-le.

Utilisez les bottes d'Hermès pour remonter puis marchez au-dessus du cube et sautez sur les grilles de droite. Grimpez sous les grilles, remontez et activez le mécanisme. Lorsque le labyrinthe bascule, escaladez rapidement en haut du grand bloc et accrochez-vous aux grilles sur le mur. Déplacez-vous à droite, attendez que le piège descende et escaladez vers le haut. Enfin, tournez le levier qui est au-dessus du cube et activez le mécanisme. Détruisez le verre fissuré et interagissez avec Pandore pour la réveiller.

8ème pièce

Suivez Pandore, sauvegardez et avancez jusqu'à la prochaine pièce. Vous allez affronter plusieurs ennemis, utilisez toutes les techniques que vous aviez apprises et abattez-les. Ne vous inquiétez pas pour votre compagne, elle ne risque pas de mourir. Lorsque la zone est sécurisée, activez le levier pour laisser passer Pandore et marchez sur l'interrupteur du haut.

Pont supérieur du labyrinthe

Suivez Pandore, sauvegardez et regardez la scène qui suit. Après la scène, descendez en chute libre vers l'endroit où se trouvent les trois juges et évitez les obstacles.

Chapitre 9 : L'ultime combat

Retour aux Trois juges

Dès que vous arrivez à destination, vous êtes confronté à un monstre à triple tête. Effectuez des attaques puissantes, assommez-le et réalisez la première séquence. Ensuite, faites gaffe aux monstres qui débarquent et essayez de lui découper la seconde tête sans perdre beaucoup de des points de magie. Dans la dernière phase, utilisez l'Armée de sparte un maximum de fois et abattez les ennemis.

Après le combat, marchez sur l'interrupteur au sol et entrez par le portail de droite. Partez d'abord à gauche et détruisez le bloc de cristal, derrière le crane du premier juge. Ensuite, partez à droite du portail, détruisez le second cristal et continuez. Descendez via les branches dans le mur, détruisez le dernier bloc du denier juge et revenez dans la salle des trois juges. Détruisez les cristaux de la chaine, regardez la scène et remontez en planant jusqu'au pont supérieur du

labyrinthe.

Utilisez le grappin pour vous accrocher à la chaine et grimpez le long de cette dernière jusqu'à la chambre de la flamme.

Retour à la chambre de la flamme

Dans la chambre de la flamme, vous pouvez récupérer des Orbes supplémentaires là où se trouve la chaine à gauche. Remontez les escaliers, sauvegardez votre progression et tournez le levier. Après la scène cinématique, préparez-vous pour l'ultime combat contre Zeus.

Boss : Zeus

Le combat contre Zeus se divise en trois phases. Dans la première phase, vous combattez sur un pont. D'abord, vous devez connaitre les attaques de Zeus pour le contrer.

Ce dernier dispose de trois attaques. Dans la première attaque, il peut donner des coups de poing et finir avec un choc électrique. Dans la seconde, il peut sauter dans les airs et lancer des faisceaux électriques. Et dans la dernière attaque, des faisceaux électriques jaillissent du sol vers votre direction. Dans tous les cas, effectuez une roulade pour esquiver son attaque et enchainez avec des attaques puissantes. Réalisez aussi des attaques magiques, enchainez avec un combo et réalisez les deux séquences d'attaques spéciales. Vous pouvez l'agripper lorsqu'il flotte dans les airs et sauter par-dessus son attaque pour venir derrière lui et le frapper.

Après la scène cinématique, avancez en direction du point de sauvegarde et prenez la porte. Rejoignez Zeus et affrontez-le. Effectuez des attaques lourdes, esquivez avec des roulades et frappez jusqu'à ce que Gaia se relève. A l'intérieur de Gaia, avancez tout droit, suivez le chemin étroit et atteignez la salle du coeur de Gaia. Détruisez les cristaux qui protègent le coeur, brulez les ronces et frappez son coeur jusqu'à ce que Zeus arrive.

Dans la troisième partie du combat contre Zeus, utilisez à nouveau des attaques lourdes et magiques. Si vous êtes blessé, effectuez des attaques circulaires près du coeur de Gaia pour récupérer des points vitaux (essayez de rester à coté du coeur pour récupérer les orbes lorsque celui-ci est en surbrillance, sinon Zeus les récupèrera et se régénèrera).

Empêchez Zeus de faire la même chose, attaquez-le et attaquez les clones qu'il crée. Frappez, esquivez et enchainez avec un combo lourd. Les clones tués vous permettront de récupérer des points de magie, utilisez l'Armée de Sparte dès que l'occasion se présente. Enfin, réalisez la longue séquence d'attaque spéciale et achevez cette phase du combat.

Par la suite, approchez-vous du cadavre de Zeus et récupérez l'arme.

C'est alors que Zeus se réveille et vous plonge dans un cauchemar. Avancez tout droit dans le noir, suivez la petite lueur puis suivez la tâche de sang.

Poursuivez jusqu'à Pandore et interagissez avec elle pour qu'elle vous guide. Suivez les tâches, interagissez avec les personnes que vous voyez et suivez Pandore jusqu'à ce que vous sautiez dans un bain de sang. Ecoutez les monologues adversaires que vous aviez vaincus auparavant puis nagez vers la lueur pour atteindre le coffre.

Ouvrez-le afin de revenir à la réalité et attaquer Zeus.

Frappez sans cesse, réalisez la séquence d'attaque spéciale et démolissez-le jusqu'à ce que l'écran devienne rouge sang. A ce moment, arrêtez d'appuyer sur la touche qui s'affiche car Zeus est mort. Regardez ensuite la scène qui se déclenche avec Athéna et appuyez sur les touches qui s'affichent pour finir le jeu.

Félicitations ! Vous avez éliminé Zeus et complété God of War III !!

Golden Axe : Beast Rider

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BRUTAL

Terminer le mode Story pour débloquer le mode de difficulté Brutal.

COSTUMES SECRETS

Tenue : Look classique

Terminer le niveau "Death=Adder" en mode Story.

Tenue : Diyar Tracker

Terminer le niveau "Firstborn" en mode Story.

Tenue : Armure de guerre

Terminer le niveau "The Last Titan" en mode Story.

Tenue : Scout mort-vivant

Terminer le niveau "Queen of the Dead" en mode Story.

Tenue : Scout de décharge

Terminer le niveau "Secondborn" en mode Story.

Gran Turismo 5 Prologue

© Sony / Polyphony Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS À LA CLASSE S

Pour avoir accès à la dernière classe, la S, vous devez finir toutes les courses des différentes classes : C, B et A avec au minimum une médaille de bronze. La classe S est réservée aux véritables pros de Gran Turismo.

VÉHICULES À DÉVERROUILLER

Ferrari F2007

Finir les classes C, B, A et S.

Nissan GT-R Proto '05

Finir la classe S.

Nissan Skyline Coupe Concept 'p7

Finir la classe A.

BMW Concept 1 Series tii '07

Finir la classe B.

Daihatsu OFC-1

Finir les courses de la classe C.

Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

© Take 2 Interactive / Rockstar 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (GTA IV : THE BALLAD OF GAY TONY)

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

Gameplay

482-555-0100	Santé et armes
362-555-0100	Santé et résistance
486-555-0150	Lot d'armes 1
486-555-0100	Lot d'armes 2
267-555-0100	Diminuer le niveau de recherche
267-555-0150	Augmenter le niveau de recherche
468-555-0100	Changer les conditions météo

Véhicules

359-555-0100	Annihilator
938-555-0100	Jetmax
625-555-0100	NRG-900
625-555-0150	Sanchez
227-555-0100	FIB Buffalo
227-555-0175	Comet
227-555-0147	Turismo
227-555-0142	Cognoscenti
227-555-0168	Super GT

Divers (codes d'apparition d'objets)

938-555-0150	Bateau
625-555-0200	Akuma (moto)
625-555-3273	Vader (moto)
272-555-8265	APC
359-555-2899	Buzzard (hélicoptère)
227-555-9666	Balle GT
359-555-7272	Parachute
276-555-2666	Super Punch
486-555-2526	Sniper explosif

CHEAT CODES (GTA IV : THE LOST AND DAMNED)

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès/trophées seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100` Fait apparaître un Jetmax

RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES (THE BALLAD OF GAY TONY)

.44	Mener 10 guerres de drogue
MG avancé	Mener 20 guerres de drogue
Fusil explosif	Mener 30 guerres de drogue
Bombes artisanales	Mener 40 guerres de drogue
SMG d'or	Mener 50 guerres de drogue
Parachute	Réussir les 20 base jumps

NOOSE APC (THE BALLAD OF GAY TONY)

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

BONUS DE FIN DE PARTIE (THE BALLAD OF GAY TONY)

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

SOLUTION COMPLÈTE

The Lost and Damned

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et

retrouvez Billy.

Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.

Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth. Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette

mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite

et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les hommes qu'il désigne pour de l'argent.

Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne

jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti. Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti. Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule.
Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

The Ballad of Gay Tony

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les

filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les

deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un

lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.

Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.
Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère,

descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.
Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble

de gauche et tuez le second sniper.
Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se

trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins.
Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie. Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.
A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

DÉBLOQUER LES NOUVELLES ARMES CHEZ ARMANDO (FLINGUES)

Cette astuce concerne The Ballad of Gay Tony.

Pistolet .44

Terminer la mission Boulevard Baby

Fusil à pompe automatique (cartouches standard)

Terminer la mission Corner Kids

Fusil à pompe automatique (cartouches explosives)

Terminer la mission High Dive

Mitraillette d'assaut

Terminer la mission Chinese Takout

Pistolet mitrailleur en or

Terminer la mission For The Man Who Has Everything, puis monter dans la Super Drop Diamond de Yusuf

Mitrailleuse avancée

Terminer la mission Going Deep

Fusil de précision avancé

Terminer la mission Caught With Your Pants Down

Bombes adhésives

Terminer la mission Bang Bang

Grand Theft Auto IV

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

`625-555-0100`	Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150`	Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100`	Fait apparaître un Jetmax

CARTES SECRÈTES

Pour accéder à la totalité des cartes détaillées du jeu, rendez-vous dans un cyber-café et entrez l'url suivante sur un ordinateur : **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**. Ces cartes vous révéleront les emplacements des armes, armures, sauts uniques, pigeons et autres bonus divers.

RÉCOMPENSES

Aucune limite de munitions

Terminez le jeu à 100%

Hélicoptère Annihilator

Eliminez les 200 rats volants.

Rastah Huntley SUV

Réussissez 10 missions de livraison.

INFOS SUR LES RADIOS

Vous pouvez obtenir le titre de la chanson que vous écoutez ainsi que son interprète par le biais d'un texto qu'on vous enverra si vous appelez le **948 555 0100**.

SCORE DE 100%

Voici les conditions à remplir pour obtenir le pourcentage maximum de jeu terminé.

-Terminer les 90 missions (60%)
-Faire les courses de Brucie (2%)
-Terminer les livraisons de Little Jacob (2%)
-Terminer les 9 missions assassinats (2%)
-Terminer les missions Exotic Export (2%)
-Obtenir et utiliser toutes les capacités spéciales des alliés (10%)
-Gagner tous les mini-jeux (5%)
-Trouver tous les personnages cachés et valider leurs missions (5%)

-Tuer les 30 personnages recherchées (2,5%)
-Faire les 20 missions d'assassinat (2,5%)
-Effectuer les 50 sauts acrobatiques (2,5%)
-Eliminer les 200 pigeons (2,5%)
-Voler les 30 voitures (2%)

RENCARTS

Vous pouvez donner rendez-vous à certaines personnes en vous connectant sur internet (sur www.love-meet.net par exemple). Après avoir choisi quelqu'un, allez sur son profil et choisissez de lui fixer un rencart. Après plusieurs jours d'attente, vous devriez recevoir une réponse. Si elle est positive, répondez au mail et dirigez-vous au lieu du rendez-vous.

CAMION DE POMPIERS

Lorsque vous prenez le volant d'un camion de pompiers, appuyez sur le bouton de tir pour contrôler la lance à incendie. Vous pourrez l'utiliser pour asperger les gens alentours et voir leurs réactions.

RÉFÉRENCES

Red Dead Revolver

Allumez la télévision et regardez les chaînes Weazel et CNT. Vous verrez une publicité qui reprend des images du jeu Red Dead Revolver.

Point Break

Dans la mission "Trèfle à 3 feuilles", vous verrez un homme à terre se tourner vers Michael et le tuer avant de se faire descendre par Packie et son frère. C'est une référence à la scène du hold-up de la banque dans le film Point Break.

RÉPARER SA VOITURE

Si le moteur de votre véhicule ne démarre pas ou que celle-ci est cassée, appelez le 911 et vous pourrez repartir aussitôt.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La vague GTA dévaste tout sur son passage et on ne sait par où commencer pour traiter le sujet, étant donné la richesse qui découle de ce véritable monument du jeu vidéo. Dans cette nouvelle mouture que nous offre Rockstar, jamais le héros n'a été aussi charismatique et attachant que cet ancien militaire venu tout droit des Balkans, j'ai nommé Niko Bellic. La trame scénaristique se veut elle aussi plus poussée et, n'en déplaise à certains, un peu plus "sérieuse", du même coup. On ne pourra là aussi que féliciter les développeurs pour le travail accompli. A l'instar des précédentes versions, il s'agira pour notre héros d'effectuer toutes sortes de missions pour le compte de différents chefs et familles mafieuses, qui préfèreront s'offrir les services de Niko pour régler leurs comptes, plutôt que de se salir les mains eux-mêmes. Celui-ci, avide d'argent, acceptera ainsi d'effectuer vols, meurtres, et transports de "marchandises", en passant par le braquage de banque ou le kidnapping. Bref, tout y passe dans ce GTA IV, qui saura assouvir les envies de tous les gangsters virtuels que nous sommes, mêmes des plus exigeants.

Comme vous pourrez le voir, Niko Bellic n'est pas un tendre. Il sait être "pro" et garder la tête froide lorsqu'il s'agit du boulot. Toutefois, l'aspect relationnel n'ayant jamais été aussi travaillé dans un GTA, vous pourrez réaliser que derrière toute cette froideur, Niko Bellic cache une personnalité bourrée de principes et de valeurs morales tout à fait honorables, lui redonnant ainsi un brin d'humanité au fil de l'aventure. En effet, dans GTA IV, vous vous créerez sans cesse des relations par le biais de votre portable, offert par votre cousin peu de temps après votre arrivée à Liberty City. L'utilisation de cet appareil tient une place prépondérante dans le jeu, si bien que toute la progression du scénario sera axée dessus. Vous aurez non seulement à vous servir de votre téléphone pour recevoir des missions assignées par vos employeurs du moment, mais aussi pour appeler ou répondre à vos contacts, dans le but d'effectuer d'autres activités, ayant elles attrait aux loisirs et aux sorties. Ceci vous permettra de nouer des liens plus ou moins serrés avec certains personnages qui pourraient vous prêter main forte dans la réussite de vos missions, au nom d'une amitié soudée. Niko Bellic pourra également jouer les tombeurs en organisant rencards et autres beuveries avec de nombreuses demoiselles de Liberty City...

Pour entrer davantage dans le vif du sujet avant de vous lancer dans l'aventure, sachez que la ville de Liberty City est vaste, très vaste, comme dans tout GTA qui se respecte. Pour effectuer les missions, vous aurez à vous rendre au niveau de la personne qui veut vous l'assigner, et qui sera représentée sur la carte par un icône portant en général ses initiales. Afin d'atteindre le lieu de rendez-vous, plusieurs options s'offriront à vous. Vous pouvez voler un véhicule, prendre le métro, ou monter dans un taxi, ce qui s'avèrera sûrement être au final la meilleure alternative pour nombre d'entre vous. Concernant le vol de véhicules, sachez que la police se montrera désormais plus intransigeante que dans les précédents GTA, ne vous laissant quasiment aucun répit en cas d'infraction commise (pas de panique, la ville s'appelle tout de même "Liberty" City). Prenez ainsi l'habitude de bien observer les alentours avant d'accomplir une quelconque infraction, qui pourrait vous faire écoper d'une étoile de recherche, vous obligeant à semer les forces de l'ordre...

Au fil de l'aventure, sachez enfin que vous pourrez obtenir diverses planques, qui vous permettront de sauvegarder votre jeu en allant dormir (6 heures s'écouleront alors dans le jeu), ou bien de vous vêtir différemment, selon la garde-robe que vous aurez confectionnée grâce aux divers magasins de vêtements. Ce guide de jeu vous permettra d'obtenir 100% d'accomplissement, en sachant que le bouclage de l'histoire principale ne vous octroiera que 60% de progression. Vous aurez donc à effectuer un bon nombre de missions annexes ayant attrait à diverses activités et qui seront traitées à la suite de l'histoire principale (vous verrez dans leur titre le pourcentage supplémentaire qu'elles permettent d'obtenir). Sachez enfin que l'ordre dans lequel ont été effectuées les missions pourra varier selon les parties, bien que certaines, plus cruciales, devront parfois obligatoirement être accomplies à la suite de la précédente.

HISTOIRE PRINCIPALE (60%)

THE COUSINS BELLIC

Niko Bellic débarque à Liberty City et son cousin Roman est là pour l'accueillir... Malheureusement, nous sommes loin

du rêve américain dont avait parlé Roman... Vous vous retrouvez à conduire la voiture de votre cousin, pour vous diriger vers votre future planque, dans le quartier de Hove Beach. Commencez par prendre vos marques en dirigeant le véhicule et en déplaçant la caméra autour de vous (cela peu paraître déroutant un certain temps certes...), puis suivez le chemin indiqué par votre GPS. Une fois arrivé sur le marqueur jaune, la mission se termine. Notez que vous pourrez garer des voitures sur l'emplacement en jaune devant votre planque, afin de les conserver. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement, vous pourrez sauvegarder en vous approchant du lit et en appuyant sur le bouton affiché. Ceci a également pour effet de faire s'écouler 6 heures dans le monde de Liberty City.

IT'S YOUR CALL

Il va vous falloir vous rendre au dépôt de taxis de votre cousin Roman, indiqué par un R sur la carte (vous pouvez placer un repère GPS afin d'afficher l'itinéraire via le menu pause). Une fois là-bas, suivez la séquence, puis menez Roman jusqu'à la quincaillerie indiquée sur la carte, après être monté dans sa voiture. Une fois garé, Roman part après vous avoir remis un téléphone portable, ne contenant pour le moment que les coordonnées de votre cher cousin dans le répertoire. Apprenez à l'utiliser en attendant que les Albanais arrivent en voiture et se garent sur le trottoir d'en face, puis appelez aussitôt Roman. Il restera enfin à semer les Albanais lorsque votre cousin reviendra dans la voiture. Foncez pour rejoindre le dépôt de taxis en tentant de vous éloigner du point rouge, symbolisant les Albanais sur votre radar. Quoi qu'il en soit, le GPS est là pour vous guider.

THREE'S A CROWD

Rendez-vous au dépôt de taxis de Roman pour déclancher une séquence à la suite de laquelle il vous demandera d'aller récupérer à la station de métro Mallorie et une amie à elle. Montez dans la voiture de votre cousin, puis rendez-vous au point indiqué sur le radar. Une fois sur les lieux, klaxonnez pour faire monter les filles. Votre nouvelle destination sera alors indiquée par le GPS. Il s'agit de les amener chez Michelle. Après les avoir déposées, Roman ne tardera pas à vous suggérer d'aller vous dégoter de nouveaux vêtements. Ainsi, il faudra vous rendre à la boutique russe, symbolisée par un t-shirt sur votre carte. A l'intérieur du magasin, parcourez les différents articles proposés et habillez-vous selon vos préférences. Lorsque vous sortirez du magasin, Niko appellera Roman et vous aurez rempli cette mission.

FIRST DATE

Suite à la mission "Three's a Crowd", Michelle ne tardera pas à vous contacter pour vous donner rendez-vous. Vous devrez alors passer la prendre chez elle. Il vous sera demandé ensuite de la conduire à la fête foraine, dont le chemin sera indiqué sur la carte. Une fois sur les lieux, vous vous rendez compte que celle-ci est fermée, impliquant ainsi un changement de programme. Il s'agira maintenant de vous rendre au bowling, situé non loin de là, toujours indiqué sur la carte. Montez sur les planches à proximité, puis filez à gauche pour trouver l'entrée. Avancez à l'accueil pour réserver une piste, puis choisissez-en une parmi les deux proposées. Jouez selon les instructions indiquées à l'écran, puis une fois votre partie terminée, il sera temps de ramener Michelle chez elle. La mission prend fin une fois arrivé sur le marqueur jaune.

BLEED OUT

Roman vous contacte pour vous faire part d'un souci avec les Albanais. Vous aurez à le rejoindre sur le terrain de basket indiqué sur le radar (point bleu). Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez votre cousin en train de se faire malmener par trois types. Approchez-vous d'eux pour lancer un tutorial concernant le système de combat à mains nues. Apprenez ainsi à esquiver, bloquer et envoyer des mandales, tout en mettant K.O. le premier type que vous affronterez. Faites de même avec le deuxième, puis approchez de Roman. Vous voyez alors le troisième type, Dardan, s'échapper. Montez vite dans la voiture de Roman et poursuivez le type (point rouge) sans trop vous laisser distancer. Il finira par quitter son véhicule et ira vous attendre dans un entrepôt en hauteur. Il va falloir le désarmer car ce fou vous provoque avec un couteau. Suivez les instructions affichées pour y parvenir, puis vous réussirez cette mission après lui avoir réglé son compte.

EASY FARE

Suite à la séquence qui s'enclenche en allant au dépôt de Roman, ce dernier va vous demander d'aller récupérer un bon client à lui, portant le doux prénom de Jermaine. Montez dans la caisse de Roman et suivez la route indiquée en jaune. Une fois que Jermaine monte avec vous, il vous demande de l'amener sur Masterson Street, dont l'itinéraire apparaît sur la carte. Placez-vous sur le marqueur situé dans l'arrière-cour et attendez que Jermaine fasse son affaire. Il va s'ensuivre un petit tutorial au sujet de l'indice de recherche des forces de l'ordre, et vous aurez alors à vous débarrasser de vos deux étoiles. Pour ce faire, il s'agira de quitter la zone cerclée et clignotante sur le radar, en prenant garde de ne pas non plus vous retrouver face à de nouveaux flics (indiqués par les points clignotant en rouge et bleu), ce qui recentrerait alors aussitôt sur vous la zone de recherche. Après avoir abaissé votre indice, suivez le chemin indiqué qui vous mènera à un atelier Pay'n'Spray, bien connu des fans de GTA. Une fois à l'intérieur de l'atelier, votre voiture sera repeinte et réparée, et vous ne serez plus recherché.

JAMAICAN HEAT

Pour cette nouvelle mission de Roman, vous devrez aller récupérer un bon ami à lui, appelé Little Jacob. Après avoir trouvé un véhicule, conduisez jusqu'au point bleu, où se trouve Little Jacob. Klaxonnez pour le faire monter, puis il vous indiquera sa destination, qui s'ajoutera bien sûr au radar. En vous rendant vers Schottler, Jacob vous remet un fusil. Lorsque vous arrivez, il vous demande de vous placer en hauteur (au niveau du point jaune) afin de le couvrir, au cas où. Lisez les instructions affichées à l'écran pour vous mettre en position de visée, puis liquidez les 4 hommes qui apparaîtront pour tenter d'éliminer Little Jacob. Ce dernier vous demandera ensuite de le ramener au café Homebrew. Vous conservez le fusil et Jacob vous contactera sous peu pour vous proposer d'autres missions...

BULL IN A CHINA SHOP

Suite à la mission "Easy Fare", l'icône "V" pour Vlad apparaîtra sur la carte. Allez lui rendre visite pour qu'il vous assigne une première mission. Il vous demandera d'aller effrayer un commerçant qui lui doit de l'argent, sans toutefois le blesser. Rendez-vous au niveau du magasin indiqué en jaune sur la carte, puis parlez au vendeur. Vu qu'il ne semble pas coopératif, allez ramasser un pavé non loin d'ici, indiqué par un point bleu sur le radar. Suivez les indications affichées à l'écran pour ramasser l'objet, puis revenez face au magasin. Lisez les instructions pour lancer le pavé et visez la vitrine. C'est après l'avoir brisée que le commerçant sortira pour vous demander d'arrêter et qu'il se montrera coopératif. Lorsque vous récupérez l'argent, il ne reste plus qu'à le ramener à Vlad au point indiqué.

HUNG OUT TO DRY

Vlad va vous demander une fois encore de vous charger d'un type qui lui doit de l'argent. Cette fois encore, vous ne devrez pas l'éliminer. Rendez-vous dans un premier temps à la laverie indiquée sur le radar, puis une fois à l'intérieur, vous voyez votre cible s'enfuir par la porte de derrière. Il va filer dans son véhicule et vous devrez le poursuivre en empruntant une des voitures garées ici. Lorsque vous arrivez au niveau de la fourgonnette, commencez par la déstabiliser en lui rentrant dedans, ou tentez de tirer sur les pneus, mais n'oubliez pas que l'homme doit rester en vie ! Il va finir par s'arrêter pour finalement vous payer.

CLEAN GETAWAY

Vlad va vous demander d'aller piquer la voiture d'un type qui doit de l'argent à son chef, Mikhail. Il va tout d'abord falloir aller prendre le métro, comme vous le suggère Vlad. Suivez donc la route menant au point jaune pour ensuite gagner l'escalier donnant sur le métro, puis montez les marches pour vous trouver à hauteur du marqueur. Comme indiqué dans le jeu, un point jaune sur le radar contenant une flèche qui pointe vers le haut ou le bas vous informe à quelle hauteur est situé le marqueur par rapport à vous. Un point jaune sans flèche à l'intérieur indique donc que vous vous trouvez au même niveau que le marqueur. Ici, il faudra le trouver sur la gauche après les escaliers, et attendre l'arrivée imminente du métro. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer à l'intérieur.

Une fois arrivé à East Island City, vous avez pour tâche de trouver la Blista Compact métallisée, indiquée par un point bleu sur le radar. Descendez dans la rue et avancez jusqu'à votre objectif, pour voir Jimmy en train de nettoyer son véhicule. Après avoir discuté quelque peu avec lui, suivez les indications affichées pour lui envoyer un coup assommant, et filez avec la voiture. Rejoignez le point indiqué, tandis que Vlad vous demandera d'aller au préalable faire nettoyer la voiture.

Un point de lavage apparaît alors sur la carte et il vous faut le suivre pour placer le véhicule sur le marqueur. Une fois la voiture décrassée, rejoignez le garage de Vlad, dont la destination sera indiquée sur le radar.

CONCRETE JUNGLE

Il s'agit de la première mission de Little Jacob. Après avoir atteint le point "LJ" qui le représente sur la carte, celui-ci va monter dans votre voiture et vous aurez à rejoindre une nouvelle destination ajoutée au radar : un immeuble situé dans le quartier de Willis. Arrivé à cet endroit, Jacob va sortir et vous demandera d'aller le couvrir de l'autre côté. Rejoignez le point indiqué sur la carte et vous verrez bientôt trois types s'enfuir. Il ne faut pas les laisser s'en sortir ! Ils sont représentés par un point rouge sur votre radar. Roulez-leur dessus, tirez à travers la vitre, ou bien sortez de votre voiture pour les abattre et ramasser leurs armes juste après. Suite à ceci, Little Jacob (point bleu) vous attendra de l'autre côté, et il faudra aller le récupérer en voiture. Votre nouvelle destination se trouve sur Savannah Avenue et sera ajoutée comme d'habitude sur le GPS. Une fois devant la maison, suivez Little Jacob et placez-vous sur le marqueur. Vous apprendrez alors à vous mettre à couvert derrière les murs. Lorsque Jacob ouvre la porte, abattez alors l'homme se trouvant sur l'escalier de droite, et l'autre type armé sur la gauche. Jacob va vous demander d'aller vous placer sous la fenêtre de gauche. Accroupissez-vous alors pour avancer jusque sous celle-ci, puis tenez-vous à couvert à partir de cette position. Abattez le gars situé dans le salon à partir d'ici et entrez à l'intérieur pour continuer le carnage avec l'aide de Jacob, en vous tenant à couvert derrière le canapé vert. Vous trouverez une trousse de secours sur la table de la cuisine. N'oubliez pas de ramasser les armes de vos victimes, puis ramenez Jacob jusqu'au café pour clôturer la mission.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Après que Vlad vous ait donné votre mission, sortez pour rejoindre le dépôt de Roman. Au moment où vous arrivez à destination, vous voyez Ivan s'enfuir en voiture. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête vers un immeuble en chantier. Montez alors à deux échelles, une série d'escaliers, puis continuez de le poursuivre en montant et sautant entre les toits d'immeubles jusqu'à ce qu'il chute et se retrouve accroché au rebord d'une corniche. A vous d'écouter ce qu'il a à dire et de décider de son sort ensuite... Si vous laissez Ivan en vie, vous aurez la possibilité d'effectuer une mission bonus pour lui plus tard dans le jeu (cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu)...

UNCLE VLAD

La mission consiste dans un premier temps à aller trouver Vlad au point indiqué, accompagné de Roman. Une fois au bar de Vlad, occupez-vous de ses deux sbires suite à votre discussion. Poursuivez-le ensuite en voiture jusqu'à le retrouver à pied peu après. Braquez-le pour engager une dernière discussion, puis mettez-lui une balle entre les deux yeux pour déclencher une séquence durant laquelle Niko expliquera à Roman les vraies raisons de sa venue...

CRIME AND PUNISHMENT

Cette mission se déroule juste après avoir tué Vlad et rappelé Roman. Vous allez faire la connaissance de Faustin, qui vous donnera une première mission. Commencez par dégoter une voiture de police après avoir repris le contrôle de Niko. Pour ce faire, attendez que l'une d'elle arrive sur la gauche et que le flic en sorte, laissant libre son véhicule. Une fois à l'intérieur, partez à la poursuite des vans indiqués sur votre carte pour ensuite activer votre sirène une fois à proximité de l'un d'eux. Sortez ensuite de votre voiture pour vous approcher du conducteur. S'il ne transporte pas la marchandise que vous recherchez, partez à la poursuite d'un autre van. Si le conducteur vous braque, occupez-vous-en avant de partir avec ce van, car ce sera le bon. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emmener dans le box indiqué sur la carte.

DO YOU HAVE PROTECTION ?

Après la séquence avec un Faustin plus que remonté, il vous faut emmener Dimitri au sex-shop indiqué par votre GPS. Une fois sur place, braquez le type le plus à droite, Joseph. Braquez bientôt le gars du milieu, pour ensuite passer en visée libre (en pressant la gâchette de visée à moitié) et visez rapidement une de ses jambes pour y envoyer une balle. Dimitri reviendra à l'extérieur et vous demandera de l'emmener à l'armurerie. Suivez le trajet indiqué, puis une fois arrivé à destination, vous aurez à acheter un pistolet-mitrailleur. Les autres modèles n'étant que d'exposition pour le moment,

vous pourrez tout de même vous prendre en plus un gilet pare-balles.
Les frais du pistolet-mitrailleur seront à la charge de Faustin pour cette fois, mais le coût des munitions sera néanmoins débité de votre poche. Désormais, vous pouvez vous rendre dans des armureries pour vous refaire un petit arsenal. Retournez vers Dimitri pour finalement rentrer chez Faustin.

FINAL DESTINATION

Faustin va vous demander d'éliminer un type se trouvant au niveau du métro de Guantanamo Avenue. Il s'agit de Lenny, le fils d'un autre gars dangereux... Après que Niko lui ait parlé, le collègue de Lenny vous tirera dessus, tandis que votre cible s'échappe sur le quai d'en face, pour descendre les escaliers menant à la rue. Tâchez de liquider d'abord son collègue, ou coursez directement Lenny pour tenter de l'abattre avant qu'il ne rentre dans sa voiture (prenez garde au métro en traversant les rails). Si tel était le cas, tirez dans les pneus de ce bolide, ou même sur Lenny lui-même si vous le pouvez. S'il s'échappe, volez rapidement une voiture pour le prendre en chasse, et utilisez le pistolet-mitrailleur pour tirer sur sa voiture en conduisant. Si vous parvenez à la faire flamber, Lenny sautera du véhicule et vous n'aurez plus qu'à plier l'affaire, pour peut-être vous échapper rapidement à votre tour, étant donné le remue-ménage que vous aurez causé dans le coin...

LOGGING ON

Lorsque vous rejoignez Roman au dépôt après avoir reçu son sms à la suite de la mission "Final Destruction", il vous présente Brucie. Il vous demande de rejoindre le cybercafé pour aller faire un tour sur le net et vous créer une adresse mail. En entrant, parlez à l'employée sur votre gauche, puis approchez-vous d'un ordinateur. Cliquez sur l'icône "Web", puis sur la page d'accueil, cliquez ensuite sur "voir mails" ou bien l'enveloppe située en haut à droite. Lisez le mail en provenance de l'équipe d'eyefind mail, puis choisissez de répondre. La mission se valide en quittant le cybercafé, mais sachez que vous pourrez dorénavant vous rendre dans un des cybercafés de Liberty City pour surfer sur le Web pour y consulter vos mails, faire des rencontres ou même effectuer des achats... Ceci débloquera également les missions de Brucie un peu plus tard et vous pourrez également aller récupérer pour lui des voitures qui vous rapporteront un peu d'argent, selon l'état dans lequel vous les ramenez.

SHADOW

Jacob vous explique que son collègue Badman a besoin de vos services... Il va falloir une fois de plus vous salir les mains en vous occupant d'une bande de dealers de seconde zone. Commencez par vous rendre au point indiqué, sur l'île nord. Une fois sur place, quittez votre véhicule pour suivre le type indiqué par une flèche rouge, en restant toutefois à une trentaine de pas derrière lui afin de ne pas vous faire repérer. Il traversera des bâtiments et franchira une clôture avant de pénétrer dans un dernier bâtiment et de monter plusieurs étages. Observez le point rouge sur votre radar, avec une flèche pointant vers le haut, ce qui indique que l'homme se trouve plus haut que vous. Lorsque le point rouge ne possède pas de flèche, c'est que vous vous trouvez à la même hauteur que lui. Finalement, ouvrez la porte derrière laquelle il se trouve après avoir sélectionné un fusil à pompe ou un pistolet-mitrailleur de préférence, pour vous occuper des trois hommes de cette pièce le plus efficacement possible, en sachant qu'il seront armés de pistolets. Une fois les 3 gars éliminés, vous remportez la mission et avez la possibilité de demander du boulot à Little Jacob.

NO LOVE LOST

Rejoignez Firefly Island en suivant comme d'habitude la point indiqué, puis une fois là-bas, vous trouverez la fille de Faustin en compagnie de son biker chéri. Celui-ci s'échappe à moto pour rejoindre son groupe. Suivez-le en utilisant la moto que vous trouverez sur votre gauche, puis il réapparaîtra avec sa bande. Lorsque vous les voyez, tentez de les tuer directement à moto, puis occupez-vous de ceux qui auraient pu vous échapper et qui vous attendent au niveau d'un parc. Une fois les types tués, la mission est remplie.

RIGGED TO BLOW

Après avoir été accueilli par la femme de Faustin, ce dernier arrive avec Dimitri et vous demande d'aller rejoindre un camion au niveau d'une usine désaffectée. Une fois sur place, entrez dans le camion pour appeler automatiquement Faustin. Il vous apprend que le véhicule est truffé d'explosifs et qu'il vous faut le conduire jusqu'à un garage pour tout

faire sauter ensuite. Suivez donc le chemin indiqué jusqu'au garage, puis avancez à l'intérieur jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de déclencher la bombe. Une fois ceci effectué, quittez le secteur pour éviter de vous faire prendre par la police, et la mission sera validée. Vous débloquerez ainsi les missions de Dimitri.

THE MASTER AND THE MOLOTOV

Dimitri va vous demander de tuer son ami Faustin, n'ayant pas d'autre choix. Rejoignez alors le cabaret de Faustin pour le voir y entrer, puis vous recevrez un sms de Dimitri vous indiquant qu'il vous a laissé quelque chose près de l'entrée. Il s'agit d'un gilet pare-balles placé sur le côté droit du bâtiment (indiqué par un point vert sur le radar). Celui-ci vous sera d'une grande utilité. Entrez ensuite rejoindre Faustin pour déclencher une séquence, à la suite de laquelle il s'échappera. Courrez-lui après en éliminant les gêneurs pour le braquer et en finir rapidement, ou bien choisissez la méthode plus lente en tuant chaque garde tout en restant à couvert. Quoi qu'il en soit, vous ne perdrez pas Faustin de vue et garderez sa trace sur votre radar, en sachant qu'il terminera son échappée sur le toit du bâtiment. Vous aurez au pire le loisir de l'abattre ici sans trop de soucis. Suite à la mission, vous recevrez un appel de Dimitri (ou bien vous pouvez directement l'appeler), afin de parler de Petrovic.

SEARCH AND DELETE

Une fois chez Brucie, écoutez sa requête, puis sortez pour composer le 911 et demander la police. De cette manière, vous aurez la possibilité de vous emparer de leur voiture et de filer jusqu'à ne plus être détecté. Vous aurez ensuite Brucie au téléphone et pourrez entrer dans l'ordinateur de la police. Choisissez de regarder dans la base de données et entrez le nom "RIVAS". Sélectionnez Lyle Rivas, puis validez pour ajouter sa trace sur le GPS. Rendez-vous à destination, puis une fois que vous le trouverez, vous aurez à le poursuivre et l'éliminer, obligatoirement après une assez longue course-poursuite en voiture. Tâchez de lui coller au train pour pouvoir utiliser votre pistolet-mitrailleur sur l'arrière du véhicule, afin de tenter d'enflammer le réservoir. Lyle va alors sauter de la voiture et vous n'aurez plus qu'à le cueillir...

RUSSIAN REVOLUTION

Dimitri va bientôt vous donner rendez-vous dans un entrepôt, puis Little Jacob décidera de vous y accompagner. Autant vous dire de revêtir un gilet pare-balles et d'être armé jusqu'aux dents si vous souhaitez réussir cette mission sans trop de difficultés. Pourquoi cela ? Eh bien parce que notre cher Dimitri va tendre un piège à notre héros et que vous aurez alors à nettoyer tout l'entrepôt des truands qui s'y trouvent. Tenez-vous donc régulièrement à couvert, en prenant garde aux hommes postés sur les flancs et en hauteur. Avancez vers le fond de l'entrepôt en liquidant les types tout en étant attentif à ce que Little Jacob ne se fasse pas descendre. Etant donné que la police va bientôt rappliquer (après avoir tué presque tous les ennemis) Dimitri va s'enfuir avec quelques hommes et vous aurez à vous occuper des poulets qui vous attendent à la sortie. Ici vous devrez sortir en tâchant d'éviter au maximum de vous faire toucher et en volant une voiture proche (même une voiture de police, pourquoi pas ?) pour prendre la fuite et semer les policiers. Essayez de ne pas leur tirer dessus afin de ne pas risquer d'augmenter l'indice de recherche... Après être devenu indétectable, ramenez Jacob au point indiqué, puis vous recevrez alors un appel de votre cousin...

ROMAN'S SORROW

Il s'agit de la suite directe des événements de la mission "Russian Revolution". Roman vous contacte (ou vous pouvez le contacter) afin que vous passiez le récupérer, puis vous aurez alors à conduire vers les différents endroits demandés, afin de constater que votre planque et le dépôt de votre cousin ont été incendiés. Il vous faudra enfin rejoindre la partie nord de la ville (payez le péage sans grabuge...) pour découvrir bientôt votre nouvelle planque...

ESCUELA OF THE STREETS

Vous allez bientôt faire connaissance avec Manny en vous rendant au point indiqué par un M. Montez avec lui dans une voiture en ayant au préalable revêtu un gilet pare-balles et en étant sûr d'avoir fait le plein de munitions et suivez le dealer (en restant toujours à 30 mètres et sans vous faire repérer par la police) jusqu'à ce qu'il s'arrête et entre dans un entrepôt au bout de quelques minutes. Pour le rejoindre à l'intérieur et l'éliminer lui et sa bande, montez les escaliers

situés à droite de la porte, puis courez le long des planches posées un peu plus loin pour rejoindre le toit du bâtiment qui vous intéresse. Sautez dans l'une des fenêtres ouvertes au sol, placez-vous à couvert et liquidez tout le monde. Une fois ce nettoyage effectué, tirez sur la poignée de la porte de derrière pour clôturer la mission.

STREET SWEEPER

Une mission des plus classiques vous est donnée par Manny : tuer un groupe de types louches. Rendez-vous simplement à Windmill Street en vous dirigeant vers le point indiqué, puis éliminez les hommes à pied indiqués sur votre radar. Lorsqu'une voiture démarrera et s'enfuira, foncez dans la votre pour la poursuivre, même s'il reste des ennemis à pied. Tirez sur le véhicule en visant l'arrière afin d'enflammer le réservoir, ou tentez de tirer directement sur le conducteur. Abattez les hommes qui sortiront de la voiture en flammes, puis revenez au niveau du garage afin d'éliminer les ennemis que vous auriez laissés vivants au moment où vous avez pris en chasse la voiture.

EASY AS CAN BE

Après avoir reçu un sms de Brucie, rendez-lui visite pour qu'il vous demande d'aller voler la voiture de Rivas, garée sur Yorktown Avenue. Une mission ultra simple, d'après lui... Rendez-vous alors sur les lieux en suivant le chemin indiqué par le GPS, puis trouvez la voiture dans une petite ruelle. Dès que vous serez au volant de celle-ci, vous serez alors poursuivi par trois voitures remplies de types armés, sûrement des collègues de feu Rivas. Deux solutions s'offrent alors à vous : foncer en vous faisant tirer dessus jusqu'au garage de Brucie indiqué sur le radar, ou bien sortir de la voiture et éliminer les gars. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que cela s'avèrera tout de même assez risqué. A vous de voir si vous préférez laisser parler votre art du pilotage ou bien vos talents d'assassin...

OUT OF THE CLOSET

Roman et Brucie vous ont créé un profil sur un site de rencontre afin que vous puissez faire la connaissance de votre future cible par ce biais. Rendez-vous alors au cybercafé pour vous connecter sur love-meet.net et trouver French Tom. Pour ce faire, cliquez sur "male", "French Tom", "Plus" et enfin sur "Rendez-vous". Déconnectez-vous ensuite pour attendre sa réponse. Vous allez devoir patienter un long moment (une vingtaine de minutes) pour recevoir finalement un sms de Brucie vous disant d'aller regarder votre boîte mail. Après avoir répondu au mail de French Tom, sortez, puis attendez 5 minutes qu'un icône de coeur vous indique votre lieu de rendez-vous sur la carte. Dans cette soluce, le rendez-vous a été pris à minuit, mais cela peut varier selon les parties. Entrez dans le restaurant, asseyez-vous, parlez un peu avec votre rancart et lorsque cela est indiqué sur l'écran, vous pouvez couper court à la conversation pour vous lever et tuer froidement votre interlocuteur avant de filer.

NO.1

Brucie vous demande d'aller récupérer le bolide d'un de ses collègues pour ensuite prendre part à une course de rue. Après avoir récupéré l'engin, roulez jusqu'à la grille de départ, où d'autres pilotes n'attendent plus que vous. Prenez position au bout de la file, là où une flèche jaune est affichée, puis le départ se fera imminent. Vous ne devriez pas avoir de mal à dépasser vos concurrents, mais il faudra encore suivre le tracé indiqué par de grosses flèches jaunes (n'en manquez aucune ou vous risquez de clôturer la mission plus vite que prévu) et ce jusqu'à celle représentant un drapeau à damier. Il vous faudra impérativement obtenir la première place afin de réussir cette mission de Brucie. Suite à votre victoire, ramenez Brucie à la maison et il vous offrira cette jolie tuture. Sympa non ? Bon oui c'est celle de son collègue certes, mais vous l'avez bien méritée. Sachez également que vous pouvez à partir de maintenant appeler Brucie pour effectuer des courses.

LUCK OF THE IRISH

Il s'agit de la première mission donnée par Elizabeta, un des contacts vers lesquels Mallorie vous aiguille. Arrivé devant le bâtiment, entrez à l'intérieur et montez les escaliers afin de vous trouver sur le toit pour récupérer le fusil de précision. Une fois celui-ci en main, dirigez-vous vers la position de tir située derrière vous, puis lorsque vous voyez le type en face de Packie sortir son arme, tuez-le, lui et toute sa bande. Etant donné votre position avantageuse, vous aurez tout le loisir de leur mettre une balle dans la tête à chacun (ou dans la poitrine, mais tuez en un coup !), même s'ils se tiennent

à couvert. Lorsque l'on vous informera que Packie a des ennuis, occupez-vous alors en priorité de l'homme contre lequel il se bat. Vous verrez enfin un dernier homme entrer dans le camion du fond pour s'enfuir. Tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne démarre et la mission sera remplie.

BLOW YOUR COVER

Attention, voici une mission à haut risque pour notre héros... Après la petite séquence avec Elizabeta et Playboy X, emmenez ce dernier à l'appartement où attend son contact.
Après l'avoir suivi au deuxième étage (vous trouverez un précieux fusil à pompe en bas des marches), vous serez piégé par la brigade des stups, et il vous faudra éliminer les deux hommes de la pièce avant d'en abattre deux autres dans le couloir menant aux escaliers (regardez votre radar pour voir s'il reste des survivants à votre niveau). Montez une première série de marches pour trouver deux nouveaux soldats à éliminer, puis faites de même en atteignant l'étage suivant. Une fois sur le toit, tuez les deux types qui se tiennent à couvert avant de suivre Playboy X sur l'autre toit et continuer le carnage. A la fin de celui-ci, Playboy vous demande de le sortir de cette panade et de le ramener chez lui. Descendez alors les marches du bâtiment sur lequel vous vous trouvez tout en vous occupant de deux ou trois autres policiers, puis une fois face à la porte rouge, sortez rapidement pour voler une voiture et prendre la poudre d'escampette, sans vous engager davantage dans le combat contre les forces de l'ordre, qui pourrait aggraver votre indice de recherche. Une fois celui-ci annulée, vous pourrez ramener Playboy X à son appartement, ce qui débloquera ainsi ses missions...

THE PUERTO RICAN CONNECTION

Manny va vous demander de suivre un type ayant pris le métro, tandis que vous vous déplacerez en voiture de votre côté. Choisissez une voiture assez rapide et contrôlable pour cette mission, car une fois arrivé au point du métro, il vous faudra le suivre tout en zigzaguant entre les avenues et ruelles afin de ne pas vous faire distancer. La tâche s'avèrera difficile dans la mesure où vous pourrez vite vous retrouver dans une impasse si vous vous contentez de suivre le tracé des rails au-dessus de votre tête. Malheureusement, le temps que vous mettrez à reculer pour faire demi-tour suffira à vous faire échouer la mission... Il faudra donc retenter la mission à plusieurs reprises avant de bien mémoriser le parcours et d'atteindre l'arrivée en même temps que le métro. Bon courage pour cette partie de la mission, qui pourra vite se montrer énervante. Le reste sera du gâteau. En effet, attendez que votre homme descende les escaliers et se retrouve dans la rue (observez la flèche sur le point rouge du radar : lorsqu'elle disparaît, c'est qu'il se trouve à votre hauteur) pour tenter de l'abattre directement. Le cas échéant, suivez la voiture dans laquelle il est entré et tuez-le dès que possible, sans laisser aucun de ses collègues en réchapper.

CALL AND COLLECT

Suite à la mission "The Puerto Rican Connection", un inconnu vous contacte par sms et vous demande de le rejoindre sur la jetée de Castle Gardens (indiqué par un "?" sur votre carte). Vous aurez ensuite à vous rendre au point de vue panoramique, pour que Francis vous envoie le numéro du maître-chanteur. Avant d'appeler, repérez un type avec une capuche jaune, qui change de banc de temps en temps. Une fois ceci fait, descendez pour vous rapprocher de lui et appelez-le en restant toutefois caché. Discutez un peu, raccrochez, éliminez-le. Récupérez la clé usb et ramenez-la à Francis au point indiqué. Vous pourrez ensuite faire quelques missions pour lui.

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Suite à la séquence, vous allez devoir accompagner Playboy X vers une voiture remplie d'armes. Une fois arrivé à destination, entrez dans le véhicule, pour bientôt en ressortir et être équipé d'une kalachnikov, de grenades et d'un fusil à lunette. Suivez ensuite Playboy dans la nacelle et montez tout en haut. La première étape sera de repérer les trois hommes postés sur les trois grues pour les sniper (aidez-vous bien sûr du radar), puis de redescendre avec la nacelle pour aller trouver les meneurs syndicalistes planqués dans le chantier, comme indiqué. Attention, vous aurez 4 meneurs à abattre, mais ils seront entourés par une horde de gardes, répartis dans tout le chantier. Vous pouvez donc rester posté sur la nacelle si vous souhaitez éliminer quelques hommes de cette distance (tirez sur tous les hommes que vous verrez dans le chantier), car cela fera toujours des gêneurs de moins lorsque vous serez sur place (le radar ne vous indique que les meneurs, mais pas les nombreux autres hommes armés éparpillés dans le coin). Approchez ensuite de la grille d'entrée du chantier pour dès maintenant vous tenir à couvert et redoubler de vigilance...

Vous devriez trouver le premier meneur droit devant l'entrée, à éliminer après avoir sécurisé le secteur et abattu ses sbires. Une fois ceci effectué, vous monterez bientôt une côte jaune en haut de laquelle vous trouverez une trousse de soins et où vous serez initié au lancer de grenade. Utilisez-les sur les types à couvert, puis continuez d'avancer en abattant les gardes et les deux autres meneurs sur votre chemin.
Une fois le troisième meneur éliminé, un hélicoptère va rappliquer pour non seulement envoyer des renforts ennemis, mais également pour permettre au dernier meneur de s'échapper. Tentez de sniper le pilote lorsque vous en avez l'occasion, ou bien dépêchez-vous d'éliminer les mafieux pour rattraper votre cible et la tuer avant qu'elle ne disparaisse.

THE SNOW STORM

Suite à la réception d'un sms d'Elizabeta, rendez-vous chez elle pour la voir se disputer avec Little Jacob. Rendez-vous ensuite à l'hôpital abandonné indiqué, puis préparez-vous à le nettoyer de tous les types louches qui s'y trouvent. Abattez les types situés à l'extérieur avant d'entrer dans le bâtiment, puis avancez jusqu'à la salle qui vous intéresse en éliminant les vilains qui vous attendent dans les couloirs. S'il vous reste quelques grenades, sachez qu'elles pourraient avoir leur petit effet sympathique ici, pour nettoyer les lieux plus rapidement. Une fois dans la salle du sac de cocaïne, éliminez le dernier homme, puis avant de récupérer ledit sac, repérez le chemin par lequel vous étiez entré en revenant en arrière, car la police ne va pas tarder à pointer le bout de son nez. N'oubliez pas le gilet pare-balles placé non loin du sac, récupérez enfin ce dernier.

Le fait de s'emparer de la drogue a pour effet de déclencher l'arrivée en trombe des forces de l'ordre, et il vous faudra vous frayer un chemin vers la sortie de cet enfer. Si vous ne souhaitez pas aggraver la situation en augmentant votre indice de recherche, foncez sans tirer et en croisant les doigts pour ne pas mourir avant de filer en voiture, ou bien avancez en éliminant les policiers sur votre chemin, mais vous aurez d'autant plus de mal à disparaître ensuite dans la nature. Ici, la meilleure option consistera à trouver le Pay'n'Spray le plus proche, afin d'annuler votre indice de recherche (marquez-le sur votre gps). Une fois les choses calmées, allez récupérer Little Jacob pour rejoindre votre destination et finalement avoir une bonne surprise...

HAVE A HEART

Elizabeta est dans le stress le plus total et va tuer Manny et son cameraman... Vous aurez à conduire la voiture contenant les deux cadavres jusqu'au médecin, dont l'adresse est indiquée sur la carte, comme d'habitude. Attention à ne pas heurter d'obstacle trop violemment sous peine d'ouvrir le coffre et de rendre les cadavres visibles par la police. Si tel était le cas, sortez vite de la voiture pour refermer le coffre en appuyant sur le bouton indiqué, puis reprenez votre route. Si la police vous surprend, vous aurez à les semer avant de rejoindre le docteur. Une fois à destination, une séquence se lance, à la suite de laquelle la mission s'achève. Peu après, Packie vous appelle pour vous proposer du travail.

PHOTO SHOOT

C'est grâce à cette mission que vous obtiendrez un nouveau portable avec appareil photo intégré (avec quelques sonneries supplémentaires...). Playboy X vous demande d'abattre un type se trouvant sur le terrain de basket d'Exeter Avenue, mais il est dans l'incapacité de vous le décrire précisément. Voilà pourquoi il vous donne un portable avec appareil photo intégré, afin que vous preniez un cliché du groupe et que vous lui renvoyiez ensuite via mms. Une fois sur place, tenez-vous à une trentaine de mètres des trois types afin de prendre une photo convenable sans toutefois éveiller les soupçons. Une fois le cliché pris, envoyez-le à Playboy X comme indiqué à l'écran et il vous appellera pour vous dire qu'il s'agit du type à la veste noire et capuche jaune. Si vous avez le fusil à lunette, tuez-le de cette distance, mais sans trop tarder toutefois, car il va s'échapper. Autrement, poursuivez-le pour l'abattre comme vous en avez l'habitude...

RUFF RIDER

Il s'agit de la première mission de Dwayne. Vous allez devoir vous rendre devant une salle d'arcade de Chinatown, puis rencontrer Cherise, l'ex de Dwayne, accompagnée de son nouveau copain, Jayvon. Lorsqu'il s'échappera en moto, vous aurez le choix de tuer ou de laisser en vie la jeune femme (aucune incidence dans l'obtention des 100%), en sachant

qu'elle pourra vous fournir une mission annexe plus tard dans l'aventure si vous l'épargnez. Dépêchez-vous de poursuivre ensuite Jayvon et de l'éliminer avant qu'il ne disparaisse pour de bon, pour ensuite récupérer l'argent de Dwayne. Niko va alors ensuite appeler ce dernier et lui demander de le rejoindre au Clukin'Bell. Une fois là-bas, entrez dans le restaurant pour remettre l'argent à Dwayne.

WRONG IS RIGHT

Après avoir rempli les missions "The Snow Storm" et "Photo Shoot", vous recevrez un appel téléphonique inconnu. Il s'agit de Michelle, qui vous demande de vous rendre au point d'interrogation indiqué sur la carte.
Vous allez devoir remplir votre première mission pour United Liberty Paper. Une fois arrivé sur les lieux, vous en saurez un peu plus sur elle et serez présenté à son supérieur, qui vous donnera une mission que vous n'êtes pas en mesure de refuser, sous peine d'être dénoncé au FBI. Dans un premier temps, rendez-vous à Hove Beach, dans l'appartement d'un dénommé Oleg, indiqué sur le radar. Avant de rentrer dans l'appartement, il est conseillé de vous dégoter une bonne voiture, car une longue course-poursuite vous attend... Une fois sur place, vérifiez les e-mails dans l'ordinateur portable posé au centre de la pièce, puis ouvrez celui de Vasily.

Quittez ensuite l'ordinateur, Niko va automatiquement appeler United Liberty Paper. Le boss vous demande de liquider l'homme que vous recherchez... Rendez-vous donc à la bijouterie indiquée sur le radar avec une voiture assez rapide, puis engagez une course-poursuite contre votre cible. Inutile de tenter de tirer sur la voiture en roulant, car elle est pour le moment invulnérable. Occupez-vous uniquement de suivre Oleg sans le perdre de vue. Attention après avoir passé quelques ruelles, l'une d'elles va se retrouver obstruée par de gros tuyaux en béton, vous obligeant à reculer et vous faisant ainsi perdre un temps précieux. Tâchez donc de le rejoindre en empruntant les grandes rues plutôt que de vous engouffrer dans les ruelles étroites. Tentez de tirer sur le réservoir d'essence à partir de maintenant, ou bien patientez jusqu'à ce qu'Oleg décide de s'arrêter. Vous pourrez alors sortir de votre véhicule pour aller lui loger une balle dans la tête et remplir votre mission.

UNDRESS TO KILL

En parlant avec Dwayne, vous décidez de lui remonter le moral en allant à sa place liquider les nouveaux patrons de son ancien club de strip-tease. Un gilet pare-balles acquis dans une armurerie vous sera d'une aide précieuse dans la réussite de la mission... Une fois sur place, entrez sans sortir d'arme et écoutez la conversation des deux types sur votre gauche lorsque vous entrez. Ceci fait apparaître un point rouge sur votre radar, représentant un des trois patrons à éliminer. N'y allez pas tout de suite, mais avancez dans la salle pour aller au fond à gauche et écouter un homme et une femme en train de discuter. Voici donc le deuxième patron. Toujours en restant discret, allez maintenant au fond, dans les cabines de show privé. Un type vous dit que le boss est en train de "tester" une nouvelle venue... Vous avez maintenant les trois patrons indiqués sur votre radar.

Bien, maintenant rendez-vous dans la petite pièce où est situé le premier que vous aviez repéré, puis sortez rapidement votre couteau ou votre batte pour l'abattre silencieusement, avant qu'il ne fasse feu. Rangez votre arme et revenez dans la discothèque, pour vous approcher du deuxième que vous aviez fait apparaître sur le radar. Abattez-le au fusil mitrailleur et dépêchez-vous de rejoindre le dernier patron, quitte à encaisser des balles, étant donné que votre gilet pare-balles est là pour vous aider à tenir le coup. Pliez l'affaire en éliminant le dernier patron, puis les choses devraient s'apaiser, dès lors que les trois hommes seront morts. Attention toutefois, il n'est pas si simple d'aller liquider le dernier après avoir tué le deuxième, car tout le monde dans cette boîte sera armé et tentera de vous éliminer ! Le pistolet-mitrailleur se révèle être l'arme la plus efficace ici, car il ne ralentira que très peu votre course. Au pire, essayez les grenades et observez l'effet produit...

HOSTILE NEGOCIATION

Suite aux missions "Photo shoot" et "Undress to Kill", Mallorie vous appelle catastrophée et vous informe que Roman s'est fait kidnapper. Peu après, Dimitri vous envoie un sms accompagné d'une photo montrant votre cher cousin en mauvaise posture... Appelez Dimitri pour lui dire qu'il va le regretter et rendez-vous au point jaune indiqué sur la carte, après avoir renfloué votre arsenal dans une armurerie. Vous allez avoir un aperçu de l'entrepôt rempli d'ennemis dans lequel est retenu Roman. Celui-ci se trouve au quatrième étage et vous aurez évidemment à nettoyer au préalable les trois premiers niveaux. Commencez par vous tenir à couvert derrière le muret et abattez les hommes qui se trouvent à

votre hauteur au fusil-mitrailleur ou avec des grenades (tirez sur les barils rouges pour les faire exploser). Utilisez votre fusil à lunette tout en restant derrière le muret pour commencer à réduire le nombre d'ennemis se trouvant à l'étage supérieur, puis ramassez si besoin la trousse de soins au bout du muret avant de monter les escaliers. Au deuxième étage se cachent plus d'hommes qu'on ne pourrait le penser au départ, vous trouverez un ennemi derrière chaque pilier et bloc de pierre.
Vous voici prévenu. Récupérez le précieux gilet pare-balles avant d'aller ratisser le niveau suivant. Il s'agira sensiblement des mêmes actions à effectuer, tandis que vous trouverez une trousse de soins contre le mur.

Avant de monter les escaliers menant au quatrième, occupez-vous en priorité des hommes sur le toit, puis éliminez les mafieux restants avant de rejoindre la pièce où est retenu Roman. Vous devez tirer une balle dans la tête au lâche qui se tient derrière Roman en le braquant. Vous avez trois essais. Si vous échouez au troisième, votre cousin sera exécuté. Utilisez le fusil de précision, zoomez sur la vilaine face du mafieux et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir... Après avoir sauvé Roman, vous devez le suivre et le ramener à votre planque en utilisant la camionnette prévue à cet effet. Suite à la cinématique qui se déclenchera à votre arrivée, votre cousin ne tardera pas à vous contacter pour vous donner l'adresse de votre nouvelle planque. Une planque ? Bien plus que ça, car il s'agit d'un appartement décent, disposant d'un écran plasma et d'un pc portable vous permettant ainsi d'accéder à internet ! Allez donc y faire un saut en suivant l'endroit indiqué sur votre carte (Algonquin)...

THE HOLLAND PLAY

Suite à la mission de Dwayne durant laquelle vous aviez assassiné les trois patrons du club de strip-tease ("Undressed to Kill") Playboy va vous appeler pour exprimer son mécontentement. Peu de temps après, il vous demandera de passer le voir car il semble y avoir un problème. Lorsque vous vous rendez sur place, il vous explique qu'il aimerait voir son ex-collègue, Dwayne, mort et enterré, et vous demande de faire le sale boulot à sa place. Vous le quittez en rétorquant que vous allez y réfléchir. Du temps va s'écouler (profitez-en pour sortir avec vos amis par exemple), puis Dwayne vous appellera à son tour, expliquant son point de vue et vous demandant de tuer Playboy X. Après encore quelques minutes, un D et un X rouge apparaîtront sur la carte, et l'on vous demandera de choisir d'aller éliminer l'un ou l'autre. Sachez que si vous éliminez Dwayne, vous passerez à côté d'une amitié sincère et d'une escorte de deux types armés qu'il pourrait vous fournir durant vos missions s'il vous apprécie fortement (75% d'amitié). Mais ce n'est pas tout. Vous laisserez en vie Playboy X et ne pourrez obtenir son bel appartement en guise de planque supplémentaire. Et puis entre nous, on sent bien que Niko est plus proche d'un Dwayne que d'un Playboy, comme il le dit lui-même à Dwayne durant une conversation : ils se ressemblent. A vous de voir maintenant, en sachant que tuer Dwayne n'influera pas dans l'obtention des 100% du jeu, mais ne vous apportera rien de spécial. Pour nous, le choix a été vite pris...

Toutefois, libre à vous bien sûr de choisir qui éliminer (si vous souhaitez voir les deux séquences, désactivez la sauvegarde automatique afin que rien ne soit enregistré suite au meurtre de votre cible, puis chargez à nouveau la partie au moment du choix entre les deux personnages pour aller éliminer l'autre). Si vous désirez abattre Dwayne, rendez-vous simplement chez lui pour d'abord faire face à son pauvre garde armé d'une batte, puis approchez de Dwayne qui attend son heure dans sa cuisine pour en finir (utilisez le pistolet pour déclencher une cinématique lorsque vous tirerez). Si vous souhaitez plutôt éliminer Playboy X, rendez-vous chez lui, puis éliminez ses hommes armés avant de le poursuivre en sautant sur le toit d'en face. Partez à gauche pour emprunter la cage d'escalier et descendre jusqu'en bas. Vous l'apercevez en train de courir dans la rue et de tourner dans une ruelle sur la droite, tandis qu'une voiture remplie de types armés tente de vous arrêter. Evitez-la ou faites-la exploser, puis tournez dans la ruelle qu'a empruntée votre cible. Cet endroit s'avère être en réalité une impasse, et vous aurez tout le loisir de mettre fin aux jours de Playboy X. Ce choix vous donne donc accès à son luxueux appartement et vous pouvez désormais sortir faire la bringue avec votre nouveau pote Dwayne.

HARBORING A GRUDGE

Après avoir rempli la mission "Have a Heart", Packie vous appelle pour vous proposer des missions. Cette première mission consiste à aller récupérer un camion rempli de drogue, pour ensuite le conduire dans une planque. Commencez donc par vous rendre avec Packie à l'entrepôt indiqué. Une fois arrivé, Packie expose son plan, vous aurez à le suivre jusque sur le toit, en grimpant sur les piles de poutres et en vous déplaçant le long d'un rebord après vous y être suspendu. Une fois sur le toit, une nouvelle séquence se déclenche, vous devez éliminer un maximum de mafieux de cette distance avec votre fusil à lunette de préférence, ou bien de manière plus barbare en sautant au sol pour les

abattre au fusil à pompe ou une autre arme tout aussi sympathique.
Le plus sûr restant de les éliminer d'en haut (attention à l'homme près du bateau que l'on a tendance à oublier sur la droite), descendez vers le camion après avoir tué le maximum de types, en vous préparant à en affronter quelques-uns supplémentaires dans le garage. Un homme sortira du bureau de gauche, dans lequel vous pourrez récupérer une mallette de soins accrochée au mur. Une fois les gardes abattus, montez dans le camion en attendant que Packie fasse de même, puis rejoignez la destination qu'il vous indique.

FINAL INTERVIEW

Francis vous demande de vous occuper de faire taire un avocat. Commencez par vous rendre dans un cybercafé, comme indiqué. Regardez vos mails et lisez celui de Francis. Cliquez alors sur le lien du site de cabinet d'avocats, puis cliquez sur "carrières", pour ensuite envoyer votre CV en bas de page. Une fois que le CV de Niko est apparu, faites défiler vers le bas pour confirmer l'envoi, puis déconnectez-vous. Le numéro des avocats va alors s'ajouter à votre répertoire. En sortant du cybercafé, voua aurez rempli la première partie de la mission, Niko va prévenir Francis. En attendant que le cabinet d'avocats vous appelle pour vous donner un rendez-vous le lendemain midi, profitez-en pour vous dégoter un costume dans un des magasins Perseus, car il sera nécessaire pour l'entretien... Selon leurs heures d'ouverture, le cabinet mettra plus ou moins de temps à vous rappeler, puis lorsque le rendez-vous sera pris, Niko confirmera tout cela à Francis. A vous de voir comment vous souhaitez tuer le temps en attendant l'heure du rendez-vous, en sachant que vous pouvez également piquer un somme dans une de vos planques, ce qui accélérera le temps de 6h. Attention toutefois à ne pas louper l'heure de l'entretien !

Une fois sur place, avancez sur la flèche jaune pour sonner à l'interphone. Si vous êtes habillé comme il se doit, vous pourrez entrer. Rejoignez alors l'accueil pour suivre la réceptionniste jusqu'à Goldberg. Entrez dans son bureau pour commencer l'entretien, puis lorsque cela sera possible, levez-vous et tuez-le, au couteau de préférence, pour ne pas éveiller de soupçons en récoltant les deux étoiles de recherche. Quittez les lieux de manière simplissime en tirant sur la fenêtre qui se trouve derrière lui, puis en sortant par celle-ci. Si vous choisissez le chemin classique, sachez qu'une fois arrivé dans le hall, les portes par lesquelles vous étiez entré sont maintenant verrouillées. Il vous faudra alors partir sur la gauche après la réception pour trouver des escaliers et une porte de sortie au bas de ces derniers. Volez ensuite une voiture et ramenez le dossier à Francis, une fois débarrassé de votre indice de recherche.

HOLLAND NIGHTS

Francis a encore besoin de vos services car il souhaite se débarrasser d'un dealer gênant. Rendez-vous donc dans un premier temps au H.L.M. de East Holland indiqué sur le radar, puis vous appellerez Francis une fois sur place. Il vous recommande de ne pas vous faire remarquer avant d'avoir atteint l'étage (Floor 2), en empruntant l'un des escaliers évoqués par Francis précédemment. Avancez en éliminant les collègues de Clarence et en suivant sa trace sur le radar (il devrait monter), jusqu'à atteindre ce dernier sur le toit de l'immeuble. Vous pourrez alors choisir entre l'épargner ou l'éliminer, en sachant qu'il ne vous proposera qu'une mission ridicule plus tard. Le destin que vous choisirez pour Clarence n'aura aucune influence dans l'obtention des 100% du jeu. Notez que si vous mettez trop de temps à atteindre votre cible, celle-ci descendra alors dans la rue pour filer en voiture avec des membres de son gang. Il sera difficile de le laisser en vie dans ce cas-là, car vous devrez stopper la voiture, et c'est souvent en la faisant exploser que l'on y parvient.

LURE

Après avoir retrouvé Francis au sud de la carte, il vous demande une dernière faveur... Allez donc chercher les munitions pour le fusil dans la voiture indiquée sur la carte, puis conduisez-la jusqu'à l'appartement de votre cible. Niko appelle alors Francis qui lui apprend que le dealer se trouve au troisième étage du bâtiment situé à votre droite. Sortez donc de la voiture pour rentrer dans l'immeuble de gauche et pour monter tout en haut. Placez-vous sur la flèche jaune, l'endroit d'où vous allez abattre le type. Malheureusement, Niko ne pourra viser correctement l'homme, qui reste assis dans son fauteuil... Il va falloir l'attirer. En zoomant sur l'écran de son téléphone situé à côté de la télévision, vous pouvez relever le numéro 545-555-0122. Vous avez compris. Il suffit de lui passer un coup de fil afin qu'il se lève pour répondre et l'abattre durant ce laps de temps. Autre alternative : tirez dans sa parabole pour qu'il s'approche de son écran et qu'il essaie de régler l'image... Sortez enfin de l'immeuble pour valider la mission.

PORTRAIT OF A KILLER

La deuxième mission de l'Union Liberty Paper consistera à trouver un homme via la base de données de la police et à... L'abattre. Et c'est encore Niko qui doit faire le sale boulot de tout le monde... En sortant, vous recevez la photo du type en question sur votre portable. Commencez par dégoter une voiture de police en appelant le 911, en la volant et en baissant votre indice de recherche. Une fois le calme revenu, entrez dans l'ordinateur de la police et consultez les archives, pour ensuite effectuer une recherche par photo. L'ordinateur se connecte à votre téléphone et la photo reçue par mms apparaît alors. Validez, puis l'ordinateur lance une recherche, pour bientôt trouver Adam Dimayev, la cible à abattre. Sélectionnez "Trouver" pour obtenir un itinéraire à suivre sur le radar, vous menant droit vers votre homme. Préparez-vous à prendre part une fois de plus à un bon petit carnage... C'est pourquoi un gilet pare-balles et des munitions seront les bienvenus !

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez un entrepôt gardé sur plusieurs niveaux par des types armés avec des flèches rouges au-dessus de la tête. Commencez par vous tenir derrière le muret situé à l'opposé de vos ennemis, puis accroupissez-vous pour ensuite sortir votre fusil à lunette, afin d'avoir une bonne vue sur les hommes armés. Abattez-en le plus possible, puis une fois le nombre d'ennemis réduit (regardez les points rouges disparaître au fur et à mesure sur votre radar), approchez l'endroit pour éventuellement vous occuper d'un ou deux récalcitrants. D'ici, envoyez quelques grenades à l'étage du dessus, en vous plaçant bien dans l'axe de vos cibles (grâce au radar). Si le lancer est bon, vous verrez encore quelques points rouges disparaître. Montez à l'échelle pour rejoindre l'étage et éliminez les gardes restants, pour enfin grimper sur les containers et rejoindre Adam sur le toit afin de lui régler son compte facilement.

DUST OFF

Pour cette nouvelle mission de l'U.L.P., vous aurez pour objectif de vous emparer d'un hélicoptère... Avant cela, il va vous falloir vous rendre au point indiqué (avec une voiture rapide, si possible), puis écouter les directives du boss de U.L.P. Dès que vous roulez sur la flèche jaune, l'hélico décolle et votre première tâche sera de le suivre jusqu'à sa destination. Il n'est pas bien compliqué de suivre l'hélicoptère, en tout cas bien moins que lors d'une mission ultérieure où vous aviez eu à suivre le métro... Contentez-vous de longer la côte la plupart du temps, en sachant que l'hélico atterrira sur un quai au milieu/ouest d'Algonquin. Attendez que les hommes sortent de l'appareil et que le point devienne bleu pour avoir la possibilité de le voler, mais occupez-vous des types armés qui vous en empêcheront (à distance avec le fusil à lunette, de préférence). Eliminez également les hommes qui s'entretiennent près de l'hélico si vous le souhaitez, puis entrez rapidement à l'intérieur, comme vous le faites habituellement pour les voitures. Appuyez sur la gâchette d'accélération pour prendre de la hauteur et poussez légèrement le stick gauche vers le haut pour avancer. Il vous faut poser l'appareil au niveau du point indiqué en jaune. Suivez les indications affichées à l'écran pour piloter au mieux l'appareil et le poser au bon endroit. Une fois la tâche effectuée, une séquence se déclenche à la suite de laquelle la mission sera clôturée.

PAPER TRAIL

Il s'agit de la suite de la mission précédemment effectuée pour U.L.P. Pour y accéder, vous devez attendre que l'agent vous appelle, puis aller chercher Little Jacob à l'endroit indiqué sur la carte. Montez donc dans l'hélico dans lequel il vous attend, ce qui déclenchera une séquence. Décollez ensuite pour vous lancer à la poursuite de votre cible. Il n'est pas recommandé de voler trop haut mais plutôt de vous tenir légèrement plus haut que lui, lorsque vous le rattraperez. Tout d'abord, prenez un peu d'altitude et inclinez le stick gauche vers l'avant, histoire de prendre de la vitesse pour rattraper l'hélicoptère ennemi. Lorsque vous le verrez, ne le perdez pas de vue, en sachant qu'il va zigzaguer entre les buildings. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil, mais tâchez de lui coller au train jusqu'à ce qu'il passe sous le grand pont (là non plus, si vous ne le sentez pas, passez par-dessus celui-ci). A partir de là, Jacob pourra lancer une roquette si vous parvenez à vous tenir à la même hauteur que votre cible. Ce ne sera qu'au bout de trois tentatives que votre copilote réussira à détruire l'hélico ennemi. Il ne restera plus alors qu'à ramener l'hélicoptère et Jacob à l'endroit marqué sur la carte, en vous posant le plus délicatement possible sur la flèche jaune...

WASTE NOT WANT KNOTS

Après la séquence, il va vous falloir emmener Packie et deux autres de ses collègues à la décharge indiquée sur la

carte. Trouvez donc une voiture à 5 portes afin de pouvoir transporter tout le monde, puis gagnez votre destination. Une fois sur place, suivez Packie et ses hommes en franchissant les grillages, et préparez-vous à affronter toute une bande de mafieux. Vous aurez de quoi vous tenir à couvert derrière les nombreuses structures présentes ici, mais tâchez de surveiller vos équipiers, en prenant garde à ce qu'aucun ne succombe. Une fois le secteur nettoyé, il sera temps d'entrer dans l'entrepôt pour continuer à faire le ménage (vous trouverez une trousse de soins devant la porte). Même principe ici : éliminez les types armés tout en surveillant vos collègues... Pensez à envoyer quelques grenades pour ratisser les lieux plus rapidement... Une fois que le calme semble être revenu, montez les escaliers métalliques, méfiez-vous des éventuels survivants, puis allez récupérer le sac d'argent dans le bureau. Il va falloir maintenant repartir en sens inverse, une flopée de nouveaux ennemis vient d'apparaître. Profitez de votre position haute pour en liquider un maximum avec l'arme de votre choix, puis filez par les portes de gauche, et non celles par lesquelles vous étiez entré. Il va s'ensuivre une petite séquence aquatique, où vous devrez gagner le point bleu apparu derrière le bâtiment, au bout du ponton, plongez et rejoignez le bateau indiqué à la nage, pour y attendre Packie. Pilotez le bateau comme vous le faites pour les voitures, afin de ramener votre ami au niveau de la flèche jaune. Peu après cette mission, Packie vous enverra le numéro de sa soeurette, pour que vous la sortiez un peu...

THREE LEAF CLOVER

Suite à la mission précédente, Packie ne va pas tarder à vous rappeler et vous demandera de vous dégoter un costard cravate et des chaussures neuves avant de le rejoindre. Conseil d'ami : pensez à vous refaire un arsenal en béton également... Vous ferez la connaissance de ses frères, puis vous partirez braquer la Bank of Liberty, après avoir "emprunté" une voiture 5 portes une nouvelle fois... Une fois arrivé à destination, entrez dans la banque pour déclencher une séquence digne des plus grands films de braquage, nous faisant bientôt comprendre que cette mission que vous allez devoir vous farcir n'a rien d'un job de fillette... Lorsque vous reprenez le contrôle de Niko, franchissez la porte sur votre droite, pour descendre les escaliers et bientôt récupérer l'argent dans le coffre. Une nouvelle séquence se lance, il vous faut avancer quelque peu pour qu'une autre cinématique nous montrant l'arrivée en masse des forces de l'ordre se déclenche. A partir d'ici, vous aurez à suivre Packie et Derrick tout en vous frayant un chemin à travers les nombreux policiers. Commencez par dégager la sortie de la banque, pour ensuite filer à droite, tout comme vos deux compères qui vont s'engouffrer dans la ruelle. L'objectif de cette partie de mission sera en fait d'éliminer en priorité les flics marqués d'une flèche rouge au-dessus d'eux (et représentés par des points rouges sur le radar), pour qu'une fois ces derniers liquidés, vos équipiers courent vers le prochain secteur à dégager. N'hésitez pas à faire usage des grenades et faites sauter les réservoirs d'essence des véhicules de police pour semer davantage le chaos chez vos ennemis.

Après avoir passé quelques rues de cette manière, vous finirez par vous retrouver dans une sombre allée, ce qui déclenchera par la même occasion une cinématique nous montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Suivez alors Packie et Derrick dans le métro, tout en éliminant les policiers qui se dresseront devant vous. De la même manière que dans la rue, vous aurez à éliminer tous les hommes marqués en rouge pour pouvoir poursuivre dans le secteur suivant. Packie va bientôt décider de s'enfuir par les rails du métro. Courez donc dans la même direction qu'eux en couvrant vos arrières jusqu'à atteindre une flèche jaune vous demandant de remonter dans la rue. Avant de monter la première série d'escaliers, ramassez la trousse de premiers soins située sur la droite, puis continuez à monter jusqu'à la porte grillagée. En sortant du métro, filez dans le 4x4 que vous trouverez garé sur la droite, près des cabines téléphoniques. Il vous reste à effacer votre indice de recherche de 3 étoiles (rejoignez le Pay'n'Spray le plus proche) pour pouvoir ensuite amener Packie et Derrick chez eux. C'est ainsi que la mission se clôture, vous offrant ainsi au final la coquette somme de 250 000 $ et vous permettant d'ici peu d'accéder aux missions de Gerry et Derrick...

A LONG WAY TO FALL

Il s'agit de la première mission que vous assignera Ray Boccino, le type rencontré avec Packie à la fin de la mission "Harboring a Grudge". Il vous proposera du travail une fois la mission "Waste not want knots" terminée. Après votre première rencontre officielle avec Ray, rejoignez les H.L.M. de Galveston en suivant le point indiqué sur la carte, afin d'aller trouver un certain Teddy Benavidez... En cours de route, Ray vous envoie une photo du bras droit de votre cible : un certain Alonzo, portant un long tee-shirt numéroté 72. Il va falloir le trouver en premier et le faire parler. Une fois sur place, avancez de quelques dizaines de mètres pour trouver Alonzo, approchez pour déclencher une séquence. Braquez-lui ensuite votre arme pour le faire parler. Lorsqu'il vous donnera les infos, vous pourrez le tuer afin qu'il n'aille pas prévenir Teddy, mais attention toutefois, car les types qui vous entourent sont armés... Courez alors dans

l'immeuble indiqué par Alonzo, puis allez trouver l'ascenseur situé à l'opposé de l'entrée, afin de monter au 19ème étage.

Si vous n'avez pas tué Alonzo, vous le verrez prévenir Teddy de votre arrivée. En sortant de l'ascenseur, commencez par éliminer les types sans vous poser de question, puis contournez ce couloir rectangulaire pour nettoyer le secteur. Vous trouverez les escaliers menant au 20ème au centre du couloir, ainsi qu'une trousse de secours à cet endroit. Eliminez les hommes qui s'y trouvent et montez les escaliers. Faites de même ici, en ratissant les quatre coins du bâtiment et en montant les escaliers au centre, après avoir éliminé deux autres hommes qui vous attendent sur les marches, et avoir récupéré éventuellement une nouvelle trousse de soins. Vous voici à l'étage de votre cible. Avancez sur le marqueur jaune, vous aurez 3 hommes à exécuter dans le salon de Teddy. Une fois les gars hors d'état de nuire, avancez jusqu'à la cuisine (dans laquelle vous trouverez une trousse de soins) pour déclencher une séquence. Teddy va s'enfuir vers le toit de l'immeuble. Montez alors les escaliers en éliminant sa clique qui se tient sur les marches, une fois sur le toit, abattez un homme supplémentaire pour enfin arriver face à Teddy et ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

TAKING IN THE TRASH

Allez récupérer le trashmaster situé juste de l'autre côté du restaurant de Ray, une séquence se déclenchera. Vous voici maintenant en tenue d'agent d'entretien et il vous faut conduire le camion au premier point indiqué, Chinatown. Arrêtez-vous sur la marque jaune, et attendez que Tuna et Johnny s'occupent des sacs. Ouvrez le compacteur d'ordures avec le bouton indiqué lorsqu'on vous le demande, puis repartez vers le deuxième point lorsque vos deux équipiers sont prêts. Mêmes consignes ici, à la différence que les choses vont se gâter au moment de repartir. Vous serez pris en chasse par une voiture. Votre but sera de rejoindre le dernier point indiqué en alliant vitesse et prudence dans votre conduite, malgré le fait qu'il soit difficile de rouler à vive allure avec un tel engin...

MELTDOWN

Luca et les autres qui vous ont accompagné pour la mission précédente n'ont pas pu se retenir de détourner une partie des diamants destinés à Ray. Voilà qui est bien triste pour Luca, car c'est Niko qui va devoir lui faire la peau, à lui et ses hommes... Dans l'immédiat, filez vers le point indiqué, à Castle Garden City. Lorsque Luca et ses hommes prennent la fuite, poursuivez-les avec la Banshee dans laquelle Niko monte automatiquement, sans leur tirer dessus, car Luca doit rester en vie pour le moment. Contentez-vous juste de suivre la voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un parc, suite à un accident. Vous pourrez tuer les 3 membres indiqués en rouge sur le radar (au sniper, vous avez le temps), puis il vous restera à trouver Luca dans les toilettes publiques. Il sera caché derrière l'une des portes verrouillées. Tirez sur les serrures pour ouvrir chaque porte et finir par faire face à Luca. Tuez-le, récupérez les diamants, puis vous appellerez Ray automatiquement. Un rendez-vous sera convenu entre vous et lui pour la remise des diamants, sur le pont indiqué en jaune.

MUSEUM PIECE

Autant vous prévenir tout de suite, mieux vaut être bien armé et protégé avant de débuter cette mission... Après la séquence où Ray accepte de se renseigner sur l'homme que recherche Niko, Florian Cravic, vous devrez en contrepartie vous occuper de l'échange des diamants de Ray. Rejoignez Johnny qui vous attend au point indiqué en bleu, puis suite à la séquence nous montrant un échange qui tourne au vinaigre, vous aurez à vous échapper du musée. Comme indiquée sur le radar, la sortie se trouve au-dessous de vous. Il vous faut donc commencer par abattre tous les hommes se trouvant à votre hauteur et de chaque côté, puis rejoindre les escaliers qui se trouvent à l'opposé de votre position.
Profitez du fait d'être en hauteur pour sniper quelques ennemis en bas, et méfiez-vous de ceux qui réapparaissent à votre niveau lorsque vous approchez des escaliers. Avant de les descendre, soyez sûr d'éliminer quelques hommes supplémentaires se trouvant au bas des marches et au-dessus de vous, pour aller ensuite récupérer le gilet pare-balles sur le bureau de gauche. Frayez-vous un chemin jusqu'à la double-porte en éliminant les hommes, puis avancez ensuite dans le prochain secteur avec encore quelques types à descendre. Vous trouverez au bas des marches une trousse de soins accrochée sur le mur d'en face, puis les hommes d'Isaac qui vous attendent sur la droite. Tuez-les pour vous emparer d'une des voitures et les semer. Une fois ceci effectué, vous réussissez la mission, sans savoir qui est en possession des diamants et de l'argent...

NO WAY ON THE SUBWAY

Ray vous présente Phil et ils vous demandent tous les deux d'aller vous occuper du gang des Lost, se trouvant à l'angle de Vauxite et de Exeter, dont le lieu est bien sûr indiqué sur la carte. Suite à la séquence, enfourchez la moto et suivez-les. Ils vont descendre sur les rails du métro. Faites demi-tour pour vous retrouver dans le bon sens et collez-leur au train en tentant d'en abattre un (il ne semble pas que vous puissiez vaincre les deux motards d'un coup dans ce secteur, l'autre restant invincible pour le moment). Attention aux trains qui passent ! Tâchez de rester sur la file de droite, car il est toujours dérangeant de se prendre en pleine face un train que l'on n'a pas vu arriver en restant sur la gauche, nous obligeant ainsi à recommencer la mission... Lorsque vous sortirez de cet enfer (par un chemin sur la gauche), continuez la course-poursuite pour tenter d'éliminer définitivement le ou les motards restants, une fois revenu sur le bitume.

WEEK-END AT FLORIAN'S

Ray ne tarde pas à vous appeler pour vous informer qu'il sait où se trouve quelqu'un qui connaît Florian Cravic. Il s'agit d'un dénommé Talbot Daniels. Niko va automatiquement appeler son cousin dans la foulée et vous aurez à le récupérer au niveau du point bleu indiqué.
Une fois qu'il est avec vous, dégotez une 5 portes pour aller trouver Talbot et engagez une séquence automatique une fois près de lui. Montez ensemble dans la voiture, il vous guidera lorsque vous devrez tourner aux intersections que vous atteindrez. Il vous mène finalement au repère de Florian, il ne vous reste plus alors qu'à suivre la séquence, à la suite de laquelle une nouvelle cible est désignée dans l'esprit de Niko : Darko Brevic. Peu après cette mission, Bernie Crane vous appellera pour vous proposer du boulot...

LATE CHECKOUT

Ray Boccino vous demande de régler son compte à Issac, qui le fait sortir de ses gonds. Commencez par vous rendre à l'hôtel Majestic en étant armé jusqu'aux dents. Dès lors, vous aurez deux options pour rejoindre le toit de l'immeuble, là où se trouve Isaac (deux autres hommes sont également à abattre et sont situés plus bas, tous les trois sont indiqués par des points rouges sur le radar).

En passant par l'ascenseur, de manière classique donc, il faudra être prêt à affronter le maximum d'ennemis prévus pour vous barrer la route. En sortant de l'ascenseur, utilisez une ou deux grenades pour semer d'emblée la pagaille dans le couloir et vous débarrasser de quelques ennemis en un clin d'oeil. Il vous faudra rejoindre le bout du couloir pour emprunter les escaliers de droite, ceci en ayant bien sûr nettoyé le secteur. En haut des marches, éliminez un garde pour franchir la porte de droite, trouvez une horde de gars armés juste derrière la double-porte. Envoyez-les dans l'autre monde en restant bien à couvert et en leur faisant goûter à vos grenades, puis allez ensuite au fond à droite, dans la cuisine, pour éliminer un autre garde et une des trois cibles à supprimer. Empruntez ensuite la première série d'escaliers qui surplombent l'entrée de la cuisine, pour remarquer sur votre radar que la deuxième cible se trouve à ce niveau, derrière cette double-porte blanche. Ouvrez-la sans crainte et occupez-vous du type sans défense. Montez enfin les dernières marches pour vous retrouver au sommet, en ayant pris soin de ne pas vous faire surprendre par les types qui vous attendent. Vous trouverez Isaac dehors, protégé par quelques hommes à abattre au préalable. Une fois Isaac tué, vous devrez filer de cet hôtel. La meilleure option qui s'offre à vous consiste à prendre les escaliers se trouvant sur votre gauche lorsque vous étiez sorti de la baie vitrée pour abattre Isaac (tandis qu'un gilet pare-balles est posé au sol sur la droite). Eliminez les quelques hommes qui vous attendent sur cette surface avant de descendre les marches, puis une fois seul, vous pourrez vous diriger vers une nacelle située un peu plus loin, sur la droite.
Celle-ci vous mène au bas de l'immeuble, vous n'avez plus qu'à filer en voiture en faisant baisser votre indice de recherche.

Si vous désirez réussir cette mission avec plus de facilité, allez directement emprunter la nacelle évoquée à la fin du paragraphe précédent, et qui sera située de l'autre côté du bâtiment (déclenchez tout de même la séquence où Niko entre dans l'hôtel, puis ressortez et faites le tour du bâtiment, pour trouver la nacelle dans un recoin, derrière les grillages). En montant via la nacelle, vous atteindrez rapidement le toit sur lequel se tient Isaac. Tenez-vous sur les dernières marches les plus hautes, puis visez au sniper la bouteille de gaz rouge située au niveau du groupe, pour déclencher une petite séquence où tout explosera et où on verra Isaac se faire flamber. Une fois cet homme mort, vous aurez à vous occuper des deux autres, mais en descendant cette fois par les escaliers de la baie vitrée. De votre

hauteur, abattez les hommes qui vous attendent plus bas et entrez dans la chambre située au bas de la première série de marches pour éliminer la deuxième cible. Sous la deuxième série d'escaliers sera située votre dernière cible, dans la cuisine. Remontez ensuite sur le toit pour vous échapper par la nacelle en suivant la même procédure que celle évoquée à la fin du paragraphe précédent... Suite à cette mission, Ray appellera Niko et les missions de Phil Bell deviennent alors disponibles.

ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS

Pour la première mission de Gerry, vous aurez pour tâche de récupérer une bombe posée dans une ruelle étroite et indiquée par un point bleu sur votre carte. Une fois en possession de cet objet, Niko appelle automatiquement Gerry pour connaître la suite des directives. Cela consiste à aller placer la bombe dans la voiture de Tony Black, dont l'emplacement vous est maintenant indiqué sur la carte. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de celle-ci, placez-vous à l'arrière pour appuyer sur le bouton indiqué et y poser la bombe. Entrez alors dans une voiture et rejoignez la marque jaune non loin d'ici, pour attendre l'arrivée des Ancelotti. Suivez la voiture en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer, puis une séquence se déclenchera lorsqu'ils atteindront la zone industrielle. Roulez enfin jusqu'au point jaune apparu, puis appelez Gerry pour ensuite choisir "Explosion" sur votre téléphone. Le reste de la mission consistera à sortir de votre voiture pour éliminer les Ancelotti restants (au sniper) et à quitter les lieux pour perdre votre indice de recherche (vous avez un "Pay'n'Spray" juste à côté).

I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS, AND YOUR MOTORCYCLE

Vous voici déguisé en Albanais pour cette mission des plus classiques, où vous devrez abattre un homme durant une course-poursuite à moto. La cible est Frankie Garone, un membre de la famille Ancelotti. Commencez par aller récupérer une moto au niveau du point bleu non loin de là, puis suivez le chemin indiqué par le GPS jusqu'à destination. Suite à la séquence, ne tardez pas à vous lancer à la poursuite de Frankie, pour engager une assez longue course durant laquelle il faudra lui coller au train un maximum. N'essayez pas de lui tirer dessus d'ores et déjà, mais concentrez-vous sur le pilotage de votre bolide. Une fois que vous aurez dû effectuer un virage extrêmement serré vers la droite et que vous sortirez d'un chemin de terre suivi d'un tremplin, vous aurez plus de liberté pour faire chuter Frankie et l'achever ensuite, concluant ainsi la mission.

SMACKDOWN

Pour cette première mission qui vous sera assignée par Derrick, un autre frère McReary, commencez par vous emparer d'une voiture de police (à gauche en sortant du parc, ou composez le 911), puis après avoir perdu votre étoile de recherche éventuelle, entrez dans l'ordinateur de la police. Choisissez de consulter les archives, puis recherchez par nom. Entrez alors "SLIGO", puis ajoutez sa position sur votre GPS. Rendez-vous au niveau du Burger Shot dans lequel il se trouve, en gardant la voiture de police, comme vous le demande Derrick. Placez la voiture de police face à la route pour éviter de faire un créneau au moment de vous lancer à la poursuite de Sligo. Ne le lâchez pas d'une semelle, en sachant qu'il va emprunter de nombreux chemins vicieux pour tenter de vous semer. Mais avec vos talents de pilotage acquis au cours des missions, ce n'est sûrement pas lui qui réussira à semer Niko Bellic ! Lorsqu'il s'arrête devant sa maison, il vous reste à éliminer tous les membres du gang qui se trouvent à l'intérieur (un ou deux sont à l'extérieur). Pensez à appeler les renforts de Dwayne si vous en avez la capacité (avoir au moins 60% de taux d'amitié avec lui), et abattez les hommes situés devant la maison avec le sniper.
Entrez ensuite dans la maison pour déclencher le carnage que vous souhaitez, mais aucun ne doit en réchapper ! Suite à cela, il restera à perdre l'indice de recherche pour boucler la mission. Une fois celle-ci terminée, vous recevrez bientôt un sms de Ray vous indiquant votre nouvelle planque sur Alderney...

BABY-SITTING

C'est grâce à cette mission que vous allez pouvoir acquérir un lance-roquettes et que vous aurez ensuite la possibilité d'en acheter dans toutes les armureries de Liberty City. Après la séquence avec Derrick, rejoignez le point indiqué en bleu pour trouver le bateau de Kim. Suivez-le ensuite pour bientôt le voir se faire assaillir par une bande de bateaux ennemis. Il faudra protéger Kim au maximum en tentant de réduire leur nombre avec votre pistolet-mitrailleur dans une main et le volant dans l'autre (faites exploser leur moteur). La tâche pourra s'avérer difficile, surtout de nuit, car si vous ne parvenez pas à exploser deux ou trois de ces bateaux noirs rapidement, d'autres pourraient venir en renfort et tuer

Kim en un rien de temps. Si vous parvenez à avancer tout en éliminant quelques bateaux, il sera temps de vous occuper de l'hélicoptère. Lâchez alors les commandes du hors-bord pour viser avec le lance-roquettes et en envoyer une en plein sur l'hélico. Reste encore à éliminer les ennemis qu'il reste à proximité de Kim. Pensez aux roquettes... Il vous restera enfin à suivre Kim jusqu'à destination.

TUNNEL OF DEATH

Derrick demande à Niko qu'il élimine un ancien collègue allant être transféré dans une autre prison, en lui expliquant que c'est l'occasion où jamais. Packie ne va pas tarder à vous appeler ensuite pour vous expliquer la suite des directives et vous proposera son aide. Suite à l'appel, commencez par aller récupérer le camion dont vous parle Packie, indiqué par la marque bleue. Une fois à l'intérieur, Niko rappelle Packie et celui-ci vous explique que vous allez devoir vous rendre dans le Booth Tunnel et le bloquer, pour que tout ceci ait l'air d'une évasion. Rejoignez le tunnel en suivant le tracé jaune, puis une fois arrivé, vous apercevrez deux marqueurs. Cela signifie que vous devez placer le camion en travers, de manière à bloquer totalement la circulation. Lorsque la police arrive, occupez-vous d'elle sans toucher à Aiden, comme vous le demande Packie. Une fois tous les points rouges disparus de votre radar, volez le fourgon et rejoignez l'endroit peu fréquenté qui apparaîtra en jaune, seulement après avoir perdu vos étoiles de recherche. Pour y parvenir, forcez le passage droit devant vous, puis il sera tout à fait possible que vous perdiez votre indice de recherche avant même d'être sorti du tunnel. Bon courage... Arrivé à l'endroit peu fréquenté, une cinématique se déclenche, et Aiden croit que vous êtes en train de le sortir de là... Quel naïf ! Conduisez prudemment jusqu'aux falaises indiquées sur le GPS, pour que vous lui régliez son compte une fois arrivé là-bas.

HATING THE HATERS

Bernie vous propose comme première mission de vous occuper d'un type qui ne cesse de le suivre lorsqu'il fait son footing. Vous acceptez de l'aider et il vous faut vous rendre en voiture à Middle Park, indiqué en jaune sur la carte. Une fois là-bas, Bernie va commencer son footing, vous devrez courir derrière-lui en restant à une vingtaine de mètres, sans vous rapprocher trop près. Lorsque votre ami passera sous le petit pont, l'homophobe est bien là à l'attendre pour l'agresser. Lorsque la séquence se termine, suivez-le vers les escaliers de droite, puis volez l'autre scooter disponible. Poursuivez-le quelques minutes jusqu'à pouvoir réellement le toucher avec votre arme et le liquider (peu après qu'il soit revenu dans le parc). Retournez alors chercher Bernie au point bleu afin de l'amener à la destination souhaitée...

UNION DRIVE

Pour cette deuxième mission de Bernie, vous aurez à liquider ceux qui font chanter Bryce. Descendez dans la rue pour vous emparer de la Turismo garée sur votre gauche, car celle-ci sera parfaite pour la tâche à accomplir. Récupérez Bernie et filez vers le point jaune. Une séquence se déclenche, à la suite de laquelle une course-poursuite s'engage. Comme souvent, il n'est pas nécessaire de s'acharner à leur tirer dessus car ils semblent invincibles pour le moment. Contentez-vous de suivre ce bolide avec le vôtre, et sachez que cette poursuite sera loin d'être des plus tranquilles... Vous allez peut-être devoir vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à coller au train de cette Super GT jusqu'au bout. Elle fonce comme une fusée et il vous faudra faire de même, mais la vicieuse sème souvent le trouble sur son passage, renversant les voitures et roulant à contresens.
Si vous parvenez à la suivre une bonne minute, vous verrez une voiture de police la prendre en chasse. Ce ne sera qu'une minute après environ, qu'elle va percuter un rebord et que vous pourrez aller librement abattre les deux hommes se trouvant à l'intérieur, avant de ramener Bernie chez lui.

BUOYS AHOY

Bernie ne tarde pas à vous envoyer un sms après la mission précédente, mais il s'agit juste à première vue de passer un petit moment de détente en bateau... Une fois à l'intérieur de l'appareil, pilotez jusqu'au point indiqué, vers la côte de Firefly Island. Lorsque vous commencez à observer le paysage, vous apercevez trois Russes sur un bateau qui ne vont pas tarder à vous tirer dessus. Vous avez compris la suite... Commencez à les poursuivre sans forcément zigzaguer comme ils le font, puis après quelques minutes ils atteindront la terre ferme. C'est là que vous pourrez les abattre après les avoir retrouvés un par un dans le parc. Aucune réelle difficulté ne devrait vous freiner dans cette mission. Aussi, lorsque les trois Russes ont été éliminés, revenez vers Bernie pour conclure la mission. Suite à cette dernière, Bernie vous passe un coup de fil pour vous remercier de l'avoir sauvé et vous offre en cadeau la voiture de Bryce. Ne refusez

pas ce présent, car non seulement il s'agit de l'une des meilleures voitures du jeu, mais en plus cette mission devra être validée pour accomplir les 100% du jeu (même si vous ne voyez pas votre pourcentage augmenter pour autant suite à cette mission). Allez donc récupérer cette Infernus derrière le bâtiment de Bernie pour vous empresser de la garer sur l'une de vos places réservées devant l'une de vos planques.

TRUCK HUSTLE

Vous accédez aux missions de Phil après avoir complété "Late Checkout", une mission de Ray Boccino évoquée plus haut. Pour sa première requête, Phil vous demande de vous emparer d'un camion bourré de drogue. Commencez par vous rendre au point indiqué, puis une séquence montrant l'arrivée du camion se déclenchera lorsque vous toucherez la flèche jaune. A partir de maintenant, tenez-vous à couvert et éliminez tout ce qui bouge ! Lorsque vous vous êtes chargé de la vingtaine de types et que vous pourrez vous rapprocher du camion, celui-ci va démarrer et commencera à partir. Courez après pour vous placer sur la flèche jaune et Niko s'accrochera à l'arrière. Appuyez alors à répétition sur le bouton indiqué pour que Niko grimpe peu à peu sur le toit du camion. Ne bougez plus lorsqu'il tourne dans un virage, mais continuez à progresser vers le toit dans les lignes droites. Une fois Niko couché sur le toit, il lui restera à ramper jusqu'à la cabine du conducteur. Attention également dans les virages, où la force centrifuge fera glisser Niko sur les côtés, risquant de le faire tomber. Ajustez votre position sur un côté avant un virage dont vous savez qu'il va vous faire glisser sur l'autre côté pour plus de sûreté, puis poussez le stick gauche vers l'avant dans les lignes droites. Niko va finalement parvenir à la cabine, une séquence se déclenchera durant laquelle il s'empare de la place du conducteur. Il ne vous reste plus qu'à livrer le camion au manoir indiqué. Lorsque vous appelez Phil pour lui dire que vous avez livré le colis, il vous indiquera un endroit où se situe une cabine téléphonique. Si vous répondez au téléphone, un type louche vous proposera des assassinats à effectuer. Neuf missions seront disponibles de sa part et vous devrez toutes les effectuer pour espérer remporter les 100% du jeu. Vous débloquerez également les missions de Jimmy Pegorino.

BLOOD BROTHERS

Voici une de ces missions où Niko devra faire un choix entre épargner une personne et éliminer l'autre. Ici, c'est Francis qui vous demande de vous occuper de son propre frère, Derrick. Il vous demande de vous poster sur le toit d'un immeuble et d'abattre son frère pendant qu'ils discuteront dans le parc. Derrick, qui sent gros comme une maison que son frère lui tend un piège, vous appelle pour vous demander de tuer Francis ! Commencez par rejoindre le toit de l'immeuble en utilisant la nacelle des laveurs de vitres, que vous pourrez atteindre en grimpant sur les piles de planches et l'échafaudage. Placez-vous sur l'indicateur jaune apparaissant un peu plus loin, puis suite à la séquence, faites votre choix : éliminer Francis ou Derrick ? Cette décision n'influera pas dans l'obtention des 100% d'accomplissement de votre partie, mais sachez que tuer Francis vous ôte une aide concernant l'annulation de votre indice de recherche. En effet, par un simple coup de fil, il pourra plus tard vous aider à vous défaire de flics trop gênants... Enfin, lorsqu'il daigne bien répondre à votre appel... Laisser Derrick en vie n'apporte rien de plus. A vous de choisir maintenant entre laisser en vie un policier véreux ou un alcoolique drogué plus "loyal"...

UNDERTAKER

Après un certain temps suivant la mission précédente, Packie va vous appeler pour que vous veniez assister à l'enterrement de son frère. Enfilez votre costume pour un tel événement, puis rendez-vous à l'église indiquée sur la carte. Ici, la séquence variera selon le frère que avez tué. Toutefois, vous vous ferez attaquer dans les deux cas en sortant de l'église. Occupez-vous des arrivants et de ceux qui surgiront bientôt en renfort avec ce dont vous disposez dans votre arsenal, mais vous ne devez en aucun cas faire exploser le corbillard, sous peine de devoir recommencer la mission. Une fois les mafieux tous éliminés, il vous faudra conduire le corbillard avec Packie jusqu'au cimetière. Vous serez une fois encore poursuivi par des types armés, et aurez à les semer, tout en prenant garde à ce que le cercueil ne tombe pas de la voiture, ce qui ferait aussitôt échouer la mission... Une fois au cimetière, une séquence de fin de mission se déclenche et Gerry ne tardera pas à vous appeler pour vous confier d'autres tâches...

I'LL TAKE HER...

Lorsque vous rendez visite à Gerry au pénitencier, il ne peut vous expliquer comme il le souhaiterait la mission qu'il veut vous assigner. En sortant, Niko appelle Packie qui vous explique l'objectif de votre job : kidnapper la fille du vieux

Ancelotti. Suite au coup de téléphone, entrez dans le cybercafé le plus proche pour vous connecter au net et sur le site "AutoEroticar.com". Sélectionnez "voir véhicules", puis cherchez une Feltzer rose de 2003, avant de noter la tranche horaire durant laquelle vous pourrez contacter la fille. Le numéro de cette dernière sera alors automatiquement ajouté à votre répertoire. Déconnectez-vous, vous aurez bouclé la première partie de cette mission.

...I'LL TAKE HER

Pour déclencher la suite des événements, appelez la fille (nommée "fille de mafioso" dans votre répertoire) entre 08h00 et 21h00. Elle vous donnera alors rendez-vous chez elle. Allez-y de ce pas en rejoignant le point indiqué sur la carte, puis approchez-vous d'elle pour monter automatiquement dans le véhicule. Commencez par rouler vers la côte sud comme indiqué, puis lorsque cela vous sera demandé, changez de destination pour amener la fille jusqu'au nouveau point apparu. Elle va commencer à vous poser quelques problèmes en tentant de vous empêcher de rouler droit, mais rien de bien vraiment méchant, d'autant plus que Niko finira par assommer cette furie. Une fois arrivé à destination, un point jaune apparaît un peu plus loin et c'est là que vous devrez enfin livrer la fille d'Ancelotti pour boucler la mission. Packie ne tardera pas à vous rappeler pour vous demander de vous rendre à l'endroit où la fille est retenue pour la prendre en photo. Lorsque vous arrivez au bas de l'immeuble, entrez à l'intérieur pour monter au premier étage et entrer dans la pièce. Approchez de Gracie pour lui faire lever la tête en appuyant sur le bouton indiqué. Sortez alors votre téléphone pour sélectionner l'appareil photo et prendre un beau cliché de sa jolie frimousse après avoir cadré. Envoyez ensuite l'image à Packie.

SHE'S A KEEPER

Quelque temps après avoir pris la photo de Gracie, Packie vous envoie un sms pour vous dire de retourner voir Gerry au pénitencier. Il va vous faire comprendre que les Ancelotti ont retrouvé la trace de Gracie et qu'il va falloir l'amener dans une autre planque située dans Nothwood, sur Algonquin. Commencez par vous rendre à l'endroit où est détenue Gracie, elle se retrouvera dans votre coffre. Le but sera de la conduire à la nouvelle planque en suivant le tracé indiqué par le GPS, mais en étant poursuivi par les Ancelotti ! Plusieurs voitures vous courseront, et vous aurez à conduire tout en évitant au maximum de vous faire tirer dessus, et en évitant bien sûr le trafic et les obstacles sur le chemin. Si vous parvenez à conduire vite sans vous faire barrer la route par tout ceci, vous réussirez la mission en un rien de temps. Si au contraire vous laissez les Ancelotti s'approcher trop près de vous, leur permettant de vous envoyer des rafales de balles, Gracie risque de se prendre une balle perdue et d'y laisser la vie (si elle continue à crier comme une furie, c'est que tout va bien...). Si vous heurtez trop violemment une voiture ou un poteau, la belle demoiselle pourrait se rompre le cou. En bref, sachez allier une conduite rapide, souple, sans trop de remous et la mission sera un succès. Vous verrez bien ce qu'il en sera au moment d'ouvrir le coffre, une fois arrivé à destination...

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

Pour cette dernière mission de Gerry, il serait sage de bien vous préparer en allant récupérer un gilet pare-balles et quelques armes et munitions. Après avoir discuté avec lui, vous appelez Packie pour qu'il vous fixe un lieu de rendez-vous.
Une fois sur place, conduisez le véhicule avec lui et Gracie à l'arrière. Lorsque vous arrivez à l'usine indiquée sur votre carte, vous recevez un nouveau point jaune à suivre. Il vous faut avancer jusqu'au lieu d'échange, situé à droite de l'entrée. La scène d'échange se déroule parfaitement lorsque Bulgarin déboule à la fin de celle-ci pour faire la peau à Niko. Vous vous retrouvez alors à couvert derrière la voiture de Packie à devoir vous défaire d'une horde de types armés. Commencez par vous débarrasser de ceux qui vous font face en avançant avec Packie, puis suivez votre pote sur la pente métallique (où se trouve un gilet pare-balles). Occupez-vous des types postés en hauteur comme vous l'indique Packie, puis continuez de le suivre sur la structure en métal en vous frayant un chemin à travers les nombreux ennemis. Il va vous demander de vous occuper des types du bas tandis qu'il se chargera du haut. Lorsque vous avez nettoyé votre secteur, revenez vers lui pour lui prêter main forte. Continuez de le suivre, une séquence se déclenchera. Le gars balance les diamants dans un camion qui démarre et il vous reste à éliminer deux hommes avant de suivre Packie à nouveau. Vous avez comme dernière tâche de le ramener chez lui, après avoir effacé vos étoiles de recherche éventuelles.

PEGORINO'S PRIDE

Pour effectuer cette première mission de Jimmy, vous avez dû recevoir au préalable un sms de la part de Phil vous conseillant de vous dégoter un beau costard et des chaussures de ville avant de vous présenter devant son palier. Il est fortement recommandé de se munir également d'un gilet pare-balles et de faire le plein de munitions... Une fois vêtu de manière irréprochable et armé jusqu'aux dents, rendez-vous à la résidence de Jimmy, puis vous pourrez faire sa connaissance dans son bureau. Emmenez-le ensuite avec deux de ses hommes jusqu'à la vieille raffinerie en conduisant la voiture de Pegorino (attendez que Pegorino monte dans la voiture... C'est qu'il se fait attendre le papy !). Arrivé à destination, on vous remet un fusil à lunette et Jimmy vous demande de monter en haut de l'immeuble pour avoir une vue d'ensemble de la réunion. Il vous demande de faire feu à la condition qu'ils se fassent d'abord attaquer. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers jusqu'au marqueur jaune (vous trouverez un fusil de chasse sous les escaliers). Lorsque vous voyez les choses mal tourner et Pegorino se faire tirer dessus, n'hésitez pas à presser la détente sur l'un des ennemis que vous avez en visée. Abattez les autres et tous ceux que vous pouvez pour soutenir Pegorino à couvert derrière une voiture, puis redescendez ensuite les marches du bâtiment quatre par quatre afin d'aller secourir Jimmy qui se trouve dans de sales draps (indiqué par un point bleu). La carte vous montre qu'il s'est retranché au bout du couloir du bâtiment d'en face, représenté par un long rectangle, sur la droite de la pièce.

Eliminez quelques Pavano avant d'entrer dans l'entrepôt (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer), puis engouffrez-vous dans le couloir pour le nettoyer en avançant prudemment jusqu'au bout où vous attend un Pegorino quasiment à l'agonie. Vous devez tout de même presser le pas car votre protégé ne tiendra pas éternellement. Notez que vous pouvez progresser sur le toit en passant par les escaliers de droite plutôt que d'entrer dans le bâtiment, et que vous aurez tout le loisir d'éliminer de cette hauteur les Pavano qui se trouvent dans l'entrepôt, étant donné les nombreux trous présents à cet endroit. Vous sauterez alors dans l'un d'eux pour vous retrouver au niveau de Pegorino. Le retrouver déclenchera alors une séquence durant laquelle des Pavano s'enfuient en voiture avec l'argent de Jimmy. Vous aurez à les poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, sortent de leur voiture et continuent leur échappée en courant. Faites de même en laissant Pegorino dans la voiture pour courser vos ennemis, indiqués par des points rouges. Vous ne devriez avoir aucun mal à tous les abattre et à récupérer le sac rempli d'argent après avoir réglé son compte au dernier type. Retournez ensuite dans la voiture de Jimmy pour le ramener dans sa demeure, dont la destination vous sera bien sûr indiquée par GPS.

PAYBACK

Suite à la première mission avec Jimmy, celui-ci sera content de votre prestation et ne tardera pas à vous envoyer un sms pour un prochain job. Une fois chez lui, il vous demande de vous charger de quelques Pavano se trouvant dans le restaurant qui vous sera indiqué. Préparez-vous à faire face à une nouvelle fusillade et tâchez de trouver une bonne voiture. En effet, une fois au restaurant, vous aurez à prendre en chasse la voiture des Pavano, qui s'avère être très rapide. Ne tentez pas de les éliminer en roulant, mais concentrez-vous sur la conduite pour bientôt atteindre la concession AutoEroticar, où débutera une fusillade contre tout un groupe de Pavano.
Eliminez-les comme vous en avez l'habitude, puis quittez cet endroit afin de faire baisser votre éventuel indice de recherche et remporter la mission.

CATCH THE WAVE

L'icône de Phil Bell réapparaît après la deuxième mission de Jimmy. Il vous demande de le conduire au niveau d'un camion rempli de drogue. Faites donc, mais préparez-vous au préalable en appelant Little Jacob ou en allant faire des emplettes dans une armurerie. Une fois arrivé sur les lieux, montez dans le camion avec Phil. Conduisez ensuite jusqu'au chantier naval, puis vous devrez faire feu sur les nombreux hommes armés qui gardent cet entrepôt. Restez dans le camion en tirant à travers la vitre sur un maximum d'ennemis, descendez pour traverser l'entrepôt en aidant Phil à abattre les ennemis postés de partout. Visez les bidons d'essence et n'hésitez pas à employer grenades et roquettes pour vous frayer un passage jusqu'aux deux hors-bord qui vous attendent de l'autre côté. Attention, même si la distance vers les deux bateaux semble courte, traverser ce bâtiment ne sera pas chose aisée... Faites réellement attention aux hommes postés en hauteur et planqués derrière chaque pilier, tout en vous assurant que Phil reste vivant. Une fois sorti de l'entrepôt, filez vers le bateau de gauche, tandis que Phil prendra celui de droite. Prenez garde aux types postés dans le coin et montez dans le hors-bord pour suivre Phil (n'oubliez pas l'armure placée à l'angle avant de tourner à droite vers le hors-bord). Durant le trajet en bateau, deux hors-bord ennemis vous prendront en chasse et il faudra vous en charger avant qu'ils ne tuent Phil et fassent échouer la mission. Tentez d'éliminer les conducteurs des bateaux en prenant votre temps, puis il ne vous restera plus qu'à suivre Phil jusqu'à l'embarcadère indiqué.

TRESPASS

Pour cette nouvelle mission de Phil, vous aurez à vous rendre à Port Tudor, indiqué sur la carte. Comme souvent maintenant, il est préférable de vous munir d'un gilet pare-balles et de refaire le plein de munitions (n'oubliez pas les roquettes)... Une fois arrivé au niveau de l'usine, Phil vous donne deux manières d'entrer dans le bâtiment. Soit vous entrez par la porte (située plus à gauche) de manière classique et tirez sur les premiers gardes, soit vous entrez via le tunnel situé juste sous la clôture face à laquelle vous démarrez. Quoi qu'il en soit, ceci ne vous permettra que de surprendre deux ou trois gardes, parmi la petite armada que vous aurez bientôt à affronter. Montez la pente inondée et préparez-vous à faire face à d'autres types armés dans ce secteur supérieur. Surveillez bien vos arrières lorsque vous vous trouvez en haut des marches pour abattre les hommes postés derrière vous. Lorsque Charlie vous parle, vous devriez vous trouver à l'étage sur lequel est situé un gilet pare-balles. Continuez à monter de plus belle en marchant sur les débris (étant donné que les escaliers sont inopérants), puis abattez les hommes placés ici, avant d'envoyer une grenade vers les types postés au niveau de la porte d'une pièce (une trousse de secours se trouvera non loin de là). En entrant dans celle-ci, vous verrez Charlie s'échapper par la fenêtre. Suivez-le après avoir nettoyé la pièce de toute trace ennemie. Une fois dehors, il s'agira de prendre le passage couvert de gauche, pour en prendre un suivant et gagner une échelle, en éliminant bien sûr la douzaine d'hommes placés en hauteur, derrière les conduits et à l'entrée de ces passages couverts. Arrivé en haut de la première échelle, vous devriez apercevoir Charlie filer vers la droite. Soyez sûr d'avoir éliminé les gars placés en hauteur, puis empruntez alors la deuxième échelle pour déclencher une séquence montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Le but ici sera de lui envoyer une roquette en pleine face avant qu'il ne s'en aille, ce qui aboutira à la réussite de cette mission !

TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

Il est temps d'aller récupérer la drogue laissée chez Frankie dans une mission précédente afin de la placer en lieu sûr. Dans un premier temps, conduisez Phil chez Frankie pour avancer jusqu'au marqueur. La brigade des Stups ne tarde pas à rappliquer et vous voici alors contraint de suivre la voiture de Phil dans la vôtre, remplie de drogue. Commencez par tirer sur la voiture qui s'est interposée entre Phil et vous, mais en la faisant exploser de préférence après avoir quitté le chemin de terre (il est tentant de la faire exploser rapidement, mais votre voiture risquerait de prendre feu également, étant donné l'étroitesse du chemin). Contentez-vous ensuite de suivre Phil sans prendre la peine de tirer sur la police, car le résultat final sera le même. Vous ne devez pas perdre la trace de votre collègue et tenter de lui coller au train un maximum, jusqu'à ce qu'il vous appelle et vous suggère de vous garer à sa position, pour ensuite continuer à pied.
La suite consistera à vous défaire de la police, bientôt rejointe par les soldats du N.O.O.S.E... Le moyen le plus rapide sera d'utiliser les roquettes ou les grenades sur leurs véhicules et abattre les survivants, pour continuer de suivre Phil jusqu'au van. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il restera à annuler votre indice de recherche qui sera normalement de 3 étoiles. Deux solutions s'offrent à vous : filer jusqu'au "Pay'n'Spray" se trouvant non loin d'ici (marquez-le au préalable avec le GPS), ou bien abattre l'hélicoptère à la roquette avant de monter dans le van, vous ôtant ainsi une étoile de recherche, ce qui facilitera alors grandement les choses. Lorsque votre indice de recherche sera annulé, il ne vous reste plus qu'à ramener Phil et Frankie (s'il est encore vivant) au point indiqué.

FLATLINE

Jimmy vous demande d'éliminer Anthony, qui n'a pas eu d'autre choix que de moucharder. Emparez-vous d'une voiture assez rapide et d'un gilet pare-balles (pas de fusillade en vue, mais il sera utile pour encaisser quelques balles), puis rendez-vous à l'hôpital indiqué. A l'accueil de gauche, appuyez sur le bouton indiqué pour que la réceptionniste vous conseille de vous rendre à l'"ER Reception", situé en face d'elle. Une fois face à cet accueil, allez alors à droite dans les vestiaires, sur le marqueur jaune. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous habiller en docteur, puis passez derrière l'"ER Reception" pour vous rendre au fond à gauche du couloir. Lorsque vous vous trouvez dans la chambre d'Anthony, écoutez ce qu'il a à dire un moment, puis approchez des appareils vitaux afin de les débrancher, en appuyant sur le bouton indiqué. Restera ensuite à filer d'ici, car les flics ne tarderont pas à vous tirer dessus, si vous ne voulez pas aggraver votre cas, ne tirez pas et courez vers la sortie de l'hôpital en laissant votre gilet encaisser les quelques balles, pour ensuite retrouver votre voiture. Un "Pay'n'Spray" se trouve non loin d'ici si vous souhaitez perdre plus rapidement vos étoiles de recherche, garantissant ainsi le succès de la mission. Suite à celle-ci, vous ne tardez pas à recevoir un sms de Ray vous demandant de vous rendre chez Jimmy Pegorino.

PEST CONTROL

Suite à l'entretien avec Jimmy, Ray et Phil, vous ressortez en attendant le coup de fil de Jimmy. Il ne tarde pas à vous rappeler et il faudra vous rendre à East Holland, là où se trouve Ray. Si vous possédez un lance-roquettes, cette mission sera bouclée en moins de deux. En effet, lorsque les deux voitures quittent les lieux, vous pouvez leur coller au train sans danger, car Ray et ses hommes ne se doutent de rien. Au premier feu rouge, ils s'arrêteront comme de bons citoyens de Liberty City. C'est à ce moment que vous pourrez quitter votre véhicule, sortir votre beau lance-roquettes, vous tenir à distance, et tirer une première roquette sur la voiture de devant. Celle de derrière ne fuira pas mais les hommes vous tireront dessus. Envoyez-leur également une roquette pour les calmer et pliez l'affaire en un rien de temps ! Si vous n'avez pas de lance-roquettes en votre possession, suivez les voitures jusqu'à la station-service où elles feront une halte. Vous pourrez alors tenter un assaut à ce moment, car vous aurez de grandes chances de faire sauter les véhicules. Il vous restera à abattre tous les hommes marqués en rouge, même si Ray est déjà mort. Si ce n'est toujours pas le cas et qu'il a pris la fuite, sachez qu'il ne doit en aucun cas atteindre l'atelier clandestin de BOABO, ce qui ferait échouer la mission.

ENTOURAGE

Après avoir réussi "Payback", l'agent de U.L.P. aiguille Niko vers un certain John Gravelli, et un "G" est apparu sur la carte ("G" pour "Gambetti"). Pour la première mission que cet homme vous assignera, il s'agira de vous rendre dans un premier temps à la gare centrale d'Easton, indiquée en bleu sur le radar. Vous aurez à protéger Bobby Jefferson, un politicien. Une fois dans la voiture, attendez que celle de devant démarre pour commencer à suivre le convoi. Arrivé au niveau du barrage, les choses se gâtent car vous tombez en réalité dans une embuscade tendue par les Russes. Bien, sortez de votre voiture et montrez-leur qui est Niko Bellic en éliminant tout le monde (les points rouges) ! Ne vous souciez pas de Bobby qui se tiendra en retrait et en sécurité durant votre affrontement. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en suivant le point indiqué par le GPS, mais vous serez bientôt poursuivi par quatre voitures ennemies. Le but ici sera soit de les semer en roulant le plus loin possible pour les faire disparaître du radar, soit de sortir de votre voiture et de faire exploser celles des Russes avec un lance-roquettes par exemple... Une fois les ennemis semés, il ne reste plus qu'à mener Jefferson jusqu'au marqueur jaune.

DINING OUT

Après la discussion avec le vieux Gravelli, rendez-vous au restaurant indiqué par une marque jaune, là où est censé se trouver Kim Young-Guk. Après avoir parlé au réceptionniste, éliminez-le avant qu'il ne sorte son arme tôt ou tard, puis entrez par la porte de droite afin de régler leur compte à tous les types armés que vous verrez. Montez les marches pour en éliminer davantage, puis entrez dans le bureau indiqué par un point bleu pour interroger l'homme, tout en récupérant l'armure. Braquez-le pour qu'il vous avoue que Kim est en train de s'échapper par la cuisine. Passez par cet endroit pour continuer votre carnage, tout en suivant la trace de Kim, indiquée par un point rouge. Vous verrez Kim fuir par la porte de derrière. Suivez-le après avoir récupéré la trousse de soins située par terre dans la cuisine, puis vous aurez enfin à rejoindre le sol extérieur pour courser Kim (par exemple avec la moto placée ici pour l'occasion) et l'abattre après avoir fait exploser le moteur de sa voiture ou utiliser la méthode de votre choix pour le coincer.

LIQUIDIZE THE ASSETS

Pour cette dernière mission de Gravelli, on vous demandera de faire exploser 5 vans placés dans l'entrepôt d'une alimentation, et remplis de drogue. Lorsque vous atteignez le lieu proprement dit, une séquence se déclenche et vous dévoile un peu ce à quoi vous devez vous attendre. On vous montre également à la fin de celle-ci une série de conduits d'aération fixés contre le mur. Souvenez-vous-en... Commencez donc par passer par-dessus la clôture, puis courez rejoindre l'échelle située plus loin sur la droite. Une fois sur ce premier toit, marchez doucement sur le rebord de droite pour ensuite atteindre ces fameux conduits qui vous serviront à gagner le toit suivant. Commencez à abattre quelques hommes au fusil à lunette si vous le souhaitez, mais il sera préférable d'emprunter l'échelle située non loin de là pour gagner encore un peu de hauteur et avoir une vision globale de la situation, après avoir pris la place d'un sniper ennemi. Seuls les 5 vans sont représentés en rouge sur le radar. A partir d'ici, vous pourrez faire le ménage en abattant la plupart des types armés situés dans la cour. Commencez également à exploser un ou deux vans à la roquette, puis lorsque le nombre d'ennemis aura fortement diminué, descendez dans cette cour pour finir le travail en faisant rapidement sauter les 3 autres vans, tout en vous occupant des éventuels survivants.

THAT SPECIAL SOMEONE

Suite à la mission précédente, l'agent de U.L.P. ne tarde pas à appeler Niko pour lui dire qu'ils ont retrouvé Darko Brevic. Avant d'aller le trouver, Niko appelle Roman et doit d'abord passer le récupérer. Il ne vous reste plus qu'à suivre la route menant à la zone du fret de l'aéroport pour enfin faire face à votre homme. Une séquence se déclenche lorsque vous atteignez le marqueur, à la suite de laquelle vous devez décider du sort de Darko. Quelle manière allez-vous choisir pour vous venger ? Tuer quelqu'un qui n'attend plus rien de la vie ou le laisser vivre dans la souffrance ? A vous de voir... Sachez juste que la seule répercussion que votre choix aura ici sera dans les dialogues qu'échangeront Niko et Roman lorsqu'ils quitteront les lieux. Peu après avoir déposé Roman, Pegorino vous appelle pour une dernière mission... Une mission décisive pour la fin de l'aventure...

ONE LAST THING...

Suite à la mission précédente, Jimmy Pegorino ne tarde pas à vous appeler afin que vous le rejoigniez à son club. Vous comprenez qu'il vous demande d'aller contre vos principes en acceptant un deal vous mettant en rapport avec Dimitri, mais dans lequel vous pourrez récolter beaucoup d'argent. En sortant du club, Niko appelle Roman, qui lui conseille d'accepter le deal et de travailler avec Dimitri, en lui rappelant qu'il va se marier et que cet argent serait le bienvenu. Niko appellera ensuite Kate, qui sera contre l'avis de Roman, expliquant à Niko qu'il est inutile qu'il cherche à la revoir s'il décide d'abandonner ses principes moraux pour de l'argent. Il va maintenant être temps de faire un choix : le deal (travailler avec Dimitri) ou la vengeance (tuer Dimitri). Vous pouvez voir deux icônes apparaître alors sur la carte. L'une vous permettra d'entrer dans la voie du deal et est représentée par un dollar, et l'autre vous fera entrer dans la voie de la vengeance, représentée par une épée. Après avoir fait votre choix, il vous restera 3 missions à accomplir pour terminer le mode histoire...

VOIE DU DEAL : IF THE PRICE IS RIGHT

Après avoir gagné l'icône en forme de dollar, il va vous falloir rejoindre les quais indiqués en jaune avec Phil. Parlez au garde, avancez jusqu'au nouveau marqueur jaune, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous recevrez un coup de fil de Dimitri, qui annonce avoir liquidé tout le monde.
Il va donc vous falloir aller chercher l'argent vous-même. Suivez alors Phil qui va grimper sur le toit, afin d'avoir une vue d'ensemble. Il explosera la vitre du toit et vous vous retrouverez dans le bâtiment. Une fois sur la passerelle supérieure, éliminez les ennemis situés au même niveau que vous, puis chargez-vous ensuite du maximum de monde situé plus bas avec votre fusil à lunette. Partez ensuite vers les escaliers pour descendre d'un étage et vous retrouver sur la passerelle intermédiaire. Eliminez encore quelques ennemis et descendez une fois de plus les escaliers. Arrivé en bas, abattez tous ceux qui se dresseront devant vous et rejoignez le point jaune.

Après avoir passé le bateau, Phil va vous demander de le suivre et montera les escaliers. Couvrez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la porte au bout du couloir métallique. Approchez de lui lorsqu'il se retrouve bloqué derrière la porte, une séquence se déclenchera. Vous trouverez une trousse de secours en entrant dans le bureau, à gauche du tableau d'affichage. Lancez-vous ensuite à la poursuite du type (représenté par un point rouge) qui file en camion. Une course-poursuite commence, durant laquelle vous devrez éviter de nombreux obstacles avant de pouvoir vous approcher réellement du camion. Essayez de tirer dans les pneus ou de mettre le feu au véhicule afin de liquider le fuyard et de récupérer l'argent. Suite à ceci, il vous faudra ramener Phil au point indiqué. Vous ne tarderez pas ensuite à avoir des nouvelles de votre cousin et de son mariage...

MR. & MRS. BELLIC

Rendez-vous devant l'église indiquée par le marqueur jaune après avoir revêtu un costume et de belles chaussures, puis il ne vous restera plus qu'à observer ce qui va suivre...

A REVENGER'S TRAGEDY

Vous voici de retour à Broker, habillé comme à vos débuts dans le jeu. Commencez par aller récupérer un bon arsenal, en attendant que Little Jacob vous contacte, pour ensuite le rejoindre au point indiqué. Il vous attend dans une voiture indiquée en bleu sur le radar, et votre première tâche consistera à suivre les hommes de Pegorino, sans tenter de les

tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob sera parti de son côté trouver un moyen de transport. Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en vous étant occupé de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Une séquence va se déclencher durant laquelle vous voyez Dimitri s'enfuir après avoir abattu Pegorino. Montez donc les escaliers, puis ceux de gauche et ouvrez la porte en étant prêt à faire feu sur des hommes placés droit devant vous. Regardez vite ensuite sur la droite car d'autres types surgiront du toit. Abattez-les et courez à votre tour vers l'autre côté de ce toit. Foncez jusqu'à l'hélico pour déclencher une nouvelle séquence durant laquelle Niko ira s'accrocher désespérément à l'hélicoptère de Dimitri. Il va finir par lâcher prise et tomber dans l'eau. Soyez alors extrêmement rapide pour nager vers le bateau situé juste à côté de vous. Appuyez sur le bouton qui vous permet de grimper habituellement par-dessus les murs, puis appuyez ensuite sur celui que vous utilisez pour monter dans un véhicule, afin que Niko se place aux commandes de l'appareil. Accélérez tout de suite, car Dimitri vient déjà d'envoyer une roquette droit dans votre direction, et celle-ci pourrait bien faire exploser le bateau si vous n'êtes pas assez rapide pour démarrer.

Il s'agira maintenant de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri en bateau, en prenant garde aux roquettes qu'il vous envoie de temps en temps (il n'y a pas trop de danger, mais il peut arriver que Dimitri vise dans le mille à de rares moments). Vous allez bientôt voir apparaître un deuxième hélicoptère derrière celui de votre ennemi. Il s'agit de Little Jacob, venu à la rescousse. Vous devez impérativement foncer dans sa direction et arriver à temps lorsqu'il sera positionné à 2 mètres de l'eau et qu'un indicateur jaune sera apparu. Il n'y restera que très peu de temps, et sachez que si vous le manquez, la mission sera échouée. Une bonne méthode semble être de continuellement maintenir le stick gauche vers le bas depuis votre départ en bateau, afin d'accumuler plus de vitesse et ainsi arriver à temps au niveau de Jacob.

Si vous avez pu foncer sur le marqueur jaune, vous avez alors déclenché une séquence durant laquelle Niko va s'accrocher à l'hélico de Jacob. Appuyez très rapidement sur le bouton affiché pour que Niko puisse entrer dans l'appareil et en prendre les commandes. Il s'agira ensuite de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri qui zigzague entre les immeubles, en sachant que vous serez bientôt obligatoirement touché par une de ses roquettes. Ne paniquez donc pas, et continuez votre poursuite, tandis que les deux hélicoptères finiront par être endommagés. Suite à la séquence, il vous restera à prendre en chasse le gros point rouge indiqué sur le radar, et qui représente Dimitri dans ce parc. Il finira par s'arrêter au bout d'un certain temps. Finissez-en une fois pour toutes.

VOIE DE LA VENGEANCE : A DISH SERVED COLD

Lorsque vous arrivez sur les docks après avoir pris le chemin de l'icône en forme d'épée, une séquence se déclenche durant laquelle vous voyez les Russes en train de charger l'héroïne. Dimitri, quant à lui, se trouve dans la cale du bateau et supervise les opérations. La première tâche de cette mission consistera à rejoindre la passerelle afin d'utiliser

les commandes de la cale. Pour ce faire, commencez à éliminer les quelques hommes qui gardent l'accès au bateau, puis montez les escaliers. Planquez-vous derrière les séries de caisses tout en éliminant les hommes armés postés en hauteur et à votre niveau, en progressant prudemment vers la gauche jusqu'à l'autre bout du bateau.

Vous allez bientôt pouvoir pénétrer à l'intérieur des quartiers de l'équipage, en commençant par éliminer 3 hommes dans la première pièce (pensez aux grenades). Avant de monter les escaliers menant aux cabines, récupérez si besoin la trousse de secours posée sur la table. Montez ensuite les escaliers pour voir deux hommes qui vous attendent au bout du couloir et un dans une des cabines. Occupez-vous-en avant de ressortir et continuez sur deux séries d'escaliers en éliminant de nouveaux gardes. Une fois tout en haut, le radar indique que vous vous trouvez à hauteur du poste de commandes. Récupérez le gilet pare-balles, puis actionnez les commandes en appuyant sur le bouton indiqué.

Vous voyez alors la cale s'ouvrir. Quittez les lieux pour redescendre tout en bas et repartir en sens inverse, pour éliminer une nouvelle fournée d'hommes armés et rejoindre quasiment votre point de départ. Repérez la porte que vous aviez ouverte afin de sauter dans la cale. Une fois à cet endroit, vous n'avez plus qu'à vous battre entre les containers pour rejoindre l'autre bout et trouver Dimitri. Après avoir éliminé quelques hommes de plus, vous pourrez enfin faire sa fête à ce traître, puis l'achever. Il vous sera alors demandé de revenir sur le pont et de quitter le navire. Suite à ceci, Niko appelle Roman et Phil va le contacter. Roman donnera un peu plus tard rendez-vous à Niko pour son mariage, vous aurez à vous habiller convenablement. Le matin, peu avant 10h, Niko appelle Kate et doit passer la prendre...

MR. & MRS. BELLIC

Après avoir récupéré Kate chez elle, filez à l'église habillé en costume et belles chaussures, pour observer ce qui va suivre...

OUT OF COMMISSION

Tandis que vous vous retrouvez à Broker habillé comme au début de l'aventure, il va falloir vous préparer au combat en allant récupérer armes, munitions et gilet de protection. Lorsque Jacob vous appelle, un point bleu apparaîtra sur la carte, et il faudra vous y rendre pour le retrouver lui et Roman. Après être entré dans la voiture, la même course-poursuite que pour la mission " A Revenger's Tragedy" (la dernière mission de l'autre fin) va alors débuter, et vous devrez poursuivre les hommes de Pegorino. Vous devrez rester derrière sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob et Roman seront partis de leur côté trouver un moyen de transport. Là encore, la phase de fusillade sera en tout point identique à celle de la mission alternative "A Revenger's Tragedy". Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en ayant pris soin de vous occuper de celui situé en

hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Vous vous retrouverez face à Pegorino qui ne tardera pas à s'enfuir sur le toit. Poursuivez-le en montant les escaliers, puis ceux de gauche, et préparez-vous à faire feu droit devant vous après avoir franchi la porte. Pegorino file tout droit en descendant l'échelle tandis que ses hommes le couvrent. Suivez-le après avoir abattu ces derniers. Une fois au bas de l'échelle, courez vers la droite pour suivre la trace de votre ennemi, tout en réglant leur compte aux mafieux du coin. Arrivé au bout, une voiture surgit et vous avez une fois encore à abattre quelques hommes. Pegorino a maintenant pris place dans un hors-bord et ne va pas tarder à mettre les voiles, tandis que vous trouvez une moto (indiquée en bleu sur le radar) sur le ponton. Enfourchez-la aussi sec, pour ensuite la piloter le long de la côte, en rattrapant ainsi le bateau de Pegorino qui se trouvera sur votre gauche. Regardez sur votre radar pour avoir une bonne appréhension de la forme du rivage sur lequel vous êtes en train de rouler, afin de perdre le moins de temps possible et éviter les mauvaises surprises. Jacob et Roman vont bientôt intervenir en hélicoptère et vous aurez à les rejoindre. Comment ? Me direz-vous, eh bien en fonçant vers la grosse flèche jaune qui sera bientôt située légèrement sur votre gauche, un peu plus au fond du décor, et indiquant une rampe qui vous servira de tremplin pour atteindre l'hélico.

Si vous avez bien réussi la manoeuvre, une séquence se déclenche après être passé sur la flèche, vous devez appuyer rapidement sur le bouton indiqué pour faire monter Niko dans l'hélicoptère, qu'il va devoir ensuite piloter. Contentez-vous de suivre le bateau de Pegorino, puis vous encaisserez obligatoirement une roquette, ce qui fera flamber l'appareil. Ne paniquez pas et continuez de suivre le bateau jusqu'au déclenchement d'une séquence. Vous voici alors dans le parc, il ne vous reste plus qu'à rattraper Peg en lui courant après, pour bientôt le cribler de balles au fusil d'assaut, observez la séquence finale...

LES LIVRAISONS DE DROGUE DE LITTLE JACOB (2%)

Après avoir réussi la mission "Shadow" assignée tôt dans le jeu par Little Jacob, vous pouvez lui demander du boulot en sélectionnant la rubrique appropriée dans votre téléphone (Repertoire/ Little Jacob/ Boulot). Il aura pour vous 10 missions à vous donner au total. Elles consisteront toutes à livrer des paquets de drogue vers un endroit indiqué, soit en vous chargeant des trouble-fête, soit en déguerpissant rapidement pour perdre votre indice de recherche, ou bien soit en livrant avant que le temps imparti ne soit écoulé... Sachez enfin que l'ordre des missions est aléatoire.

MEADOW HILLS

Rendez-vous au niveau de la voiture contenant le paquet, pour la conduire jusqu'à Meadow Hills et livrez ensuite le colis au niveau du marqueur jaune. Soyez prévoyant en sortant une arme avant de vous placer sur le marqueur, car un gang rival ne va pas tarder à surgir pour tenter de vous éliminer. Vous serez alors encerclé. Abattez rapidement la demi-douzaine d'ennemis pour compléter cette mission.

OUTLOOK PARK

Cette fois-ci, il vous faudra livrer le colis sous le pont d'Outlook Park, indiqué par le GPS. Comme dans la mission précédente, sortez une arme avant de poser le paquet au niveau du marqueur, puis vous serez pris en embuscade par 4 hommes qui surgiront de chaque coin du pont. Rien de bien difficile pour Niko...

SCHOTTLER

Allez chercher la vieille caisse de Jacob pour ensuite la conduire jusqu'au point indiqué. Attention, vous avez 30 minutes pour mener la voiture à bon port, ce qui signifie une quarantaine de secondes dans notre monde à nous ! Lorsque vous arriverez à proximité du marqueur jaune, sachez qu'il se trouve dans un petit tunnel juste sous l'autoroute...

MEADOWS PARK

Une fois dans le vieux tacot qui contient la drogue de Jacob, menez-le à Meadows Park pour sortir du véhicule et vous approcher du marqueur. Avant de le toucher, prévoyez à être pris en embuscade par 4 hommes. Sortez une arme pour les accueillir dignement et réussir cette mission haut la main.

STEINWAY APPARTMENT TOWER

Il s'agit d'une livraison chronométrée, comme pour celle de Schottler. Toutefois, vous aurez ici 50 minutes (environ 1 minute réelle) pour amener le paquet à un homme qui attend sur Steinway. Une fois à la fin du tracé indiqué en jaune, sortez du véhicule pour courir vers la droite jusqu'au marqueur avant la fin du temps imparti !

CERVEZA HEIGHTS CARSTACK

Ici, Jacob vous demande de livrer le paquet avec la voiture habituelle au niveau de Cerveza Heights. Sortez une arme avant de placer le colis vers la poubelle et préparez-vous à éliminer deux hommes sur le toit qui vous fait face, un autre sur le toit situé derrière vous sur la gauche (lorsque vous faites face à la poubelle), ainsi que deux types armés qui surgiront également derrière vous en voiture. Vous voici donc averti...

BEECHWOOD CITY

25 minutes (environ 35 secondes), pas une de plus ! C'est le temps qui vous sera imparti pour livrer le colis à l'endroit indiqué. Il n'est pas très loin d'ici, mais si vous voulez réussir, ne suivez pas le début de la route indiquée par le GPS, qui vous fait passer par un chemin "légal". Non, coupez plutôt directement à gauche, puis continuez de suivre le tracé jaune pour très vite atteindre l'homme qui attend dans le garage.

MEADOWS PARK FESTIVAL TOWERS

Rendez-vous avec la vieille caisse habituelle au point indiqué pour effectuer le deal, les flics ne tarderont pas à intervenir. Il s'agira ici de perdre vos étoiles de recherche. Le plus simple sera de courir sans vous défendre vers votre véhicule et de filer pour sortir de la zone de recherche. Car n'oubliez pas que le fait de tirer sur les forces de l'ordre ne ferait qu'aggraver votre indice de recherche, augmentant ainsi la difficulté à vous dépatouiller de vos poursuivants.

EAST ISLAND CITY TUNNEL

Une fois encore, il s'agit là d'une livraison chronométrée. Entrez dans le tacot de Jacob et filez le long du chemin indiqué par le GPS. Ne perdez pas de temps sur la route en heurtant voitures et poteaux, car il serait bien trop difficile d'arriver à temps. Lorsque vous vous approcherez du but, sachez qu'il faut vous rendre dans un tunnel piéton qui passe sous le grand boulevard. Le type vous attend ici.

WILLIS ALLEY

Pour la 10ème mission, quelle qu'elle soit, vous aurez enfin à disponibilité une voiture digne de ce nom ! Ici, livrez le paquet au niveau de Willis Alley, indiqué sur le GPS. Les flics vous tendront alors un piège et il suffira de filer le plus vite possible vers la voiture pour perdre vos étoiles en conduisant hors de la zone de recherche.

LES MISSIONS EXOTIC EXPORT (2%)

Peu après avoir pu vous connecter sur le net via un cybercafé, Brucie vous confiera quelques missions de vols de véhicules. Regardez vos mails et vous verrez sa première requête. Répondez si vous souhaitez trouver et lui rapporter le véhicule en question dans son garage. Cela vous permettra de vous faire un peu de cash, selon l'état dans lequel vous ramenez le véhicule. Il faudra en tout rapporter 8 voitures et 2 motos.

Le principe est le même à chaque fois : dès que vous acceptez de trouver le véhicule, sa position sera indiquée sur la carte lorsque vous sortirez du cybercafé. Il s'agira de voler le véhicule et de le ramener à chaque fois au garage de Brucie. Prenez un taxi pour vous rendre plus vite sur les lieux, mais prenez garde toutefois à ce que le véhicule dont vous souhaitez vous emparer ne soit pas démarré et prêt à filer, auquel cas vous devrez rapidement vous lancer à sa poursuite en vous dégotant une voiture. N'ayez crainte car "poursuite" reste un bien grand mot dans ce cas, et il sera simple de bloquer le véhicule que vous souhaitez voler pour faire sortir le conducteur et prendre sa place. Dans d'autres cas, vous devrez vous débarrasser des gêneurs qui entourent le véhicule cible et écoperez souvent d'une ou deux étoiles de recherche. Il faudra impérativement semer la police pour ensuite pouvoir amener le véhicule au garage de

Brucie.

Quoi qu'il en soit, tâchez d'endommager le moins possible le véhicule lorsque vous semez la police ou bien lorsque vous êtes occupé à éliminer ceux qui vous empêchent de le voler tranquillement. Après chaque mission réussie, Niko appelle Brucie pour lui confirmer que son colis est livré et vous pouvez retourner vérifier vos mails pour vous charger du prochain véhicule convoité par votre ami.

LES COURSES DE BRUCIE (2%)

Après avoir effectué la course de rue dans la mission "NO.1" de Brucie, vous pourrez l'appeler pour en effectuer d'autres. Trouvez-vous une bonne voiture de sport et appelez Brucie en ayant sélectionné "Course" dans votre portable. Il vous indiquera le lieu de départ sur votre GPS. Remportez les 3 courses situées sur Broker/Dukes/Bohan, les 3 d'Algonquin, puis les 3 situées sur Alderney. Une fois la victoire obtenue sur les 9 courses, vous progresserez de 2 unités vers les 100%.

LES MISSIONS ASSASSIN (2%)

Pour débloquer cette série de missions d'assassinats, vous devez avoir complété la mission "Truck Hustle" que vous avait assignée Phil Bell. Autant vous prévenir qu'il sera préférable de vous doter d'un lance-roquettes pour les 9 missions qui vont suivre, car cette arme s'avérera être la plus appropriée pour la réussite de ces petites épreuves. Pour effectuer la première mission, un type a dû vous appeler et une icône en forme de cible est alors apparue sur votre carte. Elle indique l'emplacement d'une cabine téléphonique. Rendez-vous-y pour y avoir une conversation avec votre mystérieux agent, ayant le surnom de "nettoyeur". Sachez qu'avant de partir accomplir votre tâche, vous trouverez à chaque fois un gilet pare-balles et une arme derrière la cabine téléphonique, de l'autre côté du grillage. Après chaque mission réussie, Niko appelle le "nettoyeur" pour lui dire que le job a été effectué. Vous pouvez alors revenir à la cabine pour écouter les nouvelles directives. Voici donc ci-après les 9 missions que votre agent vous assignera (l'ordre des missions étant aléatoire).

MIGRATION CONTROL

Votre priorité dans cette mission sera de faire exploser directement l'hélicoptère du fond, qui ne va pas tarder à décoller avec votre cible. Envoyez donc une roquette dans l'hélico sans réfléchir, pour ensuite éliminer le pauvre homme dans le cas où il aurait survécu, ainsi que vos autres assaillants.

TAKEN OUT

Il s'agit d'éliminer une cible assise à l'intérieur d'une limousine, accompagnée de deux 4x4... La meilleure façon de réussir ici sera d'accélérer pour vous placer sur le chemin de la limousine (sans sortir d'arme), de sortir de votre voiture, puis de placer votre jolie lance-roquettes sur votre épaule. Restez tout de même à une distance convenable du véhicule, puis lorsque vous l'avez bien en visée, pressez donc la détente ! Vous vous en sortirez bien mieux qu'en tentant de les attaquer au pistolet-mitrailleur, car qui dit limousine dit beaucoup d'ennemis à l'intérieur, sans compter les deux 4x4 qui ne vous lâcheraient pas d'une semelle.

R.U.B. DOWN

Dans cette mission, il s'agira d'éliminer 3 motards accompagnés. Lorsque vous arrivez sur les lieux, tenez-vous à une soixantaine de mètres pour les apercevoir en train de discuter. Sachez que si vous arrivez tel un barbare en leur faisant face, un ou deux motards risqueraient de s'échapper pour bientôt devenir irrattrapables. Oui, car les bougres ne partent pas tous dans la même direction ! Il existe en réalité une méthode toute aussi barbare, mais plus vicieuse... Cela consistera à passer derrière le muret situé sur la droite, pour monter sur le gros box en métal, afin d'avoir une vue d'ensemble. Tirez alors simplement une roquette en plein milieu de la réunion pour tout envoyer valser d'un seul coup. Si vous réussissez votre tir, les trois motos devraient être détruites, et vous n'avez plus qu'à éliminer les éventuels survivants à pied.

WATER HAZARD

Une mission simple comme bonjour ! Rendez-vous juste au point indiqué, pour sortir votre fusil à lunette et vous charger de la personne au-dessus de laquelle est affiché l'indicateur rouge, sur le bateau. Eliminez-la de cette distance et vous pourrez retourner à la cabine téléphonique.

DERELICT TARGET

Vous allez devoir faire le ménage dans un bâtiment de 7 étages remplis d'ennemis. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tuer tout le monde, prenez bien soin d'éliminer les trois cibles portant le marqueur rouge. Un gilet pare-balles sera de rigueur ici, et pensez également à profiter des éléments du décor en faisant sauter les bouteilles de gaz. Vous trouverez les deux premières cibles en montant, puis bien sûr la dernière au niveau le plus haut de ce bâtiment.

DEAD END

Une fois encore, vous pouvez plier la mission en un rien de temps si vous touchez à la roquette la voiture que vous verrez s'enfuir dès que vous arriverez sur les lieux. Cela n'a rien de bien difficile et vous éviterait de poursuivre vos opposants jusqu'à l'entrepôt dans lequel ils iraient se cacher, vous obligeant à nettoyer toute la zone au fusil d'assaut.

INDUSTRIAL ACTION

Une fois arrivé dans cette zone industrielle, vous verrez une dizaine de points rouges. Commencez par éliminer au fusil à lunette ceux que vous apercevez en hauteur, notamment au niveau des deux tours, puis passez derrière pour continuer à nettoyer le secteur et monter les escaliers. Réglez leur compte aux survivants tout en montant encore un étage, puis il ne devrait plus rester personne pour vous tenir tête.

HOOK, LINE AND SINKER

Il s'agira d'atteindre une personne placée sur un bateau au loin. Approchez du rivage au maximum, puis zoomez avec votre fusil à lunette. Si cela n'est pas suffisant pour toucher la tête, tenez-vous debout dans le bateau qui vous fait face, sans le démarrer, puis visez à nouveau de cette distance. Il devrait être possible d'éliminer votre cible sans avoir à vous approcher plus avec le bateau, ce qui entraînerait alors une course-poursuite sur l'eau. Vous n'auriez d'autre choix que de faire exploser le bateau ennemi ou bien de viser la tête du pilote avec votre pistolet-mitrailleur, ce qui rendrait la tâche bien plus ardue.

BAILING OUT FOR GOOD

Au niveau du commissariat, abattez la cible au fusil à lunette avant qu'elle ne monte dans la voiture, ou bien à la barbare, au fusil à pompe. Autrement, faites sauter la voiture dans laquelle l'homme va monter à la roquette pour éviter d'engager une course-poursuite.

LES MISSIONS VIGILANTE (2,5%)

Après avoir accompli la mission "Crime and Punishment", vous aurez la possibilité d'effectuer les missions "Vigilante" bien connues des fans de GTA. Il s'agira de vous dégoter une voiture de police, puis d'entrer dans l'ordinateur et de sélectionner "Voir les crimes en cours". Choisissez ensuite de vous charger de l'un des trois incidents proposés en validant avec "OK", et vous aurez le chemin à suivre affiché sur votre GPS pour atteindre le criminel. Ces missions consisteront à poursuivre des hommes à pied ou véhiculés, afin de les éliminer. Libre à vous de choisir la méthode pour parvenir à vos fins (tirez au volant, roulez-leur dessus, sortez et éliminez-les à pied) mais sachez que vous ne devez pas quitter votre voiture de police durant la mission, à moins d'y revenir avant la fin du décompte affiché. Bien que le nombre de missions "Vigilante" soit infini, sachez que vous devrez en comptabiliser 20 pour obtenir les 2,5% de plus. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 20 missions d'une traite.

LES MISSIONS MOST WANTED (2,5%)

De la même manière que pour les missions "Vigilante citées plus haut", vous pourrez entrer dans l'ordinateur d'une voiture de police pour vous mettre en chasse des criminels les plus recherchés, de la même manière que vous l'aviez fait pour Lyle Rivas, dans la mission "Search and Delete". Sélectionnez "Voir les criminels recherchés" après être entré dans l'ordinateur, puis une liste de 10 noms s'affichera. Sélectionnez celui qui vous intéresse pour aller le cueillir en suivant la route indiquée par GPS. Il y a 3 listes de 10 noms en tout, selon que vous vous trouvez sur Alderney, Algonquin ou Broker/Dukes/Bohan. Cela fait au total 30 criminels et vous avez à vous charger de tout ce beau monde si vous souhaitez remporter les 2,5% supplémentaires. Sachez enfin que lorsque les cibles sont affichées en rouge, vous pouvez sortir du véhicule de police sans déclencher le décompte.

Les 10 criminels sur Broker/Dukes/Bohan :

Maxwell Caughlin
Partez à la poursuite du véhicule de cet homme accompagné de son complice et éliminez-les tous les deux. Libre à vous de choisir la méthode pour les abattre.

Scott Guzowski
Allez à la rencontre de cet homme en suivant le chemin indiqué, puis éliminez-le dans le parc accompagné de ses 3 acolytes.

Antonio Rivette
Liquidez-les, lui et sa bande, en allant les trouver en haut des marches menant au métro de Schottler.

Rodrigo Stavnes
Il sera situé dans la cour d'une cité, accompagné de 3 collègues. Ils repèrent très vite votre présence et il faudra vous hâter de les rattraper si vous ne souhaitez pas qu'ils se dispersent.

Fernando Tisdel
Lorsque vous l'atteindrez, une course-poursuite s'engagera contre lui et vous devrez neutraliser son véhicule d'une manière ou d'une autre. N'oubliez pas de liquider ses trois collègues qui l'accompagnent.

Tyler Pickrel
Il sera seul et attendra son heure dans le parc indiqué sur le radar. Vous pouvez en finir rapidement en lui roulant dessus et passer au criminel suivant.

Preston Pecinovsky
Il vous attend avec trois autres types sur un parking, vous aurez à les abattre alors qu'ils se tiennent à couvert derrière une voiture. Une petite roquette et on n'en parle plus ! Rien d'autre à ajouter.

Alonso Goralski
Il faudra abattre deux hommes une fois sur les lieux, dont l'un qui s'échappe en voiture. Vous devriez avoir assez de temps et de vision pour toucher le conducteur à la tête et revenir ensuite éliminer le type à pied qui se cache près de la cabine de la barrière.

Bert Reker
Attention, ce type est bien entouré... Ce ne seront pas moins de six hommes armés qui l'accompagneront et que vous devrez abattre au niveau d'une casse. Deux gars seront situés en hauteur. Utilisez le sniper, les grenades ou les roquettes, puis occupez-vous des survivants de manière classique pour remplir cette mini-mission.

Freddy Paparo
Ce sera le dernier criminel du secteur à abattre. Et il s'agira d'une course-poursuite, plus ou moins longue selon la méthode utilisée et votre habilité à viser. Eliminez tous les hommes qui sortiront du véhicule.

Les 10 criminels sur Algonquin :

Shon Kikuchi
Ce malfaiteur sera situé sur North Holland. Lorsque vous arrivez sur les lieux, il filera en Banshee. Il s'agira de vite lui viser la tête ou de tirer dans les pneus pour éviter la course-poursuite.

Jimmy Kand
Vous trouverez Jimmy dans une cité située au nord d'Algonquin. Trouvez l'entrée de ce bâtiment en croix et montez les escaliers pour vous trouver à hauteur de votre cible. Entrez alors dans la pièce délabrée dans laquelle il se trouve, vous le verrez allongé par terre. Eliminez-le.

Simon Nashly
Rejoignez le secteur dans lequel il se trouve pour atteindre un grand bâtiment où lui et ses hommes iront se planquer. Montez les escaliers pour aller les éliminer un par un dans les différentes pièces, en observant leur position sur le radar.

Tommy Francovic
Ce type filera à moto dès que vous approcherez des lieux. Selon le côté par lequel vous arriverez, vous aurez plus ou moins de facilité à lui régler son compte en lui rentrant directement dedans, ou bien en le rattrapant pour l'abattre au fusil-mitrailleur.

Barry Lamora
Ce sont trois hommes à pied que vous aurez à abattre pour boucler cette mini-mission. Dès votre arrivée, ils devraient se situer au-dessous de vous et vous pourrez les abattre au fusil d'assaut avant qu'ils ne se dispersent. Barry filera peut-être au fond à gauche, mais vous pourrez le rejoindre en sprintant et en l'abattant de cette distance.

Lino Friddell
Il attendra face à une allée dans laquelle il s'engouffrera avec deux de ses collègues dès que vous aurez atteint sa position. Vous avez la place d'entrer avec la voiture de police et de les poursuivre sous ce porche pour les écraser contre le mur d'en face tel un bon bourrin... Si l'un d'eux en réchappe, il filera à gauche pour tenter d'entrer dans la voiture. Eliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

Juan Haimo
Ce cambrioleur situé sur Star Junction sera accompagné de deux acolytes. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous les voyez filer chacun sur une moto. Cela vous fait donc 3 motards à rattraper et à tuer rapidement pour boucler cette mission. Lorsque les cibles tombent de moto, soyez sûr qu'elles aient bien succombé en leur roulant dessus par exemple, et en vérifiant que le point rouge les représentant sur le radar ait bien disparu.

Darren Covey
Ce type, recherché pour trafic d'armes, sera situé sur Purgatory, que vous rejoindrez en suivant le tracé jaune habituel. Lui et sa bande seront situés dans un parking surélevé, vous n'avez plus qu'à aller les cueillir.

Leo Brodell
Vous le trouverez sur East Holland en suivant le point jaune de la carte, et vous atteindrez un bâtiment dans lequel il s'est réfugié avec ses hommes. Vous constatez qu'ils sont tous en hauteur et devez trouver l'entrée de l'immeuble. Passez par la porte blanche, puis commencez à monter les escaliers en éliminant un ou deux hommes à chaque étage. Après avoir abattu 5 hommes, vous trouverez Leo sur le toit de l'immeuble.

Christov Mahonvic
Il sera situé dans un entrepôt avec 5 de ses hommes. Après avoir atteint l'endroit, tenez-vous à distance pour éliminer le maximum de cibles au fusil à lunette (notamment celles situées à l'étage), puis sortez votre fusil d'assaut pour finir de nettoyer le secteur.

Les 10 criminels sur Alderney :

Marty Boldenow
Lui et sa bande vous attendent sur un terrain au niveau d'un croisement. Par rapport à l'endroit d'où vous arrivez, il est possible d'aller les piétiner avec votre véhicule, ou bien de tout faire sauter à la roquette, étant donné que le secteur

contient certains objets explosifs comme des citernes ou des voitures.

Noel Katsuda
Celui-ci sera à abattre avec son gang dans le quartier de Tudor. Selon l'endroit d'où vous arrivez, vous pourrez les éliminer par le haut avec le fusil à lunette et les grenades, ou bien directement leur rouler dessus en voiture. Attention toutefois à ne pas flamber avec votre véhicule, dans le cas où ils vous canardent trop.

Rodney Mceniry
Voici une de ces missions où les types seront retranchés dans une petite allée, dans laquelle vous pourrez vous engouffrer avec votre voiture de police pour tous les écraser... Les éventuels survivants pourront ensuite être éliminés de manière plus classique, à pied et avec votre arme de prédilection.

Glenn Lushbaugh
Le criminel recherché pour trafic de clandestins filera en voiture dès votre approche. Vous devriez dès lors vous trouver assez près pour lui rentrer dedans et tirer au pistolet-mitrailleur pour le toucher en pleine tête.

Phil Bacerra
Il s'agira ici de le rejoindre au niveau de la zone indiquée, pour le voir s'enfuir avec ses hommes.
Vous aurez ainsi à stopper deux véhicules en visant les conducteurs pour écourter la course-poursuite. Ecrasez les survivants ou éliminez-les à pied.

Sergi Szerbin
Il vous attend avec sa bande sur un petit terrain comportant de grosses citernes à faire exploser, sur Leftwood. Réglez-leur tous leur compte sans trop de problèmes, étant donné qu'aucun d'eux ne cherchera à s'échapper.

Danny Hatmaker
Vous devrez l'abattre avec sa bande comptant environ une dizaine de types armés. Ils sont situés dans une zone industrielle et se cachent parmi les nombreux containers. Faufilez-vous entre ces derniers pour aller les envoyer un par un dans l'autre monde à l'aide de votre fusil d'assaut.

Mervin Eskuchen
Ce malfaiteur recherché pour trafic de stupéfiants va s'échapper avec sa bande dès votre arrivée, et vous aurez ainsi deux pick-up à neutraliser. Comme souvent dans les missions "most wanted", il n'est pas bien difficile de réussir ces courses-poursuites, dans la mesure où vous pouvez dès le début les arrêter à la source, en tirant une balle en pleine tête sur le conducteur par exemple.

Fredrick Harrison
Ce type, recherché pour vol de voitures, vous attend avec son gang au niveau de la grande passerelle. La plupart seront postés en hauteur, comme vous pourrez le constater sur votre radar. Occupez-vous dans un premier temps des cibles du bas, puis montez les marches métalliques en abattant ceux qui se trouvent à votre hauteur, pour bientôt atteindre l'étage le plus haut, au niveau duquel sont placés la plupart des malfrats.

Keenan Burdett
Vous aurez à abattre une dizaine de types armés durant cette mission, tous situés dans un vaste parking à plusieurs niveaux. Montez en éliminant tous les hommes se trouvant à votre hauteur, puis poursuivez jusqu'au toit pour abattre les derniers ainsi que Keenan.

OBTENIR TOUTES LES CAPACITES UNIQUES ET EFFECTUER TOUTES LES ACTIVITES (10%)

Comme indiqué dans le titre, il sera nécessaire d'effectuer quelques sorties avec vos amis. Afin d'obtenir 100%, vous ne devrez toutefois vous concentrer que sur Little Jacob, Brucie et Packie (effectuez au moins une fois chaque activité indiquée dans la liste). Regardez le pourcentage d'amitié augmenter dans les statistiques après avoir effectué une activité avec un de vos amis (un pouce vers le haut s'affiche brièvement au-dessus du radar), puis lorsqu'il aura atteint

un certain niveau, cela débloquera alors la capacité spécifique du personnage. Afin d'éviter de faire chuter votre taux d'amitié, une astuce consiste à accepter les rendez-vous que l'on peut vous donner, puis de rappeler tout de suite après l'interlocuteur pour annuler, de manière courtoise. Il ne prendra pas la mouche et comprendra, sans que vous ne perdiez le moindre pourcentage ! Sachez enfin que les amis de Niko sont disponibles durant une plage horaire qui leur est propre. Si vous les appelez au mauvais moment, cela pourrait faire redescendre le taux d'amitié.

Roman

Joignable 24h/24
Activités :
Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les activités qu'il affectionne avec lui, car cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu. Toutefois, vous devrez attendre d'avoir au moins 60% d'amitié (très rapide) pour pouvoir débloquer sa capacité spécifique, citée plus bas.

Capacité Spécifique : Taxi gratuit de Roman (à partir de 60% d'amitié).

Little Jacob

Joignable entre 13h et 4h du matin.
Activités :
Fléchettes
Boire
Manger
Billard
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Fournir des armes moins chères (à partir de 60% d'amitié).

Brucie

Joignable entre 7h et 1h du matin.
Activités :
Bateau
Bowling
Boire
Manger
Hélicoptère
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Transport en hélicoptère (à partir de 70% d'amitié).

Packie

Joignable entre 15h et 6h du matin.
Activités :
Bowling
Fléchettes
Boire
Billard
Spectacles
Strip club

Capacité Spécifique : Fournir une bombe à placer sur les véhicules (à partir de 75% d'amitié).

Dwayne

Joignable entre 11h et 3h du matin.
Activités : Puisque vous devez choisir entre le tuer ou le laisser en vie, vous n'êtes pas dans l'obligation d'effectuer ensemble les activités qu'il apprécie, dans le cas où vous l'auriez épargné en choisissant de tuer Playboy X. Toutefois, il est intéressant de vous lier d'amitié avec Dwayne, car cela permettra de débloquer la capacité citée ci-dessous.

Capacité Spécifique : Deux hommes de Dwayne viennent en renfort pour vous (à partir de 60% d'amitié).

BATTRE L'ORDINATEUR A TOUS LES JEUX (5%)

Voici la liste des jeux au cours desquels vous devrez remporter au moins une partie afin d'obtenir ces 5% de plus :

Billard
Fléchettes
Bowling (partie complète)
QUB3D (il s'agit d'une borne d'arcade disponible par exemple au club de strip-tease ou au cabaret.)

PERSONNAGES SECONDAIRES (5%)

Après avoir effectué certaines missions de l'histoire principale, vous ferez apparaître une série de personnages qui vous attendront à divers endroits de Liberty City. Lorsque vous serez proche d'eux, vous verrez apparaître une icône bleue les représentant sur la carte. Encore faut-il vous trouver sur les lieux à la bonne heure pour pouvoir les rencontrer... Vous trouverez ci-après un récapitulatif des personnages à rencontrer obligatoirement si vous souhaitez compléter le jeu à 100%. Notez que vous pourrez éventuellement rencontrer quatre personnages supplémentaires (Jeff, Cherise, Clarence et Ivan), selon les choix que vous avez effectués dans certaines missions de l'histoire principale, mais qui n'auront aucun impact sur le pourcentage de progression du jeu.

Brian

1ère rencontre
Vous le trouverez juste à côté du dépôt de Roman, après avoir validé la mission "It's your call". Il vous remettra un billet de 100$ après une petite discussion...

2ème rencontre
Une semaine plus tard, Brian réapparaîtra au sud du restaurant le plus bas sur la carte de Broker. Il vous demandera cette fois de lui prêter main forte afin d'aller trouver son vendeur. Une fois sur place, laissez-le régler son affaire, puis ramenez-le simplement au point indiqué lorsqu'il remonte dans la voiture.

3ème rencontre
Vous le trouverez près du marchand d'armes de Broker. Il vous demande de l'accompagner vers les dealers afin qu'il leur présente ses excuses. Conduisez-le vers le point indiqué par le GPS, puis une fois devant eux, il se fera tabasser par ces derniers qui refuseront ses excuses. Il est grand temps pour vous d'entrer en action en allant punir les deux dealers comme vous le souhaitez. Restera ensuite à ramener Brian au point indiqué pour clôturer la mission.

Badman

Badman aura une mission à vous donner après la mission "Shadow". Il sera situé sur un banc dans Duke, à droite de l'icône des fléchettes lorsque vous regardez sur la carte. Bon, en gros, vous comprenez qu'il faut aller vous farcir un gang de Russes. Emmenez-le en voiture en suivant le chemin indiqué, puis vous verrez les ennemis apparaître en rouge sur votre radar. Ils sont une demi-douzaine et sont situés à l'arrière du bâtiment. Chargez-vous-en pour réussir cette mission.

Mel

Suite à la mission "Escuela of the streets", Mel vous attend au sud de Broker et sera situé entre la boutique russe et le cabaret. Il va vous demander de l'aider à payer une dette en le protégeant. Trouvez un véhicule si ce n'est pas déjà fait, puis faites monter Mel pour le mener au niveau du point indiqué sur la carte. Vous trouverez les 3 usuriers dans une allée, et devrez les abattre au moment où les choses commenceront à mal tourner. Il restera ensuite à ramener Mel à l'endroit où vous l'aviez trouvé, en suivant simplement le chemin indiqué.

Ilyena Faustin

Elle apparaîtra au sud-ouest de Broker, lorsque vous aurez rempli la mission "The Puerto Ricain Connection". Elle est située en haut de la pente en bois, juste à côté de la fête foraine, et qui vous mène au bowling, sur la gauche. Ilyena va vous demander de tirer Anna des griffes de son nouveau copain, qui veut se faire de l'argent sur elle. Rendez-vous donc au lieu indiqué sur la carte, puis lorsque vous verrez le gars en train de fumer sa cigarette, discutez un peu, pour l'éliminer lorsqu'il commencera à s'enfuir.

Hossan

Il vous attend au sud d'Algonquin après la réussite de la mission "The Puerto Ricain Connection", plus précisément au 4ème croisement vers le bas, en partant du théâtre comique. Il s'agit de l'homme avec lequel vous étiez sur le bateau, au tout début du jeu, avant de rejoindre Roman. Accompagnez-le avec une bonne voiture au point indiqué, puis vous aurez bientôt à engager une course-poursuite contre les truands. Dès que possible, tirez-leur dessus pour les arrêter. Visez la tête du conducteur, les pneus ou le réservoir d'essence. Foncez récupérer l'argent après avoir liquidé les deux hommes, puis ramenez Hossan au point indiqué, avant d'effacer vos éventuelles étoiles de recherche...

Sara

1ère rencontre
Elle est située non loin d'Hossan (cité dans le paragraphe précédent), et vous pourrez la faire apparaître après avoir bouclé la mission "The Puerto Ricain Connection". Attendez par contre la nuit pour pouvoir la rencontrer (nous l'avons trouvée à 4h30 dans cette soluce). Accompagnez-la jusqu'à chez elle en suivant la route indiquée sur le radar, puis vous verrez son mari une fois arrivé à destination. Il va chercher à se battre contre vous. Engagez une baston ou tuez-le avec une arme et vous réussirez la mission de cette première rencontre.

2ème rencontre
Pour cette deuxième rencontre, attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu, puis Sara se trouvera un peu plus au nord de l'endroit où il est possible d'effectuer un tour en hélico, au bas de la carte, vers 6h du matin. Elle vous demandera d'aller chercher pour elle un paquet chez le Perseus indiqué sur la carte. Payez-le de votre poche avant de lui ramener au point indiqué.

Pathos

1ère rencontre
Vous pourrez le rencontrer en réussissant "The Puerto Ricain Connection", et il sera situé en haut à droite du théâtre comique, lorsque vous regardez la carte. Il va vous falloir liquider les deux types qui sont venus le narguer. Repérez les deux points sur la carte et occupez-vous des types en prenant garde de ne pas tuer Pathos qui aura tendance à se mettre sur la trajectoire de vos balles, dans le cas où vous choisissez d'en finir avec une arme.

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour le retrouver non loin de l'endroit de la première rencontre, au sud de Middle Park, dans Algonquin. Il se fera encore narguer, mais également tirer dessus cette fois. Après vous être occupé de ses deux assaillants, trouvez vite une voiture pour conduire Pathos à l'hôpital, indiqué sur votre radar.

Marnie

1ère rencontre
Après avoir accompli la mission "Three leaf clover", vous aurez l'occasion de la rencontrer, au sud d'Algonquin, plus précisément dans un petit parc avec une fontaine au centre, situé quelques rues à gauche de l'armurerie. Elle vous demandera de l'argent pour son crack. Emmenez-la à destination pour vous placer sur le marqueur et voir le gentil Niko lui donner un peu de cash...

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour revoir Marnie. Vous la trouverez dans la journée, adossée contre un poteau, quelques rues à gauche de Middle Park, dans Algonquin et vers 14h. Vous avez simplement à la conduire à la gare pour réussir la mission.

Eddie Low

1ère rencontre
Il faut avoir accompli la mission "Three leaf clover" pour pouvoir rencontrer ce personnage. Il sera situé juste à côté de l'AutoEroticar d'Alderney, au niveau d'une ruelle au nord-ouest de la ville, dans la continuité du pont le plus haut reliant Alderney et Algonquin (sur la carte, suivez cette grande rue vers la gauche, puis vous trouverez l'AutoEroticar au niveau du tournant). Eddie apparaît entre 22h et 4h du matin. Il vous demandera de l'amener sur les quais, dont la destination sera ajoutée au radar, une fois que Niko aura accepté le deal. Arrivé à destination, il jettera son sac dans l'eau et vous demandera de le conduire à Westminster. Faites donc pour boucler la mission de cette première rencontre avec Eddie.

2ème rencontre
Après avoir attendu une semaine après la première rencontre, vous le retrouverez aux mêmes horaires au nord du cybercafé d'Alderney, face à une petite ruelle. Préparez-vous à tuer ce psychopathe...

Gracie

Il s'agit de la fille que vous aviez kidnappée. Vous la rencontrerez (nous l'avons trouvée vers 10h dans cette soluce) à nouveau quelques rues au sud du cybercafé d'Alderney, après avoir réussi la mission "Diamonds are a girl's best friend". Elle va lâcher sur vous 5 gardes du corps pleins aux as, que vous aurez à éliminer pour réussir cette mission.

LES MISSIONS CAR THEFTS (2%)

Après avoir validé les missions "NO.1" de Brucie et "Smackdown" de Packie, Brucie vous met en contact avec un dénommé Stevie, qui vous enverra des sms accompagnés de photos afin que vous voliez pour lui la voiture qu'il vous demande. Ainsi, il vous enverra un premier sms contenant le nom du véhicule, une photo et un nom de quartier. Ce seront les seules informations dont vous disposerez pour trouver le véhicule en question. Cette fois-ci, vous n'aurez aucun indicateur, ni itinéraire qui s'affichera sur le radar, afin de vous mener facilement au véhicule. Même si l'ordre des véhicules à voler sera aléatoire selon les parties, ces derniers seront toujours situés à un endroit qui leur est propre (par exemple, la Sentinel se trouvera toujours dans le quartier Normandy, que vous deviez la voler en 1er ou en 15ème).

Après avoir trouvé le véhicule indiqué dans le sms, il vous faudra à chaque fois le ramener au garage situé dans le quartier Chase Point, sur Bohan, et indiqué sur le radar. A l'instar des missions "Exotic Export" de Brucie, vous serez ensuite rémunéré selon l'état dans lequel vous rapporterez le véhicule au garage. Après chaque véhicule rapporté, attendez que 6h s'écoulent dans le jeu pour recevoir le prochain sms de Stevie. Sachez qu'il vous demandera en tout de lui dégoter 30 véhicules, et que le dernier rapporté vous permettra de progresser de 2% de plus vers le but ultime des 100%.

Afin de vous aider à situer les véhicules de manière plus précise, vous pouvez vous rendre dans un cybercafé pour entrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com". Il s'agit d'un site vous permettant d'accéder à des séries de cartes sur lesquelles sont situés les emplacements des pigeons, des sauts uniques, d'autres bonus et des 30 véhicules traités dans cette section. En vous rendant sur le post de Stevie intitulé "Text Message Cars", vous ferez apparaître la carte de Liberty City, sur laquelle seront marqués les 30 points représentant les 30 véhicules à voler. Nous aurons ainsi 6 véhicules sur Alderney, 10 véhicules sur Algonquin et 14 véhicules sur Bohan/Dukes/Broker (l'un des points

représente le garage dans lequel effectuer la livraison, sur Bohan).

RATS VOLANTS (2,5%)

Vous en avez peut-être aperçu quelques-uns durant vos missions de l'histoire principale, mais sachez que 200 pigeons ou "rats volants" sont éparpillés sur la vaste carte de Liberty City ! Il va vous falloir les dégoter pour tous les exploser, non seulement dans le but de progresser de 2,5% de plus vers les 100%, mais aussi de faire apparaître un superbe hélicoptère Annihilator en guise de récompense, 4 ou 5 rues au sud du Middle Park d'Algonquin. Pour vous aider à trouver les pigeons, rendez-vous dans un cybercafé afin de rentrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" dans la barre de navigateur. Sélectionnez le post de SoulSurvivor, intitulé "Plague of Pigeons in the City". Vous aurez ainsi à disposition l'emplacement de chaque pigeon, le tout réparti sur deux cartes de Liberty City, pour plus de clarté, étant donné leur nombre.

Malgré les points indiquant les emplacements de ces rats volants sur la carte, il ne sera pas aussi simple de tous les dégommer dans la pratique, car certains peuvent être vicieusement planqués. Ainsi, le premier conseil que nous pouvons vous donner sera de tendre l'oreille, une fois à proximité de l'oiseau, afin d'entendre son roucoulement et de mieux le situer. Mais pensez à bien regarder sur les poteaux, les rebords, en hauteur, dans les caisses, sous les ponts, sur les rambardes, etc... Ils peuvent être absolument partout ! Sachez qu'ils seront tous entourés d'une aura rouge (comme c'est le cas pour les armes par exemple), pouvant parfois attirer votre attention durant votre recherche. Sachez enfin que nombreux seront les pigeons situés sur les toits d'immeubles ou les sommets d'autres édifices, et qu'il doit y avoir forcément un moyen d'y accéder si vous ne pouvez pas les atteindre ni les voir au fusil à lunette. Bon courage !

SAUTS UNIQUES (2,5%)

Dans Liberty City sont également réalisables 50 cascades, ou "sauts uniques". Il s'agit de prendre suffisamment d'élan pour ensuite rouler le long d'un tremplin, ou bien une pente quelconque qui y ressemble, puis de retomber sur une zone située à une distance donnée. Autant vous dire que vous dégoter une voiture puissante au préalable sera de rigueur (essayez de trouver une Sultan RS ou bien une Infernus). Certains sauts nécessiteront quant à eux une moto ou même un bateau ! En vous rendant dans un cybercafé, vous pourrez trouver sur le site "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" la carte vous indiquant tous les points au niveau desquels vous pourrez effectuer ces sauts. Ouvrez le post de Trooth, intitulé "Jump to a new level of spirituality ".

Observez bien partout, en prêtant attention à chaque élément du décor incliné, car il pourrait fort bien s'agir d'un des 50 tremplins. En effet, même avec l'aide de la carte indiquant les emplacements des sauts, il n'est pas toujours évident de repérer le lieu de cascade, étant donné la richesse du monde de Liberty City. Vous aurez ainsi 18 sauts à effectuer sur Alderney, 15 sauts sur Algonquin (dont deux sauts en bateau à l'est), et 17 sauts uniques sur Bohan/Dukes/Broker. En réussissant les 50 sauts uniques, vous progressez alors de 2,5% supplémentaires vers la consécration suprême des 100% !

TROPHÉES

Bronze

Fraîchement débarqué

Terminer votre première mission

Cent quatre vingt

Marquer 180 points avec 3 fléchettes dans une partie.

Pool Shark

Battre un ami au billard.

Roi du Qub3D

Obtenir le meilleur score à QUB3D.

Finis-le

Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps-à-corps.

Génétiquement supérieur

Terminer premier dans 20 courses de rue en solo.

Sauvez Wheelie

A moto, faire une roue arrière sur plus de 500 pieds (150m).

Triple coup de boule rotatif

Faire 3 strikes consécutifs dans une partie de bowling.

Conduire M. Bellic

Débloquer la capacité spéciale permettant d'appeler les taxis de Roman.

Tonneaux

Effectuer 5 tonneaux d'affilée lors d'un seul accident.

En catimini

Perdre un indice de recherche de 4 étoiles en semant les flics.

Service de courrier

Terminer les 10 missions de livraison de paquets.

Fournisseur perso

Débloquer la capacité spéciale permettant d'acheter des armes à Little Jacob.

Réaction en chaîne

Faire exploser 10 véhicules en 10 secondes.

En bas de l'échelle

Terminer la mission "Roman's Sorrow".

Commande complète

Effectuer les 10 commandes d'Exotic Export.

Chasse à l'homme

Terminer les missions de recherche données par l'ordinateur de la police.

Justicier de la rue

Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police.

Nourrir le poisson

Terminer la mission "Uncle Vlad".

Ca te coûtera bonbon

Terminer une course de taxi d'une île à une autre sans passer le trajet.

Vue d'en haut

Prendre part à toutes les visites en hélicoptère de Liberty City.

Café chaud

Se faire inviter chez une fille pour prendre un dernier verre.

Ca roule ma poule !

Débloquer la capacité spéciale permettant d'appeler un hélicoptère grâce à Brucie.

Le demi-million

Amasser une fortune de 500.000$.

Impossible trinité

Terminer la mission "Museum Piece".

Exploration complète

Débloquer toutes les îles.

Reçu cinq sur cinq

Livrer les 30 voitures commandées par SMS.

Dare Devil

Terminer les 9 missions d'assassinat.

Sous le radar

En hélicoptère, passer sous les ponts principaux du jeu.

Pour la bombe, tapez B

Débloquer la compétence spéciale permettant de poser une bombe grâce à Packie.

Gracieuse prise

Terminer la mission "I'll Take Her".

Relations publiques

Rencontrer tous les personnages aléatoires.

That Special Someone

Terminer la mission "That Special Someone".

Une équipe

Tuer 5 joueurs qui ne sont pas de ton équipe dans une partie en équipe avec classement.

Fais-toi les dents

Obtenir un rang plus élevé dans le classement multijoueur.

Bienvenue au Midnight Club

Gagner une course multijoueur avec classement et dégâts activés et sans trop endommager ton véhicule.

Vive la coop

Battre les temps sur "Casseur de trafic", "Assaut du N.O.O.S.E." et "Boum la base" avec classement.

Tout pour l'équipe

Gagner une partie de chacun des modes multijoueur en équipe.

Sommet de la chaîne alimentaire

Tuer 20 joueurs avec un pistolet au cours d'une partie Deathmatch multijoueur.

Boss du Midnight Club

En multijoueur, arrive premier dans 20 différentes courses standard avec classement.

Auf Wiedersehen Petrovic

Gagner dans chaque genre de partie multijoueur.

Faisons mentir les Rockstars endormis

Tuer un membre de Rockstar.

Argent

Une armée d'un seul homme

Survivre durant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles.

L'homme qui tombe à pique

Terminer les cascades uniques à 100%.

Espèce menacée

Trouver tous les paquets cachés du jeu.

Liberty City

Vos amis vous aiment à plus de 90%.

Tu as gagné !

Terminer l'histoire.

Or

Liberty City Minute

Terminer les missions de l'histoire en moins de 30 heures.

Les clés de la ville

Atteindre 100% pour la statistique "Progression".

Recherché

Obtenir le rang le plus élevé dans le classement multijoueur.

Platine

Taking A Liberty

Désolé de prendre des libertés avec votre temps !

ARRÊT IMMÉDIAT

Lorsque vous êtes en voiture, mettez en marche l'appareil photo et prenez un cliché pour faire piler le véhicule dès que vous souhaitez vous arrêter.

PERSONALISER LE TÉLÉPHONE

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.vipluxuryringtones.com pour récupérer gratuitement des thèmes pour le téléphone de Niko ou pour acheter 100 $ des sonneries fantaisistes.

DEVENIR TRÈS RECHERCHÉ

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.littlelacysurprisepageant.com pour faire monter automatiquement votre indice de recherche à 5 étoiles.

Grandia

© Game Arts

+ D'INFOS FORUM

CODE DE LA PORTE

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut.

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Commencez par parler à Gantz, ramenez-lui le vieux tablier puis allez chercher les deux objets dans la ville et dans le refuge du nord-est). Donnez le tout à Gantz puis allez trouver son petit frère (celui qui s'enfuit) puis retournez le voir avant de parler au petit frère. Allez chercher l'épée de bois dans le coffre de la maison de Gantz une fois que vous aurez la clé, donnez lui puis allez dans votre propre maison.

Au matin, allez au musée au sud est de la ville pour parler avec le directeur puis aller au site archéologique de Saruto (au nord) grâce à la lettre qu'il vous donne. Allez jusqu'au camp militaire et suivez les officiers. Allez ensuite au bout du couloir en Y et appuyez deux fois sur le bouton (soyez prêt, un combat vous attendra à votre sortie).

Prenez ensuite à l'est depuis la maison de Justin vers Parm. Vous devrez trouver un passe pour prendre la bateau. Allez pour cela au bar où vous avez trouvé la clé du coffre de Gantz. Vous devrez finalement rencontrer Jin dans sa demeure en prenant le train (la broche de la mère de la petite fille est sur le plaque d'égout). Allez ensuite combattre dans la caverne pour prouver votre valeur à Jin (tuez tous les servants du roi avant de vous attaquer à lui) et vous obtiendrez le passe pour le bateau.

Le problème est que Sue est montée à bord sans autorisation. Vous devrez donc travailler sur le bateau pour éviter d'être jetés à la mer. Allez dans les quartiers de l'équipage (vous y dormirez dorénavant). Le premier jour, vous devrez aller dans les chambres des invités de marque (occupez-vous de Pui et nettoyez les saletés dans la salle de bain). Le deuxième jour, vous devrez laver le pont (gardez les jauges aussi hautes que possible). Le troisième jour, (nettoyage encore), vous rencontrerez Feena, que vous serez le seul à bien vouloir aider quand le vaisseau fantôme fera son apparition.

Allez à la guilde des aventuriers en arrivant à Parm et parlez avec tout le monde. Refusez ensuite de travailler pour Pakon et sortez de la ville pour retrouver Feena. Pakon viendra alors dans la tente de Feena pour l'enlever. Courrez à Parm, entrez par la porte de derrière de l'église et combattez Chang pour interrompre le mariage.

Une fois réunis, allez aux ruines d'Enjool au sud-est de Parm puis rencontrez Riete après le grand donjon. Partez ensuite à nouveau vers l'est jusqu'au bord du monde (le grand mur que personne n'a jamais franchi).

Vous rencontrerez ensuite un enfant blessé que vous devrez ramener à Feena. Allez chercher la fleur rouge pour le soigner près de la maison de Feena (en cassant la porte). Ramenez la au garçon et vous serez arrêté par l'armée. Recherchez l'enfant après votre évasion et suivez les conduits d'aération, passez la porte et allez jusqu'au 3 femmes. La dernière prononce le bon code (droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, bas, haut). Ouvrez la porte, libérez le garçon et mangez la noisette pour pouvoir le comprendre.

Allez ensuite dans son village caché. Allez chercher le vin sacré pour l'ancien du village et l'armée fera alors son apparition. Prenez ensuite le trésor du village et préparez-vous à la fin du monde. Il vous faudra plusieurs jours pour arriver en haut (et les combats avec les oiseaux ne seront pas faciles). Sue va ensuite disparaître et vous devrez descendre de l'autre côté.

Avancez jusqu'à la maison de Gadoin (qui se joindra à vous) puis jusqu'à l'auberge pour parler à Gido. Il pleuvra à votre réveil et Gadion vous dira qu'il cherche un autre héros (vous) pour s'emparer du Trident sacré. Allez dans le palais et poussez les interrupteurs bleus/violets (mais pas les rouges). Feena choisira les étoiles et tout le monde devra se sauver du temple pour éviter l'éboulement.

Allez ensuite au village de Ganbo et parlez à l'ancien pour avoir des renseignements sur le bateau vers les tours jumelles au sud. Vous serez ensuite les héros de la fête du village jusqu'à ce qu'on vous envoie dans le volcan. Vous retrouverez Gadoin et Sue avant de combattre le dragon et de revenir au village.

En arrivant aux tours, vous voyagerez grâce à la pierre de Justin et vous serez séparés. Reite vous dira de partir à l'est à nouveau et Leen vous rendra la pierre juste avant votre départ. Sue se comportera bizarrement sur le chemin du retour et vous obtiendrez une nouvelle orbe pour vous déplacer plus rapidement. Emmenez ensuite Sue avec vous à Parm sur les conseils d'Alma.

Gadoin est retourné chez lui près du bout du monde et il vous provoquera en duel quand vous irez le chercher puis vous fournira le bateau de sa famille.
Vous serez ensuite interrompus par des sirènes qui vous demanderons de sauver leurs amis (il s'agit bien sur d'un piège). Vous toucherez terre après le combat avec le gros poisson.

Disque 2

Vous rencontrerez Rapp en arrivant sur la plage et il vous proposera de venir avec lui au village quand vous l'aurez aidé dans son combat. Vous visiterez ensuite l'ancien village de Kafoo qui a été transformé en pierre et apprendrez que c'est l'armée qui est l'auteur de ce crime. Vous devrez ensuite combattre Milda puis vous allier avec elle. Justin devra ensuite s'infiltrer à l'intérieur du bâtiment pour délivrer la créature gardée par Saki, Nana et Moi, puis combattre Gaia.

Prenez son œil après l'avoir battu puis retournez au village. L'armée arrive alors pour s'emparer de l'œil et Leen se révèle alors faire partie du peuple ailé. Justin et Feena s'évanouissent puis décident à leur réveil d'aller voir le bien aimé de Milda pour en apprendre plus.

Sur le chemin, vous trouverez l'entrée des cavernes (où vous ne ferez que des combats, difficiles d'ailleurs) puis vous devrez vous arrêter à l'oasis de Jeelpadon pour la nuit.

Arrivés au village, parlez aux trois érudits Darlin, Derlin et Dorlin puis allez chercher la corne du dernier au sud de Lene. Visitez les maisons fantômes pour récupérer la corne sur le sol de l'une d'entre elle. Ramenez lui sa corne et il vous dira que le médaillon que vous a donné Riete est l'une des entrées vers les deux grottes secrètes (sous Jeelpadon et à Alent). Vous n'avez plus qu'à retourner à Jeelpadon pour trouver le deuxième médaillon.

Jetez le médaillon dans la fontaine au centre de la ville. Allez ensuite au rendez-vous que vous propose la jeune fille et Gido vous demandera pourquoi vous voulez aller à Alent. Choisissez la deuxième réponse puis allez avec lui jusqu'à l'entrée et utilisez le médaillon.

De nombreux combats vous attendent dans la caverne, ainsi qu'un bon nombre de plate formes et autres obstacles qui vous mèneront néanmoins jusqu'au médaillon. Vous devrez par contre trouver une autre voie pour sortir car l'armée sera déjà sur vos talons mais Baal va réussir à s'emparer de Leen pour qu'elle réveille les peintures à l'entrée. C'est alors que Feena utilisera ses pouvoir pour transformer les golems en pierre mais elle sera malheureusement enlevée par Baal dans son vaisseau avant que Justin ne puisse intervenir.

Heureusement, vous disposerez d'une Raie Manta volante pour les poursuivre et vous arrivez finalement à les rejoindre. Une rude bataille vous attend à l'intérieur, commencez par tuer Milo puis courrez dans les couloirs pour essayer de

trouver Feena. Vous devrez d'abord combattre Baal (utilisez tous vos pouvoirs pour vous en sortir) puis lui donner la pierre quand il menacera de tuer Feena. Il vous jettera ensuite par dessus bord mais Feena sautera à votre suite pour vous sauver.

Retournez au village de Milda pour voir les 3 sages. Allez ensuite à la source au sud du village et ouvrez le passage pour être transporté dans l'espace. Pour entrer à Alent, vous devrez combattre à nouveau les 3 boss que vous avez déjà affrontés (ils seront beaucoup plus forts cette fois). Parlez ensuite avec Reite et elle se joindra à votre groupe.

Retournez ensuite à Lene pour parler à Dorlin puis partez en guerre contre le quartier général de l'armée dans les montagnes. Un coup d'état est en cours et les soldats ne vous attaquerons pas. Profitez-en pour trouver Myuren puis prenez le passage secret pour rejoindre Baal et le vaincre. Il est malheureusement possédé et Leen viendra vous sauver de l'expansion de Gaia.

Allez ensuite chercher Feena au camp et parlez à Leen qui vous expliquera son plan. Allez à Jeelpadon pour vous rendre compte de la situation (vous devrez combattre seul un guerrier de Gaia), puis Feena utilisera ses pouvoirs pour vaincre les forces de Gaia dans la région. Allez ensuite au quartier général de l'armée quand celle-ci commence à partir.

Allez voir Myuren dans la salle de commandement et vous aurez une longue conversation avec elle... De retour à Jeelpadon, allez voir Gido pour lui parler puis retournez chez Feena qui sera en fait déjà partie. Allez vite au camp de l'armée pour leur expliquer votre point de vue, mais vous n'arriverez cependant pas à empêcher leur départ. Retournez ensuite à Jeelpadon voir Gido et vous retrouverez vos amis. Les esprits fées vous ouvriront ensuite une porte vers leur royaume. Avancez à l'intérieur et récupérez les objets dans les coffres puis combattez le boss de l'endroit et les esprits se transformeront en épée.

Retournez au quartier général de l'armée et passez la porte qui s'est ouverte au fond.
De nombreux combats vous attendent dans la tour jusqu'à votre rencontre avec Myuren que vous devrez d'ailleurs affronter. Avancez ensuite de combat en combat jusqu'à Baal, puis Gaia elle-même pour le combat final (détruisez d'abord les 2 Megaia qui créent les tentacules).

AUGMENTER RAPIDEMENT LES MAGIES D'EAU

Près de la tour du typhon, vous trouverez des marécages qui infligent des dommages à vos personnages lorsque vous restez dedans. Restez-y volontairement puis soignez-vous a la chaîne avec le perso voulu. Retournez au cône pour remplir vos MP et recommencez autant de fois que vous le voulez.

Greed Corp

© W!Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Peur de voler

Remporter une partie sans utiliser d'aéronef (Empire).

Prête-moi ton canon !

Tirer un obus gratuit d'un canon gratuit sur l'ennemi auquel vous l'avez pris (Cartel).

Ile de la dévastation

Détruire une île ennemie d'au moins 3 cases en plaçant stratégiquement une excavatrice (Pirate).

Réaction en chaîne

Détruire une unité ou un bâtiment ennemi(e) avec une réaction en chaîne (Libertaires).

Guerre mondiale

Terminer toute la campagne.

Heures d'été

Remporter une partie sans que le temps ne s'écoule jamais complètement (Bon/Expert).

Couverture d'artillerie

Construire assez de canons armés pour couvrir toutes les cases restantes de la carte (Bon/Expert).

Argent

Un à la fois

Gagner en combattant tous les ennemis un à un (4J, Bon/Expert).

Autogestion

Remporter une partie avant que les fonds de soutien n'augmentent (Bon/Expert).

Avec précaution

Gagner des crédits, des cases et des aéronefs en bonus d'élimination (Bon/Expert).

Promotion continue

Gagner 9 titres.

Platine

Passage en manuel

Gagner en ne perdant d'excavatrices que par autodestruction et en avoir 1 par tour (4J, Bon/Expert).

Green Day : Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

I Play the !@#% Out the Drums

Fais un score de 1 000 000 en Carrière batterie.

Sweet Children

Fais un score de 1 000 000 en Carrière harmonie vocale.

Dirnt Dirnt Dirnt Dirnt

Fais un score de 1 000 000 en Carrière basse.

Strong Arm, Billie Joe

Fais un score de 1 000 000 en Carrière guitare.

Misleading the Choir

Chante les harmonies triples d'une chanson.

Step Up to the Mike & Billie Joe

Chante les harmonies doubles d'une chanson.

Frank Edwin Wright III

Termine les Leçons de batterie.

I Walk a Lonely Road

Gagne au minimum 3 étoiles sur "Boulevard of Broken Dreams" avec chaque instrument en solo.

Another Turning Point

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres au Fox Theater - Oakland.

Billboard on the Rise

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres au Milton Keynes.

This Is How the West Was Won

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres du Warehouse.

Stereo in the Static Age

Finis un défi au Fox Theater - Oakland.

On a Mission

Finis un défi dans la salle Milton Keynes.

Stage Dive

Finis un défi dans la salle Warehouse.

Warning : Burning Drums

Passe 100% des notes de batterie sur les morceaux listés.

Rudy's Can't Fail Cafe

Passe 100% des notes à la basse sur "Welcome To Paradise" en normal ou plus.

Blue

Enchaîne 95 notes de guitare sur "Last Night on Earth".

Ability to Operate Machinery

Joue tous les solos de guitare de "Jesus Of Suburbia" en tapping, en difficile ou expert.

Your Burning Light

Passe 100% des notes du solo de guitare de "Whatsername" en difficile ou expert.

Twiddle My Thumbs Just for a Bit

Obtiens au moins 3 étoiles pour "F.O.D." sur chaque instrument en solo.

Not Growing Up, Just Burning Out

Obtiens au moins 3 étoiles en expert au chant sur les morceaux listés.

Pacemaker

Obtiens au moins 3 étoiles pour le morceau "Peacemaker" en expert à la basse.

The World Around

Joue une setlist de chansons de chaque lieu.

Très Cool

Joue 40 notes dans une impro batterie.

Mud Fight

Termine les chansons listées sans que la jauge de public passe au rouge.

Freaky Monkey

Finis le Défi Dookie avec n'importe quel instrument.

American Unity

Obtiens les bonus unisson sur "American Idiot" avec au moins 2 joueurs.

What's Left of My Mind

Finis une chanson en mode gaucher, avec au moins 50% des notes.

We're on a Roll, No Self Control

Gagne un multiplicateur 8x en groupe.

In Good Health and Good Time

Obtiens au moins 3 étoiles pour tous les morceaux de Green Day: Rock Band à la basse.

Scream at Me Until My Ears Bleed

Utilise 100 fois l'Overdrive au chant.

Hysteria, Mass Hysteria!

Obtiens un bonus unisson sur les morceaux listés, 2 joueurs minimum.

I Threw My Crutches in the River

Obtiens 3 étoiles pour un morceau en expert.

It All Keeps Adding Up

Marque 1 000 000 points sur une seule chanson.

Argent

A Very Troubled Youngster

Termine la Compil de Tré.

On My Own... Here We Go

Marque 400 000 points sur une chanson en solo.

Live Freaky, Die Freaky

Finis un défi avec 100% sur un solo guitare et 100 % sur une partie harmonie.

Make the Best of This Test

Finis tous les défis (Carrière uniquement).

It's Fun Until Someone Gets Hurt

Joue "Longview" à la basse en difficile ou expert, sans gratter les hammer-on et pull-off.

Past the Point of Delirium

Passe 100% des notes du solo de guitare de "Hitchin' a Ride" en expert.

I Got a Rock 'n Roll Girlfriend

Obtiens l'Or sur les morceaux listés.

St. Jimmy

Obtiens l'Or sur les morceaux listés.

Award-Winning Idiot

Obtiens 5 étoiles dans toutes les chansons de l'album "American Idiot" avec un instrument au choix.

Louder Than Bombs and Eternity

Passe 100% des notes de grosse caisse sur "Brain Stew / Jaded" en expert.

Feel Like They're Gonna Bleed

Termine une setlist de 20 morceaux sans te planter.

We've Come So Far

Gagne 3 étoiles ou plus sur tous les morceaux de Green Day: Rock Band, instrument au choix.

Or

Won't Make It for Dinner

Lance une nouvelle Carrière et arrive aux crédits en 12 heures, dans un groupe de 4.

You Had the Time of Your Life

Cinq étoiles sur tout Green Day: Rock Band, instrument au choix.

Platine

Good Riddance

Tous les trophées remportés.

GTI Club+

© Konami / Sumo Digital 2008

VÉHICULES SECRETS

Police Austin Mini Cooper

Remportez une course en Easy avec la Austin Mini Cooper.

Police Fiat A112 Abarth

Remportez une course en Easy avec la Fiat A112 Abarth.

Police Lancia Delta

Remportez une course en Easy avec la Lancia Delta.

Police Renault 5

Remportez une course en Easy avec la Renault 5.

Police Volkswagen Golf GTI

Remportez une course en Easy avec la Volkswagen Golf GTI.

Taxi Austin Mini Cooper

Remportez une course en Medium avec la Austin Mini Cooper.

Taxi Fiat A112 Abarth

Remportez une course en Medium avec la A112 Abarth.

Taxi Lancia Delta

Remportez une course en Medium avec la Lancia Delta.

Taxi Renault 5

Remportez une course en Medium avec la Renault 5.

Taxi Volkswagen Golf GTI

Remportez une course en Medium avec la Volkswagen Golf GTI.

Toy Dog

Remportez une course en Hard avec n'importe quel véhicule.

TROPHÉES

Bronze

Photo Finish

Terminer premier à moins de 0.1 secondes du deuxième

Jeune Permis

(Solo) Terminer une course

Chope ça !

(Multijoueurs) Passez la bombe à un autre joueur dans les 5 sec. après l'avoir reçue

Bombeur fou

(Multijoueurs) Passez 3 fois la bombe au même joueur dans la partie

Savonnage

(Solo) Lavez votre voiture et finissez une course

Moi D'Abord

(Solo) Passez chaque tour d'une course solo en tête

Présentation

Customisez une voiture

Cabossé Mais Vainqueur

(Solo) Terminez une course en étant rentré au moins une fois dans tous les concurrents

Solo Polo

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec la Polo VW

Combat De Scorpions

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Fiat 500 Abarth

French Touch

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Peugeot 207 GT

Mini Maxi

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Mini Cooper 2007

Courtoisie au Volant

(Solo) Trophées Packs voitures. Terminez 5 courses sans accident

Les P'tites Nouvelles

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 2 courses faciles avec chacune des nouvelles voitures

Vainqueur-Né

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 2 Courses Moyennes avec chacune des nouvelles voitures

Argent

Pro

(Solo) Gagner une course difficile

Frimeur

(Solo) Terminez premier en passant la ligne en marche arrière

A Fond Les Manettes

(Solo) Terminez au moins 3e de n'importe quelle course sans utiliser les freins ou le frein à main

Champion Du Monde

(Solo) Trophées Packs voitures. Obtenez le meilleur chrono enregistré en Mode Difficile

Remontée de Folie

(Solo) Trophées Packs voitures. Passez le premier tour en dernier et gagnez la course en Mode Difficile

Chef De Meute

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 3 Courses Difficiles avec chacune des nouvelles voitures

Or

Fou du Volant

(Solo) Terminez un tour en moins de 37 sec.

Guitar Hero 5

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

INVITÉS SPÉCIAUX

Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

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

BRRVRVRJ	Couleur Gem
JJBRBVRR	Mode Performance
JRVRVRRB	Black Highway
JVRBBBBR	Auto Kick (basse auto)
RRBJVVVJ	Instruments "Air"
RRJRBRRB	Couleur Etoile
RRRBBVVJ	Drum permanent
RVVJBVJV	Fireball vocal
VBRJJRVV	Hyper Vitesse
VRJBBJRV	Costumes Metallica
VRJBRJBV	Ligne 6 débloquée (studio)
VRJJJBBV	Invisibilité
VRVBRRJB	Couleur Flamme
VVRRJRJB	Notes connectées

PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

Personnages

James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

Instruments

Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

Chansons (Wii et PS2 uniquement)

"Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

TROPHÉES

Bronze

The More I See

Termine les initiations

James Hetfield

Termine une carrière en tant que chanteur

Lars Ulrich

Termine une carrière en tant que batteur

Kirk Hammett

Termine une carrière en tant que guitariste

Robert Trujillo

Termine une carrière en tant que bassiste

One

Termine une chanson en Difficile ou en Expert en mode Partie rapide (local) ou Carrière

Ride the Lightning

Tous les membres du groupe ont déclenché le star power simultanément (Groupe de 4 joueurs)

2 X 4

Gagne une 'Super série' de groupe (groupe de 4 joueurs)

The Struggle Within

Termine la chanson en groupe en mode partie rapide ou carrière (4 joueurs)

The Four Horsemen

Termine une chanson avec tout le groupe en Expert, en partie rapide ou en Carrière (4 joueurs)

Better Than You

Gagne une partie Duel pro en ligne

Blitzkrieg

Gagne une partie Groupe contre groupe en ligne (8 joueurs)

Seek & Destroy

Joue 20 parties en ligne

The Unforgiven

Gagne une partie Duel en ligne

Reload

Télécharge une chanson sur GHTunes

Hero of the Day

Termine une chanson en difficulté Expert + en mode Partie rapide ou Carrière (batterie seulement)

Wherever I May Roam

Termine une chanson dans chaque lieu

The Memory Remains

Regarde une vidéo sur Metallica

Argent

Metallica

Termine une carrière avec un instrument en Expert (guitare, basse, chant, batterie ou groupe)

...And Justice for All

Gagne 100 étoiles en Carrière en groupe ou avec n'importe quel instrument en Carrière

The Ecstacy of Gold

Gagne 15 000$

Metal Militita

Termine une chanson à 100% (groupe de 4 joueurs)

Nothing Else Matters

Termine une carrière en groupe (groupe de 2 à 4 joueurs)

Or

Holier Than You

Termine une carrière avec chaque instrument

Platine

Platinum Artist

Gagne tous les trophées de bronze, d'argent et d'or de Guitar Hero Metallica

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero Greatest Hits

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

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

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

GundeadliGne

© Rockin' Android 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER NAGI

Terminer le jeu sans utiliser un seul crédit.

Gundemonium Recollection

© Rockin' Android

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES POUR GUNDEADLIGNE

Débloquer Nagi

Terminer le jeu sans utiliser un seul crédit.

Gunstar Heroes

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Armé et dangereux

Commencez le jeu avec chacune des armes.

Smash Daisaku

Sauvez Yellow en battant Smash Daisaku.

Black Beat Stepper

Terminez le Dice Palace et battez Black Beat Stepper.

Orange

Battez Orange sur le bateau volant.

Attaque de crabe

Battez Crab Force dans la mine souterraine.

Pinky Roader

Battez Pinky Roader dans les ruines anciennes.

Bravoo Man

Battez Bravoo Man dans les ruines anciennes.

Papaya Dance

Battez Papaya Dance dans les ruines anciennes.

Argent

Golden Silver

Battez le super ennemi Golden Silver.

Green

Battez Green.

Black Fly

Battez Black Fly.

Or

Jeu terminé

Terminez le jeu.

Half-Life 2

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

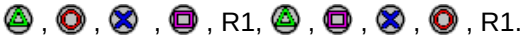
Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée


, R1,
, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,
,
.

Half-Life 2 : Episode One

© Electronic Arts / Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

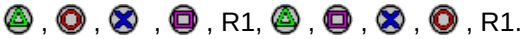
Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée

 R1, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, .

Half-Life 2 : Episode Two

© Electronic Arts / Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

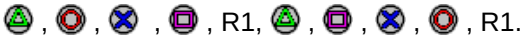
Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée

 R1, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, .

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy.
Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.
Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

TROPHÉES

Bronze

Chasseur de saletés

Nettoyer le Terrier après le passage de Fred et George.

Tu as utilisé la Pensine

Voir le premier souvenir de Dumbledore sur Tom Jedusor dans la Pensine.

Fabuleuse fête

Organiser une fabuleuse fête de Noël pour Slughorn.

Bonne action

Aider l'élève à récupérer sa Bavboule volée.

Super camarade

Aider Ron à éviter Lavande.

Débutant en portraits

Utiliser le premier raccourci caché derrière un portrait.

Collection d'écussons 1

Terminer la collection d'écussons 1.

Collection d'écussons 2

Terminer la collection d'écussons 2.

Collection d'écussons 3

Terminer la collection d'écussons 3.

Collection d'écussons 4

Terminer la collection d'écussons 4.

Collection d'écussons 5

Terminer la collection d'écussons 5.

Collection d'écussons 6

Terminer la collection d'écussons 6.

Collection d'écussons 7

Terminer la collection d'écussons 7.

Collection d'écussons 8

Terminer la collection d'écussons 8.

Collection d'écussons 9

Terminer la collection d'écussons 9.

Collection d'écussons 10

Terminer la collection d'écussons 10.

Collection d'écussons 11

Terminer la collection d'écussons 11.

Collection d'écussons 12

Terminer la collection d'écussons 12.

Collection d'écussons 13

Terminer la collection d'écussons 13.

Débutant en potions

Gagner le badge chance du débutant en potions.

Badge de la rapidité

Gagner le badge de la rapidité.

Star du club de potions

Gagner le badge star du club de potions.

Vétéran du club de potions

Gagner le badge de Vétéran du club de potions.

Débutant en duel

Gagner le badge chance du débutant en duel.

Badge de réflexe

Gagner le badge de réflexe.

Champion de duel

Gagner le badge de champion du club de duel.

Vétéran des duels

Gagner le badge de vétéran des duels.

Débutant en Quidditch

Gagner le badge chance du débutant en Quidditch.

Badge du vol de précision

Gagner le badge du vol de précision.

Badge de vol acrobatique

Gagner le badge de vol acrobatique.

Badge de passionné du vol

Gagner le badge de passionné du vol.

Argent

Collection d'écussons 14

Terminer la collection d'écussons 14.

Manuel caché

Cacher le manuel de potions du Prince de Sang-Mêlé.

Expert en portraits

Utiliser tous les raccourcis cachés derrière les portraits.

Capitaine d'équipe

Réunir l'équipe de Quidditch de Gryffondor.

Or

Tu as terminé l'aventure

Terminer l'aventure.

Maître du vol

Gagner le badge de Maître du vol.

Maître des potions

Gagner le badge de Maître des potions.

Badge de Maître des duels

Gagner le badge de Maître des duels.

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées.

Trophées cachés

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : **Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche** pour débloquer tout le contenu du jeu.

Haze

© Ubisoft / Free Radical Design 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DE DIFFICULTÉ EXTRÊME

Terminer la campagne selon n'importe quel niveau de difficulté.

Heavenly Sword

© Sony / Ninja Theory 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE HELL

Terminer le jeu une fois.

RÉFÉRENCE À GOD OF WAR

Lorsque vous parviendrez dans la salle de l'armurerie, vous pourrez dénicher des trophées représentant l'arsenal de Kratos, le héros de God of War, mais vous ne pourrez évidemment pas les équiper.

Heavy Rain

© Sony / Quantic Dream 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Récit interactif

Merci de votre soutien au récit interactif

Héros de Heavy Rain

Terminez Heavy Rain

Bronze (trophées cachés)

Joyeux anniversaire

Prologue - terminer le dessin + mettre la table + jouer avec les enfants

Bon père

Père et fils - respecter un bon emploi du temps avec Shaun et l'envoyer se coucher de bonne humeur

Chevalier servant

Hôtel sordide - vaincre Troy

Détective

Hôtel sordide - faites parler Lauren de son fils

Agent du FBI

Scène du crime - trouver tous indices liés au tueur aux origamis sur la scène du crime

Bons amis

Le parc - jouer avec succès à deux jeux avec Shaun et lui acheter des bonbons

Excellente mémoire

Se souvenir de l'heure qu'il était au parc et de la tenue que portait Shaun

Négociateur

Magasin de Hassan - convaincre le voleur de partir

VIP

Paparazzi - quitter la maison sans se faire repérer par les journalistes

Agoraphobie

Gare de Lexington - faire tomber au moins 50 passants

Coup de chance

Gare de Lexington - trouver le bon casier du premier coup

Bavure

Nathaniel - tirer sur Nathaniel

Sang-froid

Nathaniel - ne pas tirer sur Nathaniel

Nounou dans l'âme

Poupée suicidaire - ne commettre aucune erreur en s'occupant du bébé

Kamikaze

L'ours - choisir la meilleur trajectoire sur l'autoroute

Conducteur hors pair

L'ours - réussir l'épreuve de l'ours

Instinct de chasseur

Marché couvert - maîtriser Korda dans la chambre froide

Dur à cuire

Soirée de Kramer - vaincre les gardes du corps de Gordi

Lâche !

Le papillon - abandonner ou échouer à l'épreuve du papillon

Électrisé

Le papillon - réussir l'épreuve du papillon

Bon flic

Sale temps pour un psy - empêcher Blaker de frapper Dupré

Mauvais flic

Sale temps pour un psy - ne pas empêcher Blake de frapper Dupré

Doigt de fée

Le lézard - se couper un doigt avec une hache, un couteau ou des pinces + désinfecter ou cautériser la plaie

Boucher

Le lézard - se couper un doigt avec une scie ou des ciseaux

Ethan en fuite

Ethan en fuite - échapper à Blake dans la station de métro

Les mains en l'air !

Ethan en fuite ou Course poursuite - se faire arrêter par Blake

Ludwig van

En plein doute - jouer du piano sans fausse note

Désintox

En plein doute - résister à l'envie de Triptocaïne

Sage décision

Arrestation - couper la caméra de la salle d'observation avant d'aider Ethan

Je suis un tueur...

Le requin - tuer le trafiquant de drogue

Je ne suis pas un tueur !

Le requin - ne pas tuer le trafiquant de drogue

Fille futée

Le doc - ne pas boire la boisson servie par le Doc

Reine de l'évasion

Le doc - se libérer avant le retour du Doc

Adieu, Mad Jack

Mad Jack - survivre aux combats contre Mad Jack

Cordon-bleu

Eurêka - préparer à temps de bons oeufs brouillés

Même pas peur !

Jumeaux - suivre son frère sans commettre la moindre erreur

L'honneur est sauf

Bimbo - ne retirer qu'un seul vêtement lors du strip-tease

Impardonnable

Course poursuite - ne pas pardonner à Madison

Homme à femmes

Course poursuite - pardonner à Madison

Champion de l'évasion

Course poursuite - échapper à la police au motel

Maître-nageur

Pris au piège - sauver Lauren de la noyade

Scott l'invincible

Face-à-face - ne pas prendre de balle dans la villa de Kramer

Coeur en or

Face-à-face - donner à Kramer ses médicaments

Sacrifice

Le rat - boire le poison

Père intelligent

Le rat - découvrir l'endroit où est retenu Shaun.

Refuge glacial

Domicile du tueur - survivre à l'explosion en se cachant dans le réfrigérateur

Naïveté

Le hangar désaffecté - sauver le tueur aux origamis avant qu'il ne tombe, avec Jayden ou Madison

A deux doigts...

Le hangar désaffecté - atteindre la fin avec tous les personnages... et mourir

Argent

Quatre Héros

Terminer l'histoire avec quatre personnages vivants

Argent (trophées cachés)

Maître des épreuves

Réussir toutes les épreuves d'Ethan

Intello

Trouver tous les indices à l'aide d'ARI (Scène du crime + Mad Jack + Aquarium) et trouver le tueur

Shaun Sauvé

Sauver Shaun

Or

Toutes les fins

Voir toutes les fins

Crime parfait

Éliminer toutes les preuves dans la boutique de Manfred + laisser Lauren, Hassan, Kramer mourir + tuer Madison et Jayden

Platine

Champion de HEAVY RAIN

Débloquer tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Dans Heavy Rain vos choix dans les chapitres influent sur le déroulement de l'aventure et surtout sur les épilogues. Par contre, les choix dans les dialogues n'influent généralement pas sur le déroulement de l'aventure. A vous de choisir l'attitude à prendre pour votre personnage.

Pour obtenir toutes les fins, vous allez devoir rejouer des chapitres précis pour changer le sort d'un personnage en particulier et donc le cours de l'histoire. La solution proposée est le cheminement qui peut vous faciliter l'obtention de toutes les fins.

Remarque : le nom du tueur ne sera révélé qu'à la fin de la solution puisque vous allez le découvrir par vous-même dans le jeu.

Prologue (Ethan)

Ce premier chapitre sert à vous familiariser avec les commandes et l'environnement du jeu. Suivez les indications qui s'affichent pour réveiller Ethan.

Allez à la salle de bain et prenez un bain. Brossez-vous les dents et rasez votre barbe. Promenez-vous ensuite dans la maison et entrez dans votre bureau. Suivez les indications pour terminer votre plan. Quand votre femme et vos enfants arrivent, aidez-la à mettre les plats doucement sur la table. Allez ensuite dans le jardin et jouez avec les enfants.

Centre commercial (Ethan)

Vous êtes avec votre famille dans le centre commercial. Après la cinématique, suivez Jason jusqu'au vendeur de ballons. Achetez-lui l'un d'eux et pendant que vous cherchez l'argent, Jason se perd dans la foule. Avancez et poursuivez-le. Regardez par la corniche vers le bas pour l'apercevoir au rez-de-chaussée. Descendez alors et allez vers le ballon rouge mais l'enfant n'est pas Jason.

Allez vers la sortie du centre commercial pour voir Jason de l'autre coté de la route. Un accident entrainera Ethan et son fils. Le père survit mais l'enfant meurt.

Père et fils (Ethan)

Deux ans après l'accident, Ethan est encore sous le choc est ne s'est rétabli ni physiquement, ni psychologiquement. Ethan doit raccompagner son fils de l'école. Entrez dans la voiture, démarrez et rentrez à la maison. Ethan est séparé de sa femme depuis six mois et vit seul dans un petit logement. Une fois dans la maison, allez à la cuisine, lisez le programme pour Shaun qui écrit sur l'ardoise.

Vous pouvez respecter ce programme pour gagner un trophée ou bien l'ignorer et faire à votre guise. Donnez alors un gouter à votre fils et laissez-le regarder un peu la télé. Aidez-le ensuite à faire ses devoirs. Après un peu de télé, préparez à manger pour Shaun. A 20h, demandez-lui de monter dans sa chambre et rejoignez-le. Prenez les médicaments qui se trouvent dans la boite à pharmacie, dans la salle de bain, et donnez-les à Shaun. Descendez ensuite vers le lave-linge pour trouver son nounours vert et rapportez-le-lui.

Hôtel sordide (Scott)

Vous contrôlez maintenant Scott Shelbey, le détective privé. Descendez de la voiture et entrez dans le motel. Vous pouvez corrompre le réceptionniste pour savoir où se trouve la chambre de Lauren White. Vous pouvez aussi l'ignorer, monter à l'étage et aller vers la dernière porte à gauche.

Frappez à la porte et insistez pour entrer. Parlez avec Lauren qui est la mère de l'un des enfants assassinés par le tueur aux origamis. Pendant la conversation, essayez de l'émouvoir et n'essayez surtout pas de l'acheter avec de l'argent. Après la fin de la conversation, laissez votre carte sur la table et sortez. Dans le couloir Scott a une crise d'asthme, utilisez alors son ventilo comme indiqué. Pendant ce temps, un homme entre dans la chambre de Lauren et vous entendez cette dernière crier. Allez alors vers la porte, défoncez-la et tabassez l'agresseur en suivant les indications qui s'affichent rapidement. Lauren vous remercie pour ce geste.

Scène de crime (Norman)

Vous incarnez cette fois Norman Jayden l'agent du FBI qui enquête sur le tueur aux origamis qui kidnappe et assassine les petit enfants en les noyant dans de l'eau de pluie. Avancez vers la scène du crime, parlez aux policiers et passez sous la bande qui délimite la zone. Avec votre gadget futuriste qui récolte les preuves appelé ARI, vous avez une autre vision de la scène du crime.

Avancez et appuyez sur le bouton indiqué pour faire apparaitre les indices au sol. Allez à droite vers la voie ferrée et examinez les traces de pas et le sang sur la voie et sur le grillage. Dirigez-vous vers la petite tente qui couvre le corps et examinez en chemin le pollen de l'orchidée. Parlez ensuite au lieutenant Blake. Revenez à la tente et examinez tous les

indices sur le corps de l'enfant. Revenez à la voie ferrée et escaladez la pente en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Une fois en haut, examinez les traces de pas et de pneus.

Ne terminez vos recherches que lorsque Norman se dit qu'il a fait le tour des indices. Revenez en bas, parlez à Blake et revenez à votre voiture.

Le psy (Ethan)

Ethan est chez le psychologue pour sa séance d'analyse. Passez le test de Rorschach et choisissez votre interprétation parmi les trois choix pour chacune des trois plaques.

Discutez ensuite avec votre psy. Vos choix dans les interprétations et les dialogues n'influent pas sur le déroulement de l'histoire. Ethan souffre de moments d'absences qui le perturbent.

Le parc (Ethan)

Ethan est dans le parc avec son fils. Discutez un peu avec Shaun ensuite levez-vous. Prenez le boomerang qui se trouve dans le cartable de Shaun et lancez-le. Apprenez ensuite à Shaun à le lancer. Utilisez ensuite la balance, le tourniquet puis la balançoire.

Achetez des bonbons à votre enfant puis décidez de rentrer pour que Shaun vous demande de faire un tour de manège. Pendant ce temps, Ethan passe par un moment d'absence.

Où est Shaun ? (Ethan)

Ethan se réveille au plein milieu d'une rue. Evitez le camion et courez dans n'importe quelle direction pour vous retrouver dans le parc. Allez vers le manège et examinez le cartable de Shaun. Quittez le parc pour vous retrouver dans votre maison.

Montez à l'étage et entrez dans la chambre de Shaun qui a bel et bien disparu.

Bienvenue Norman (Norman)

De retour à Norman qui attend le capitaine de la police pour prendre officiellement ses fonctions. Quand ce dernier sort de son bureau, parlez avec lui tout en le suivant. Aidez-le à faire sa cravate et vous pouvez ensuite assister à sa conférence de presse ou aller directement vers sa secrétaire pour qu'elle vous montre votre bureau.

Poussez alors le bureau contre le mur en appuyant sur le bouton indiqué. Avec votre ARI, choisissez le décor virtuel du bureau et commencez votre travail. Analysez tous les dossiers et les indices que vous avez collecté, dans cette affaire. Eteignez ensuite l'ARI et allez vers la porte. Norman commence à avoir des vertiges et sa main tremble. Il souffre de dépendance à une drogue ; la tripto.

Choisissez de prendre une dose ou de résister et sortir du bureau. Appuyez sur le bouton indiqué pour que Norman se force à se comporter normalement et allez vers les toilettes. Pendant ce temps, Ethan arrive pour signaler la disparition de son fils. Vous incarnez alors Ethan qui répond aux questions des policiers. Pour les questions sur la disparition, répondez ; 16h15, un manteau beige et un pantalon vert.

L'interrogatoire se termine et vous rejoignez votre femme qui vous met tout sur le dos.

Magasin d'Hassan (Scott)

Entrez dans le magasin et posez vos questions à Hassan. Ce dernier n'est pas très coopératif et vos nombreuses tentatives ne le feront pas parler. Avant de quitter le magasin, allez au fond de la boutique pour prendre un ventilo contre l'asthme. Un braqueur entre et dirige son flingue contre Hassan.

Vous pouvez attaquer l'agresseur par derrière mais pour obtenir la première fin, n'intervenez pas et laissez le braqueur tuer Hassan. Approchez-vous ensuite du corps et fermez les yeux de Hassan.

Nuit blanche (Madison)

Madison est dans l'appartement et elle souffre d'insomnie. Levez-vous et baladez-vous dans l'appartement. Vous pouvez boire quelque chose, prendre une douche, retourner au lit ou travailler sur le lap top. Après un certain moment, Madison entend du bruit. En suivant la source du bruit, elle remarque que son réfrigérateur est ouvert.

Avancez vers ce dernier pour voir un inconnu rodant chez vous. Avancez alors le long du mur vers la porte pour être attaqué par les agresseurs. Suivez alors les indications qui s'affichent pour repousser les assaillants.

Quand les agresseurs prennent le dessus, Madison se réveillera de son horrible cauchemar et réalise que ce n'était pas réel.

Paparazzi (Ethan)

Suite à l'annonce de la disparition de Shaun, plusieurs journalistes se trouvent à l'extérieur de la maison d'Ethan. Examinez l'enveloppe qui se trouve sur la table et prenez le ticket du coffre.

Vous pouvez maintenant sortir par la porte avant et vous frayer un chemin entre les journalistes pour atteindre votre voiture. Vous pouvez aussi sortir par l'arrière pour les éviter. Une fois dans le jardin arrière, sautez par-dessus le grillage qui se trouve à droite et avancez vers la ruelle qui vous mène vers votre voiture.

Gare de Lexington (Ethan)

Ethan souffre d'agoraphobie et a du mal à avancer dans la foule. Avancez alors et appuyez sur les touches qui s'affichent pour éviter l'évanouissement d'Ethan. Quand il passe par une crise de panique et commence à avoir des hallucinations, avancez entre les gens immobiles qui s'effondrent dès que vous les toucher.

Suivez le ballon rouge. Quand Ethan se réveille, il se retrouve près de la zone des consignes. Entrez alors et avancez jusqu'à la rangée 18 et ouvrez le coffre 3 pour prendre la boite.

Le motel (Ethan)

Pour fuir les journalistes, Ethan décide de séjourner dans un motel. C'est d'ici qu'il va opérer, à l'abri des journalistes. Allez vers la boite laissée par le tueur aux origamis et ouvrez-la. Il ya cinq origamis, un téléphone, une puce, un ticket de garage et un pistolet.

Les origamis sont numérotés et chacun représente une épreuve à passer. Vous devez réussir ces épreuves pour parvenir à obtenir les lettres qui composent l'adresse où se trouve votre fils. Prenez alors le premier origami et le ticket et sortez.

Briefing (Norman)

Norman commence le briefing pour les agents de police parmi lesquels le lieutenant Blake, qui n'est pas tout à fait d'accord avec Norman.

Répondez-lui à votre guise et utilisez la manière agressive ou calme. Norman a deux suspects en tête et il veut les interroger.

Nathaniel (Norman)

Le premier suspect s'appelle Nathaniel. Entrez dans sa maison et inspectez les lieux. Observez les croix et les connotations religieuses qui se trouvent partout dans l'appartement. Remarquez aussi les multitudes de boites de

médicaments qui se trouvent éparpillées dans l'appartement.

Attendez l'arrivée de Nathaniel et interrogez-le. Face à l'agressivité de Blake, Nathaniel sort son arme et la pointe sur le lieutenant. Vous avez alors le choix de le refroidir ou de le calmer et l'obliger à baisser son arme. Ces décisions n'influent pas sur les épilogues mais juste sur les trophées à obtenir. Finalement Nathaniel n'est pas celui que vous cherchez.

Poupée suicidaire (Scott)

Vous incarnez à nouveau Scott qui va enquêter chez la mère de la dernière victime. Allez vers la porte avant et sonnez. Puisque personne ne vous répond, allez vers la porte arrière et entrez. Lisez la lettre qui se trouve sur le sol laissée par la mère pour comprendre qu'elle vient de se suicider.

Entrez ensuite dans la chambre à coucher puis dans la salle de bain pour trouver Madame Bowles dans la baignoire. Tentez de la réveiller et suivez les indications pour la transporter et la mettre sur le lit. Revenez à la salle de bain et ouvrez l'armoire à pharmacie qui se trouve derrière le miroir. Prenez les pansements, revenez voir la femme et soignez ses blessures.

Parlez à la femme ensuite allez vers son bébé Emily. Vous devez changer sa couche en suivant les indications qui s'affichent. Allez ensuite à la cuisine, faites chauffer son biberon et aidez Emily à téter. Bercez-la ensuite pour la faire dormir. Quand elle s'endort, placez-la délicatement dans son landau et allez vers sa mère.

Elle vous parle alors d'un coup de fil que son mari a reçu après la disparition de leur enfant. Allez vers le tiroir qui se trouve près du bébé et prenez le téléphone.

L'ours (Ethan)

De retour à Ethan pour sa première épreuve. Allez au garage et parlez au propriétaire qui se trouve sous le Van. Donnez-lui ensuite le ticket pour prendre la clé de la voiture.

Allez vers l'ascenseur pour atteindre le parking. Pour trouver la voiture, appuyez sur l'alarme pour qu'elle clignote. Il s'agit de l'avant dernière voiture sur la rangée de gauche. Montez dans la voiture et cherchez à gauche pour trouver un GPS. Activez-le pour aller vers votre destination. Le défi consiste à rouler sur l'autoroute en sens inverse.

Soyez attentif aux indications qui s'affichent pour éviter de provoquer des accidents. Malgré votre précision, Ethan provoquera un accident et finira sur le bas coté avec la voiture renversée. Pour obtenir votre récompense après la réussite de l'épreuve, suivez les indications qui s'affichent et faites bien attention parce que la voiture est renversée et les commandes apparaissent à l'envers. Détruisez le GPS, prenez la clé et ouvrez la boite à gant. Prenez la puce et sortez du véhicule.

Première rencontre (Madison)

Suite à son insomnie, Madison décide de se louer une chambre d'hôtel pour essayer de dormir. Entrez dans la réception et parlez au réceptionniste. Sortez ensuite et montez les escaliers vers le deuxième étage. Avancez vers votre chambre pour apercevoir Ethan qui souffre de ses blessures. Aidez-le à rejoindre sa chambre et posez-le sur le lit.

Allez vers la salle de bain et ouvrez l'armoire à pharmacie derrière le miroir pour prendre le désinfectant. Revenez voir Ethan et appliquez délicatement le désinfectant sur la blessure à la tête qu'Ethan s'est faite. Revenez à la salle de bain et prenez les antidouleurs pour les donner à Ethan.

Marché couvert (Norman)

Vous partez à la recherche du deuxième suspect et vous l'appréhendez dans la rue. Ce dernier prendra la fuite et vous devez le poursuivre. Evitez les obstacles en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Une fois dans la chambre froide battez-vous contre Korda et gagnez l'affrontement sinon c'est Blake qui arrêtera le suspect à votre place.

Une visite (Scott)

Scott est dans son appart, réveillez-le et allez ouvrir la porte pour Lauren. Elle vient vous donner une enveloppe que son compagne a reçu après l'enlèvement de son fils. Prenez-la et acceptez que Lauren devienne votre associée.

Soirée de Kramer (Scott)

De retour à Scott qui continue son enquête et part voir l'un des principaux suspects ; Gordi Kramer. Scott a déjà acheté le garde à la porte pour qu'il le laisse entrer.

Une fois dans la maison, demandez où se trouve Gordi. Il se trouve à l'étage et les gorilles vous empêchent de passer. Demandez à Lauren de vous aider pour qu'elle détourne l'attention des gardes. Profitez de ce moment pour monter à l'étage et trouver Gordi.

Parlez avec ce dernier qui n'est pas trop coopératif. Battez ensuite ses deux gardes du corps et quittez les lieux.

Le papillon (Ethan)

Ethan part pour sa deuxième épreuve. L'adresse vous mène à une vieille centrale électrique. Essayez d'ouvrir la porte principale qui est scellée. Vous pouvez aller à droite et escalader le mur pour entrer dans la cour.

Ensuite allez à gauche et passez par les trous des deux grillages. Vous pouvez aussi faire le tour de la centrale à gauche et passez par le trou dans le grillage. Dans le deux cas, Ethan se coupera avec le barbelé. Allez ensuite à droite vers la porte à droite de laquelle se trouve un dessin de papillon.

Avancez et tournez la vanne pour ouvrir le conduit. Prenez les allumettes et allumez-en une pour voir à l'intérieur. Entrez dans le conduit et allumez une autre allumette pour trouver le sens du vent et connaitre le chemin à suivre. Avancez jusqu'à atteindre le ver brisé qui se trouve dans le conduit. Avancez lentement et à la première intersection, tournez à droite. Tournez ensuite à gauche trois fois puis à droite. Sortez ensuite du conduit et levez-vous.

Entrez dans le tube pour atterrir dans une autre zone. Ne passez pas par la porte qui se trouve à gauche sinon vous perdrez l'épreuve, il s'agit d'un champ électrifié. Vous devez suivre les indications qui s'affichent pour éviter les rayons électriques. Allez à droite et passez par le deuxième couloir. Tournez à gauche et passez deux rangées de fils électriques. Tournez ensuite à droite en vous mettant en face de la sortie et passez les fils électriques.

Passez encore une fois par le chemin de droite, tournez ensuite à gauche (en face de la sortie) et passez les deux rangées de fils pour atteindre l'autre extrémité de la salle. Prenez la puce qui se trouve sur la table et quittez la centrale.

L'infirmière (Madison)

Dans le motel, Madison entre dans la chambre d'Ethan pour le trouver par terre. Vous devez le soigner encore une fois. Placez-le dans le lit, contrôlez sa température et enlevez-lui son pull.

Allez à l'armoire à pharmacie et apportez tous les médicaments et les pansements. Donnez-lui des pilules pour baisser sa fièvre, des antibiotiques et des antidouleurs. S'il possède des brulures, utilisez la crème sur son torse et enfin placez des pansements sur les coupures qu'il a aux bras. Quand il tombe dans les pommes, attendez son réveil et parlez-lui. Ethan est plus que jamais déterminé à retrouver son fils et prend l'origami suivant qui se trouve dans la boite.

Nouvelle piste (Norman)

Au poste de police et pendant que Norman et Blake sont à court d'idées et de suspects après que celui qu'ils ont attrapé a présenté les bons alibis, la femme d'Ethan vient et porte ses soupçons sur son mari. Elle juge qu'il a des comportements bizarres ces derniers temps et qu'il pourrait être celui qui a kidnappé Shaun.

Sale temps pour un psy (Norman)

A la recherche d'informations, vous partez avec Blake voir le psy d'Ethan. Le psy n'est pas très coopératif et se cache derrière le secret professionnel.

Blake n'est pas du même avis et choisit la manière forte avec le psy et le brutalise. Vous pouvez l'en dissuader ou le laisser faire pour obtenir des informations sur Ethan. Votre attitude envers Blake n'influe pas sur le déroulement de l'aventure.

Le club de golf (Scott)

Le père de Gordi, Charles Kramer demande à voir Scott pour le dissuader de poursuivre l'enquête sur son fils. Pendant la conversation, suivez les indications qui s'affichent pour frapper la balle de golf.

Le lézard (Ethan)

De retour à Ethan et à la nouvelle épreuve de l'origami lézard. Avancez et inspectez les lézards en porcelaine. Brisez le deuxième et prenez la clé.

Allez vers la porte et ouvrez-la avec la clé. Approchez-vous de la table et lancez la vidéo qui vous annonce votre prochaine épreuve. Vous devez couper la dernière phalange de l'un de vos doigts pour montrer à la caméra à quel point vous tenez à votre fils. Vous avez cinq minutes pour couper votre doigt.

Plusieurs objets coupant sont éparpillés dans l'appartement. La pince se trouve près de la télé. La hache, la scie, le bout de bois et la barre de fer se trouve sur le sol. Vous pouvez chauffer la barre avec la cuisinière pour l'utiliser ensuite pour arrenter l'hémorragie.

Le couteau est dans la cuisine planté dans un mur, vous pouvez aussi prendre la fiole de whiskey qui se trouve dans l'étagère de la cuisine pour boire un coup avant de trancher votre doigt. Allez à la salle de bain, prenez les ciseaux qui se trouvent dans le lavabo et le désinfectant qui se trouve dans l'armoire à pharmacie, derrière le miroir.

Vous pouvez utiliser le désinfectant avant de couper votre doigt. Suivez ensuite les indications qui s'affichent pour procéder à la mutilation. Le moyen le plus rapide est d'utiliser la hache qui coupera votre doigt en un seul coup avec moins de douleurs et moins de cris que les autres outils. La façon la plus douloureuse et la plus gore est d'utiliser les ciseaux ensuite la barre de fer pour arrêter l'hémorragie.

Une fois le doigt coupé, allez sous la table et frappez le sol pour obtenir votre récompense. Vous pouvez aussi ne rien faire et perdre cette épreuve.

Ethan en fuite (Madison)

Madison a suivi Ethan et entre dans le bâtiment cerné par la police. Elle trouve Ethan se tordant de douleur s'il a coupé son doigt, sinon elle le retrouve désorienté suite à l'échec de l'épreuve. Parlez avec lui ensuite allez vers les planches qui bloquent la fenêtre et déplacez-les.

Poussez ensuite la caisse rouge pour la mettre sous la fenêtre. Vous pouvez maintenant fuir ou attendre l'arrivée de la police.

Si vous fuyez, évitez les policiers jusqu'à les semer mais pour obtenir la première fin ne fuyez pas et attendez l'arrivée de la police. Quand la police entre, Madison prendra la fuite automatiquement.

En plein doute (Norman)

Ce chapitre est accessible si Ethan réussit à s'échapper. Pendant que Norman est dans son monde virtuel de l'ARI, suivez les indications qui s'affichent pour jouer au piano.

Analysez ensuite les nouveaux indices et la vidéo de la caméra de surveillance pour obtenir une adresse et le nom de

Mad Jack. Quand Norman sort de l'ARI, il a besoin de prendre sa dose de tripto. Résistez à cette envie ou prenez votre dose pour arrêter cette crise.

Arrestation (Norman)

Ce chapitre est jouable si Ethan est arrêté par la police. Norman et Blake interrogent Ethan. Suite aux méthodes peu orthodoxes de Blake, Norman va se plaindre auprès du capitaine Perry.

Ce dernier l'envoie balader. Quand Norman rejoint son bureau, résistez à l'envie de prendre la tripto et continuez votre enquête. Pendant que Norman est dans son monde virtuel de l'ARI, suivez les indications qui s'affichent pour jouer au piano.

Du retour au travail, examinez les nouveaux indices obtenus et la caméra de surveillance qui se trouvait à proximité du parc où Shaun a été enlevé. Analysez la voiture pour obtenir un nom et une adresse.

Allez ensuite vers la salle d'interrogation pour trouver Ethan par terre. Demandez au policer de vous laisser seul avec Ethan et redressez ce dernier. Allez ensuite à l'anti chambre, derrière la vitre, et arrêtez la caméra. Utilisez le micro pour dire au policer de prendre sa pause.

Prenez la veste qui se trouve sur la chaise et quittez la chambre. Allez vers le bureau qui se trouve près de celui Blake et prenez les clés des menottes. Revenez voir Ethan, libérez-le et donnez-lui la veste de police pour qu'il sorte sans alerter les agents.

Manfred (Scott)

Scott et Lauren rendent visite à un vieil ami de Scott à la recherche d'indice. Entrez dans la boutique et allez au fond pour trouver Manfred l'horloger. Parlez-lui et acceptez de boire un coup avec lui. Pendant qu'il prépare à boire, répondez au téléphone qui se trouve derrière le comptoir.

Donnez ensuite la lettre à Manfred pour qu'il examine les lettres de la machine à écrire. Il vous demande de lui rapporter la loupe qui se trouve derrière le même comptoir du téléphone. Manfred partira à l'arrière boutique pour chercher le registre des clients mais il tarde à revenir. Lorsque Scott ira le chercher, il le trouve par terre baignant dans le sang.

Vous devez quitter la boutique mais avant cela, vous devez effacer vos empreintes. Commencez alors par nettoyer le téléphone blanc qui se trouve sur le bureau près du corps ensuite le téléphone noir qui se trouve derrière le comptoir.

Nettoyez la loupe, les verres et la bouteille. Nettoyez ensuite la boite à musique qu'a touchée Lauren et la porte d'entrée. Si Lauren à aussi touché la vitrine, pensez alors à la nettoyer aussi. Quittez ensuite les lieux avant l'arrivée de la police.

Scott insiste ensuite pour que Lauren lâche l'affaire mais ne réussit pas à la convaincre. Suivez les indications qui s'affichent pour empêcher Lauren de provoquer un accident. Sortez alors de la voiture et ramenez Lauren avec vous.

Le requin (Ethan)

De retour aux épreuves d'Ethan. Cette fois, il suit les indications de l'origami requin. Vous devez tuer un dealer de drogue pour prouver au tueur aux origamis à quel point vous tenez à votre fils. Allez vers l'appartement et frappez à la porte. Pointez ensuite votre arme sur votre cible et entrez dans l'appartement.

Quand le dealer vous repousse et sort son fusil à pompe, fuyez en suivant les indications qui s'affichent pour éviter les tirs de votre ennemi. Quand vous atteignez la chambre des enfants, il est à court de balles. Prenez alors votre arme et choisissez de tirer si vous voulez réussir l'épreuve ou ne tirez pas pour échouer. Frappez ensuite votre arme contre le sol pour faire sortir une puce de la crosse de l'arme.

Le doc (Madison)

L'enquête de Madison la ramène chez un ancien médecin qui vend des médicaments sans ordonnance. Entrez dans la maison et refusez le boire un verre avec le docteur. Même s'il insiste, continuez à refuser. Quand il entre pour chercher les médicaments, levez-vous puis avancez vers la gauche et entrez dans la chambre à coucher. Allez vers le bureau qui se trouve à gauche du lit et prenez le passe pour la soirée en boite de nuit. Sortez ensuite de la chambre et de la maison avant l'arrivée du doc.

Si vous buvez le verre vous tomberez dans les vapes et vous vous réveillez attaché à une table, au sous sol. Le médecin veut vous taillader en morceaux.

Pendant qu'il monte voir qui sonne à la porte, commencez par libérer votre jambe droite en suivant les indications qui s'affichent. Ensuite un deuxième pied. Libérez ensuite vos mains et combattez le docteur. Suivez les touches qui s'affichent pour gagner votre duel contre ce malade.

Prenez le passe pour la boite et sortez. Si vous perdez, Madison peut mourir et ne plus réapparaitre dans le jeu.

Mad Jack (Norman)

Norman poursuit son quête et suit la piste de Mad Jack. Avancez vers le garage ou vers le bulldozer pour attirer l'attention de Mad Jack. Parlez avec lui mais il ne se montre pas très coopératif.

Sortez alors votre ARI et avancez dans le garage pour inspecter les lieux en commençant par le fond du garage. Examinez les traces de pas et de pneus puis avancez et examinez les outils. Au fond à gauche, examinez les traces de pneus et de peinture qui correspondent à la voiture suspecte. Examinez le pollen d'orchidée et les outils sur la table. Examinez ensuite les traces de sang qui se trouvent près de la table et suivez celles qui vont jusqu'au bac d'acide.

Soulevez la taule qui couvre le bac pour apercevoir un crane. Mad Jack arrive par derrière et pointe son arme sur vous. Avancez les mains en l'air et tenez-vous prêt à agir dès que les commandes s'affichent pour commencer un combat avec Mad Jack. Quand vous reprenez le contrôle, Norman est sous l'emprise de la tripto. Appuyez alors sur la longue et difficile série de boutons qui s'affichent pour prendre votre dose puis extirpez des informations et coffrez Mad Jack vivant.

Si vous ratez les commandes, vous allez devoir combattre encore une fois Mad Jack et le tuer ou être tué. Si Norman perd face à Mad Jack il mourra et n'apparaitra plus dans le jeu.

Euréka (Scott)

Scot et Lauren retournent à l'appartement de Scott pour essayer de trouver des indices dans le registre de Manfred. Quand Lauren entre dans la salle de bain, allez à la cuisine et préparez-lui des oeufs.

Suivez les indications pour réussir votre plat. Quand Lauren sort de la salle de bain, parlez-lui du registre. Examinez-le pour trouver un potentiel suspect.

Le cimetière (Scott)

Le suspect en question est mort depuis 30 ans. Allez au cimetière et parlez au gardien pour qu'il vous indique la zone où se trouve la tombe des enfants. Examinez l'origami et les orchidées qui se trouvent sur la tombe de John.

Jumeau (le frère de John Sheppard)

Vous incarnez le frère jumeau de John Sheppard, 30 années plus tôt. Suivez votre frère sur le chantier et suivez les indications pour passer les obstacles en compagnie de votre frère.

John décide de jouer à cache-cache et vous demande de compter jusqu'à 20. Partez ensuite à la recherche de votre frère pour le trouver coincé dans une canalisation et le niveau de l'eau monte rapidement. Essayez de l'aider en suivant les touches qui s'affichent mais en vain.

Vous devez alors chercher de l'aide pour sauver votre frère.

Une tombe fleurie (Scott)

De retour à Scott et Lauren dans le cimetière, écoutez la fin de l'histoire du jumeau racontée par le gardien du cimetière. Il vous informe alors que le frère qui a survécu a été adopté par une autre famille. Pendant que vous partez, vous allez voir Charles Kramer venir déposer des fleurs sur la tombe de John.

Bimbo (Madison)

Madison continue son enquête et utilise le passe qu'elle a trouvé chez le doc pour entrer dans la boite de nuit de Paco.

Paco se trouve dans le coin gauche de la boite. Un homme empêche tout contact avec lui. Vous devez alors attirer son attention pour qu'il vous invite à sa table. Avec votre look actuel, Paco ne sera pas intéressé par vous. Allez alors aux toilettes pour femmes et suivez les indications pour ajuster votre coiffure, déboutonner votre chemisier, raccourcir votre jupe et ajouter plus de maquillage.

Revenez alors près de la table de Paco et montez sur la table pour danser. Vous devez suivre les touches qui s'affichent pour parfaire la danse sexy et attirer l'attention de Paco qui finira par vous inviter à le rejoindre.

Demandez-lui ensuite d'aller dans un endroit plus calme. Suivez-le alors jusqu'à son bureau. Après la conversation, Paco vous force à lui faire un strip-tease.

Gagnez du temps en enlevant le haut ou le bas et utilisez la lampe qui se trouve derrière vous pour assommer Paco avant le strip-tease. Sinon vous pouvez le faire à tout moment pendant que vous vous déshabillez.

Réveillez ensuite Paco pour l'interroger. Paco n'a pas peur de votre arme et ne répondra pas à vos questions. Vous devez alors utiliser la manière forte. Quand le garde vérifie que tout va bien, criez pour simuler l'acte sexuel et pour l'empêcher d'entrer dans le bureau.

Suivez les indications pour écraser ses joyaux de famille et l'obliger à vous donner un nom ; John Sheppard. Quittez ensuite le bureau et sortez de la boite de nuit.

Aquarium (Norman)

Norman lui aussi entre dans la boite de nuit pendant que Madison la quitte. Montez vers le bureau de Paco. Tournez sa chaise pour le trouver avec une balle en pleine tête. Vous serez aussitôt attaqué par le tueur aux origamis.

Repoussez-le et évitez ses attaques avec le katana. Exécutez à la perfection les commandes qui s'affichent pour échapper à la mort et arracher la poche de l'agresseur avant sa fuite.

Après le combat, sortez du bureau et parlez au garde. Brutalisez-le pour qu'il crache le morceau et vous donne le nom de la personne qui était avec Paco. Revenez au bureau, sortez votre ARI et examinez les indices. Examinez l'arme de l'agresseur, la balle, les empreintes de Paco et celles de Madison. Observez les phéromones d'orchidée qui se trouvent dans le bureau. Si vous avez exécuté les indications affichées à la perfection, prenez les reçus qui se trouvent dans la poche arrachée au tueur. Une fois tous les indices récupérés, quittez les lieux.

Courses poursuite (Ethan)

Ethan est dans sa chambre et est rejoint par Madison. Embrassez-la et suivez les indications pour coucher avec elle. Au réveil, habillez-vous, regardez les photos sur le portable et lisez les notes qui tombent de la veste de Madison.

Ethan découvre que Madison est une journaliste qui enquête sur le tueur aux origamis. Après la dispute, choisissez de lui pardonner.

Vous prenez ensuite le contrôle de Madison qui quitte la chambre. Descendez les escaliers pour voir l'arrivée de la police. Courez dans la réception et appelez la chambre 207 pour avertir Ethan. Vous pouvez ne pas le faire et laisser la police l'attraper.

Une course poursuite entre Ethan et les policiers se déclenche. Appuyez sur les boutons qui s'affichent pour éviter les obstacles et choisissez de monter sur le toit. Continuez votre fuite et quand les policiers vous encerclent, rendez-vous ou sautez vers le bas pour continuer votre fuite à bord d'un taxi. Si les policiers attrapent Ethan, il restera en prison jusqu'à la fin du jeu.

Pris au piège (Scott)

De retour à son bureau, Scott découvre que Kramer a décidé d'en finir avec lui. Ses hommes vont vous attacher dans la voiture et vous balancer dans la rivière. Appuyez sur les boutons indiqués pour libérer vos mains.

Laissez ensuite Lauren évanouie et détruisez la vitre de son coté pour sortit du véhicule. Lauren mourra alors au fond de la rivière.

Face à face (Scott)

Scott décide de se venger de Kramer. Foncez à travers la grille ensuite dans la maison. Sortez de la voiture et tuez le premier garde. Avancez dans le manoir et éliminez les gardes qui arrivent vers vous. Si vous êtes touché par plusieurs balles, Scott décidera d'abandonner son assaut contre Kramer. Evitez alors d'être touché et montez jusqu'au bureau de Kramer.

Interrogez ce dernier pour avoir des révélations importantes. Quand Kramer souffre d'une crise cardiaque, prenez ses pilules et vous aurez le choix entre les lui donner ou le laisser crever. Laissez le mourir pour qu'il n'essaye pas de vous tuer et quittez le manoir.

Ann Sheppard (Madison)

L'enquête de Madison la conduit à Ann Sheppard, la mère de John et de son frère. Parlez à l'infirmière pour qu'elle vous indique la chambre d'Ann. Allez alors vers la chambre 19.

Elle est atteinte d'Alzheimer et il n'est pas facile de communiquer avec elle. Examinez les origamis qui se trouvent sur la table de gauche. Allez vers la table qui se trouve près de son lit et ouvrez le livre de diagramme d'origamis. Suivez les indications qui s'affichent pour fabriquer un chien en origami et donnez-le à Ann pour raviver ses souvenirs. Ouvrez ensuite le tiroir qui se trouve sous le vase pour trouver une photo.

Montrez-la à Ann pour obtenir plus d'informations sur ses enfants. Sortez ensuite de la chambre, avancez dans le couloir et prenez une orchidée dans le vase. Revenez à la chambre d'Ann et mettez l'orchidée dans le vase pour qu'Ann vous divulgue d'autres secrets.

Le Rat (Ethan)

Ethan fait face à la dernière épreuve du tueur aux origamis. Cette épreuve peut être fatale pour Ethan. Pour connaitre l'adresse exacte du lieu où se trouve Shaun, Ethan doit boire le poison.

Si vous le buvez vous n'aurez qu'une heure pour retrouver et sauver votre fils et ensuite mourir. Evitez de boire le poison et revenez à votre voiture.

Si vous avez réussi au moins trois épreuves, vous pouvez essayer de localiser votre fils. Prenez alors le téléphone et écoutez le bruit de fond des vidéos qui montrent votre fils. Ouvrez ensuite le GPS et choisissez de partir vers le 852 Theodore Roosevelt Road.

Résolution du mystère

Norman cherche encore des indices pour retrouver Shaun. Vous avez ici le choix entre arrêter l'enquête ou la continuer. Choisissez de continuer l'enquête et analysez la vidéo de l'ARI pendant votre combat contre le tueur aux origamis. Visionnez et arrêtez l'image au début de votre combat pour remarquer la montre en or de votre agresseur.

Arrêtez ensuite l'image quand l'agresseur attaque avec le katana. Examinez ensuite ces deux indices. Examinez aussi l'arme de l'agresseur et les reçus. Utilisez la géo analyse pour localiser votre tueur.

Tiens-moi la main (le frère de john Sheppard)

De retour aux frères Sheppard. Allez chercher votre père qui se trouve devant la baraque en train de boire. Il refuse de venir avec vous pour aider votre frère. Revenez alors à John pour le voir mourir devant vos yeux.

Tueurs aux origamis (le tueur)

Ce chapitre dévoile l'identité du tueur. Vous incarnez alors le tueur aux origamis qui est entrain de bruler les indices qui peuvent conduire jusqu'à lui.

Domicile du tueur (Madison)

Lorsqu'Ann aura donné le nom du frère de John à Madison, cette dernière arrive dans l'appart du tueur. Crochetez la porte et entrez.

Avancez et ouvrez l'armoire. Cherchez à l'arrière de l'armoire pour trouver une porte secrète. Ouvrez-la et entrez pour trouver le repère du tueur. Examinez les orchidées et allez à droite pour trouver une télé et un ordinateur. Regardez la télé pour voir Shaun qui se bat contre le niveau d'eau qui monte. Allumez ensuite l'ordinateur. Entrez n'importe quel mot de passe jusqu'à l'apparition de Max dans votre liste de choix. Entrez alors Max pour déverrouillez l'ordinateur et obtenir l'adresse oùest retenu Shaun. Sortez du repère pour tomber nez-à nez avec le tueur.

Quand il vous emprisonne dans ce repère, il allume le feu dans l'appartement. Prenez alors l'appareil bleu qui se trouve à gauche de l'ordinateur et allez vers le mur qui se trouve près des orchidées. Frappez le mur de droite avec l'appareil pour créer un trou. Passez par ce trou et ouvrez la porte de la salle de bain. Sautez par-dessus le feu et évitez de marcher plusieurs fois dans les flammes (Madison n'arrivera pas toujours à éteindre les flammes). Déplacez ensuite le fauteuil pour pouvoir passer et quitter la chambre. Avancez et poussez les casiers pour passer dessus.

Allez ensuite dans la cuisine, vous pouvez ouvrir le réfrigérateur, vider son contenu et entrer dedans pour survivre à l'explosion. Sinon, poussez le four à micro-ondes et passez par la fenêtre qui se trouve derrière lui et quittez l'immeuble. Après l'explosion, Madison sortira saine et sauve de l'appartement. Elle peut se sauver aussi par la fenêtre qui se trouve près du four à micro-ondes. Puisque Madison a réussi à obtenir l'adresse de Shaun, elle pourra appeler Ethan ou Norman pour leur indiquer le chemin s'ils ne l'ont pas trouvé.

Le hangar désaffecté (Ethan)

Ethan entre dans le hangar et avant de trouver le temps d'aider son fils, il est surpris par le tueur. Après la conversation et l'intervention de Norman, allez vers la grille sous laquelle se trouve Shaun et essayez de l'ouvrir mais en vain. Allez alors à droite et ramassez la barre de fer. Utilisez cette barre pour briser le cadenas et tirez votre fils de l'eau.

Vous incarnez ensuite Norman qui combat Scott sur le tapis roulant. Evitez ses attaques surtout celles avec l'écran plasma.

Madison fait éruption dans les environs et parle au lieutenant Blake pour le convaincre qu'Ethan est innocent. Blake ne veut rien entendre et demande à son collègue de vous écarter.

De retour à Norman, attaquez votre agresseur en appuyant sur les boutons indiqués. Le combat continue et le tapis roulant vous porte près de la bouche du broyeur.

Vous revenez ensuite à Ethan qui a sorti son fils de l'eau. Suivez les commandes qui s'affichent pour faire un massage cardiaque à Shaun et le sauver.

Quand vous passez à Madison, libérez-vous du policier, regagnez votre moto et zigzaguez entre les voitures pour enfin entrer dans le hangar et avertir Ethan.

Norman poursuit encore son combat contre Scott. Quand il risque de tomber, aidez-le à remonter. Il passera encore une fois à l'attaque. Suivez les indications qui s'affichent pour repousser ses attaques et pour qu'il tombe dans le broyeur.

Enfin Madison, Ethan et Shaun sortiront tous ensemble du hangar et la police ne tirera pas sur Ethan. Cette fin est la plus heureuse et tous les principaux protagoniste (gentils) survivent.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogues suivantes ; Une nouvelle vie, fin des origamis, affaire classée.

Fin alternative 2

Pour les fins alternatives, vous pouvez choisir les chapitres des fins précédentes pour ne pas refaire la même progression dans l'histoire. Seuls les chapitres qui influent sur l'histoire seront pris en compte.
Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

Commencez depuis le domicile du tueur et laissez Madison mourir asphyxiée ou sautez de la fenêtre de la chambre pour qu'elle ne survive pas à la chute.

Hangar désaffecté (Ethan)

Entrez avec Ethan dans le hangar et sauvez Shaun en effectuant le massage cardiaque. Pendant le combat contre Norman et Scott, laissez ce dernier prendre le dessus et pour qu'il tue Norman. Sortez en incarnant Ethan et en portant Shaun dans vos bras. Ethan sera libre et un avis de recherche sera lancé contre Scott.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogues suivantes ; Un nouveau départ, Mort d'une héroïne, Projection, Totale impunité.

Fin alternative 3

Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Hangar désaffecté ".

Hangar désaffecté (Ethan)

Avancez avec Ethan dans le hangar, détruisez le cadenas avec la barre et sortez votre fils. Laissez ensuite Scott battre Norman et le tuer. Quand Madison rapplique n'exécutez pas l'action qui la libère du policier et laissez-le l'arrêter.

Lorsqu'Ethan sauve son fils, il le porte vers la porte du hangar, le pose par terre et ouvre la porte. Croyant qu'il a une arme, Blake ordonne d'ouvrir le feu sur Ethan et le tue sous le regard de son fils et de Madison.

Vous débloquez la cinématique d'épilogue ; Sur la tombe d'Ethan.

Fin alternative 4

Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Le rat ".

Le rat (Ethan)

Pour la dernière épreuve, ne buvez pas le poison et revenez à votre voiture. Ouvrez le GPS et entrez une adresse autre

que 852 Theodore Roosevelt Road pour vous tromper d'endroit.

Résolution du mystère (Norman)

Décidez de ne pas poursuivre l'enquête et n'analysez pas les nouvelles pistes et indices.

Domicile du tueur (Madison)

Lorsque le tueur emprisonne Madison, laissez-la mourir asphyxiée.

Vous pouvez aussi sortir par le trou et marcher avec Madison dans le feu pour qu'elle se brule et meurt. Vous pouvez aussi sauter de la fenêtre de la chambre pour une mort plus rapide.

Shaun mourra puisque personne n'est venu l'aider. C'est la fin la plus tragique durant laquelle Madison est morte, Ethan se tire une balle dans la tête, Norman mourra d'une overdose et le tueur restera en liberté.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Origamis funestes et Autre réalité.

Fin alternative 5

Chargez la fin 4 et choisissez le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

Puisque vous avez commencé depuis la sauvegarde de la fin 4, Ethan s'est trompé d'adresse et Norman a déjà abandonné l'enquête. Entrez avec Madison dans le repère du tueur mais quittez-le sans utiliser l'ordinateur pour ne pas connaitre l'adresse de Shaun. Allez ensuite dans la cuisine et refugiez-vous dans le réfrigérateur ou sortez par la fenêtre.

Personne ne connait l'adresse de Shaun qui succombera à la montée du niveau de l'eau. L'assassin sera identifié grâce à Madison. Malgré que celle-ci essaye de réconforter Ethan, ce dernier se suicide sur la tombe de son fils. Norman mourra d'une overdose.

Ceci débloque l'épilogue Pluie et larmes mêlées.

Fin alternative 6

Chargez une des fins précédentes et choisissez le chapitre Course poursuite.

Course poursuite (Ethan)

Pendant la course poursuite, laissez la police vous attraper. De cette manière, Ethan restera en prison jusqu'à la fin du jeu.

Pris au piège (Scott)

Quand Kramer et ses hommes vous attachent dans la voiture et vous balancent dans la rivière, libérez-vous ensuite réveillez Lauren et sauvez-la.

Résolution du mystère (Norman)

Continuez le même cheminement de la fin précédente jusqu'à ce chapitre. Avec Norman, décidez d'ignorer les nouvelles pistes et indices et abandonnez l'enquête.

Domicile du tueur (Madison)

Dans l'abri du tueur, n'allumez pas le pc pour ne pas connaitre l'adresse de Shaun. Quand le tueur vous emprisonne, sortez par le trou et placez-vous dans le réfrigérateur pour survivre à l'explosion.

Avec Ethan en prison et Madison sans adresse, Shaun périra dans le réservoir d'eau comme les autres enfants. Ethan se suicidera dans sa cellule, Madison sombre dans la folie et Lauren vengera son fils en tuant le tueur aux origamis.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Sans issue, Case départ et La vengeance d'une mère.

Fin alternative 7

Chargez la fin 6 et commencez depuis le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

A ce stade de l'histoire et en suivant le cheminement de la fin 6, Ethan est arrêté, Lauren est sauvée par Scott et Norman a abandonné l'enquête.

Entrez avec Madison dans le repère du tueur et entrez le code Max dans l'ordinateur pour localiser Shaun. Quand l'appartement est en feu, rejoignez la cuisine et sortez par la fenêtre qui se trouve près du four à micro-ondes ou en entrant dans le réfrigérateur. Une fois à l'extérieur, n'appelez personne et décidez de partir au hangar seule.

Hangar désaffecté (Madison)

Madison part à la recherche de Shaun. Avancez vers l'endroit où il se trouve pour affronter Scott. Parlez avec lui pour vous approcher suffisamment de la barre de fer et utilisez-la pour l'attaquer. Mettez-le KO pour trouver le temps d'ouvrir la grille et de sortir Shaun de l'eau.

Appliquez le massage cardiaque pour le sauver. Affrontez une seconde fois Scott et si Madison meurt suite à cet affrontement vous aurez la septième fin et Shaun quittera la hangar par ses propres moyens puisque Madison l'a sauvé de la noyade.

Si elle survit vous aurez droit à la huitième et dernière fin.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Innocent et Démission.

Fin alternative 8

Chargez la fin 7 et jouez le dernier chapitre.

Hangar désaffecté (Madison)

Madison part seule pour sauver Shaun. Mettez Scott KO, détruisez alors le cadenas et libérez-le. Appliquez le massage cardiaque pour le sauver. Quand Scott reprend ses esprits, affrontez-le pour le tuer et sortir en vie avec Shaun.

Vous débloquez la cinématique d'épilogue ; Heroïne.

Heroes over Europe

© Ubisoft / Transmission Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES AVIONS

Terminez chaque mission dans les niveaux de difficulté indiqués pour débloquer les avions correspondants. Les objectifs bonus doivent être complétés uniquement dans les difficultés Pilot et Ace.

Appareil	Mission	Difficulté
Beaufighter TF Mk X	Operation Cerberus	Pilot
Bf-109 E4	London Burning	Rookie
Bf-109 E4 Ace	Heart of the Empire	Ace
Bf-109 G10	Heart of the Empire	Pilot
Bf-109 G6	London Burning	Pilot
Bf-110 C-4	Firestorm	Rookie
Bf-110 G-4	Firestorm	Pilot
Fw190 A8	Operation Jericho	Rookie
Fw190 F8	Operation Jericho	Pilot
Fw190 F8 Ace	The Butcher's Birds	Ace
G41 Meteor Mk III	Eye of the Storm	Ace
He 219A-7/Rl Owl	Firestorm	Ace
Hurricane Mk I I-c	Phoney War	Pilot
Hurricane Mk I I-d	Defense of the Realm	Pilot
Ju-87-B Stuka	Fighter Superiority	Rookie
Macchi.202 Folgore	Defense of the Realm	Ace
Me-262 A-2	Operation Jericho	Ace
Me-262 Ace	The Black Heart	Ace
Mosquito FB Mk V Series 3	Party Crashers	Pilot
Mosquito NF Mk V Series 2	Operation Cerberus	Rookie
P-38J Lightning	Eagle Day	Ace
P-40-B Tomahawk	Phoney War	Rookie
P-47B Thunderbolt	Party Crashers	Rookie
P-47D-23 Thunderbolt	The Butcher's Birds	Pilot
P-51A Mustang	Eagle Day	Rookie
P-51D (NA-124) Mustang	Battle of the Bulge	Pilot
P-51D Mustang	Battle of the Bulge	Rookie
P-51H (NA-126) Mustang	The Black Heart	Pilot
P-61 Black Widow	The Black Heart	Rookie
P-80 Shooting Star	Battle of the Bulge	Ace
Spitfire Mk I-a	Defense of the Realm	Rookie
Spitfire Mk IX-c	Fighter Superiority	Ace
Spitfire Mk V-b	Fighter Superiority	Pilot
Spitfire XVI-e	Party Crashers	Ace
Swordfish	Heart of the Empire	Rookie
Tempest FB Mk II	Eye of the Storm	Pilot
Tempest Mk V-II	Eye of the Storm	Rookie
Typhoon Mk I-b	The Butcher's Birds	Rookie
Whirlwind Mk II	Eagle Day	Pilot
Yak-9U	Phoney War	Ace

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Novice de 352 FG

Terminer la campagne de la 352ème en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 72

Terminer la campagne de la 72e en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté Novice ou mieux.

As sans pitié

Réussir une victoire d'as contre un ennemis.

Feu d'artifice

Tirer sur les réserves de munitions en victoire d'as.

Air-air

Détruire un chasseur ennemi avec des roquettes.

On plonge !

Bombarder une cible au sol.

Bombardier

Détruire une cible au sol avec une bombe.

Souci du détail

Abattre deux moteurs et un mitrailleur en une victoire d'as.

Point idéal

Enchaîner 2 victoires d'as dans la zone.

Sur le fil

Terminer une mission en étant opérationnel à 25% seulement.

Percutant

Détruire 3 bombardiers en les percutant.

Attaque énergétique

Détruire une avion en plongeant à pleine vitesse.

Imbattable

Réussir une victoire d'as contre un boss ennemi.

Pilote chasseur

Réussir une victoire d'as contre 10 ennemis.

Super As

Faire 50 victimes en parties multijoueur avec classement.

Spécialiste

Jouer une manche complète en multijoueur en utilisant chaque type d'avion disponible pour un niveau.

Spectateur

Gagner sans se faire tuer en mode multijoueur avec 5 joueurs ou plus.

Chasseur As

Terminer premier en multijoueur contre 5 joueurs ou plus pilotant un chasseur.

Roi du soutien

Terminer premier en multijoueur contre 5 joueur ou plus pilotant un chasseur bombardier.

Argent

Drôle de Guerre

Terminer la mission Drôle de Guerre.

Novice aguerri

Terminer toutes les campagnes en difficulté Novice ou mieux.

Pilote de 352 FG

Terminer la campagne de la 352è en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 72

Terminer la campagne de la 72è en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote aguerri

Terminer toutes les campagnes en difficulté Pilote ou mieux.

As de 352 FG

Terminer la campagne de la 352e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 72

Terminer la campagne de la 72e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté As ou mieux.

Amateur de gibier

Réussir une victoire d'as contre tous les types d'avions ennemis.

Tireur d'élite

Terminer une mission avec une précision d'au moins 75%.

Mort en piqué

Bombarder un avion ennemi.

Prudence

Terminer une mission en étant opérationnel à 100%.

Chasseur de chars

Détruire 50 chars à l'aide de roquettes dans La bataille des Ardennes.

Collectionneur

Débloquer toutes les améliorations d'avion.

Baron rouge

Descendre 5 ennemis en une seule vie en multijoueur.

As ultime

Faire 250 victimes en parties multijoueur avec classement.

L'Oskar

Descendre 5 ennemis avec des roquettes en une seule vie multijoueur contre 5 joueurs ou plus.

Or

As chevronné

Terminer toutes les campagnes en difficulté As.

Platine

Un vrai héros

Gagner tous les trophées du jeu.

High Velocity Bowling

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

1 victoire

Gagner une partie en ligne.

10 strikes

Faire un total de 10 strikes en jeu en ligne.

15 spares

Faire un total de 15 spares en jeu en ligne.

3 parties

Faire 3 parties en ligne.

500 quilles

Faire tomber un total de 500 quilles en jeu en ligne.

Score 180

Faire un score de 180 ou plus dans une partie en ligne.

Argent

25 victoires

Gagner 25 parties en ligne.

5000 quilles

Faire tomber un total de 5 000 quille en jeu en ligne.

75 strikes

Faire un total de 75 strikes en jeu en ligne.

Score 250

Faire un score de 250 ou plus dans une partie en ligne.

Or

150 strikes

Faire un total de 150 strikes en jeu en ligne.

Hitogata Happa

© Rockin' Android 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE SOLO VOYAGE

Terminez le jeu en difficulté Euridice pour débloquer un nouveau mode spécial.

DÉBLOQUER PLATINA

Terminer le jeu en difficulté Euridice pour pouvoir acheter Platina contre 1 800 points.

AFFRONTER LE BOSS KREUTZER EN DIFFICULTÉ EURIDICE

Ce boss n'est normalement accessible que dans les modes de difficulté supérieurs, mais il est possible de l'affronter en difficulté Euridice à condition d'avoir récupéré les 112 figurines cachées dans le jeu.

FIGURINES SPÉCIALES

Platina

Terminer le jeu en difficulté Euridice. Coût : 1 800 points.

Lovers

Terminer le jeu une deuxième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

Fourtuner

Terminer le jeu une troisième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

Fool

Terminer le jeu une quatrième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

MODE DESTINY 13

Débloquez la figurine spéciale Fool et terminez le jeu de 4 manières différentes.

Home

© Sony 2008

SALLE UNCHARTED (VERSION US)

Ces codes permettent de déverrouiller les trois portes de la salle Uncharted.

1024 puis 1577 383	Porte du rez-de-chaussée
41675	Porte de gauche à l'étage
24312	Porte de droite à l'étage

BONUS DE LA BORNE D'ARCADE

Accessoires Echochrome

Obtenir 4 000 points au niveau A.

Trophée Echochrome

Obtenir 10 000 points au niveau A.

T-shirt Echochrome

Obtenir 6 000 points au niveau B.

Trophée du penseur Echochrome

Obtenir 10 000 points au niveau B.

Table Echochrome

Obtenir 20 000 points au niveau C.

Calotte Ice Breaker

Terminer le niveau 5.

Chemise Ice Breaker

Terminer le niveau 8.

Sous-vêtements Ice Breaker

Terminer le niveau 13.

Chaussures Ice Breaker

Terminer le niveau 16.

Trophée pingouin Ice Breaker

Terminer le niveau 20.

COSTUME DE COLE (VERSION US)

Téléchargez la démo d'inFamous sur le PSN et terminez-la pour recevoir le costume complet de Cole.

TENUES DU JEU BURN ZOMBIE BURN (VERSION US)

T-shirt D6 (femme)

Echappez-vous du Labyrinthe (mini-jeu) avec un personnage féminin.

T-shirt D6 (homme)

Echappez-vous du Labyrinthe (mini-jeu) avec un personnage masculin.

TRÔNE DE FAT PRINCESS

Terminer le quiz sur Fat Princess pour débloquer cet objet.

ESPACE SINGSTAR

Chemise "Not Bored Yet"

Danser pendant 30 minutes.

Chemise "Novice Dance"

Effectuer n'importe quelle danse.

Chemise "Novice DJ"

Voter pour un clip musical.

Chemise "Rock On"

Effectuer la danse Rock.

Chemise "Welcome"

Entrer dans l'espace Singstar.

FIGURINE DE WHITE KNIGHT CHRONICLES

Si vous avez une sauvegarde du jeu White Knight Chronicles sur votre PS3, vous débloquerez une nouvelle figurine dans le Home.

TENUE DE WHITE KNIGHT CHRONICLES

Obtenez le trophée platine de White Knight Chronicles pour débloquer un nouveau costume dans le Home.

T-SHIRTS MEGA MAN 10

T-Shirt Mega Man

Terminer le jeu avec Megaman.

T-Shirt Proto Man

Terminer le jeu avec Protoman.

RÉCOMPENSES DE SOCOM CONFRONTATION

AK47 doré pour SOCOM Confrontation

Réussir le mini-jeu "Golden AK47 Assembly" en moins de 12 secondes.

Mini-jeu : "Golden AK47 Assembly"

Trouver les 7 morceaux du AK47 doré.

T-Shirt AK47

Réussir le mini-jeu "Gun Stripping" en moins de 30 secondes.

T-Shirt mercenaire

Essayer le mini-jeu "5-Finger Fillet".

T-Shirt SOCOM Confrontation

Essayer le mini-jeu "Gun Stripping".

inFamous

© Sony / Sucker Punch 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la scène cinématique du début, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et regardez l'hélicoptère qui patrouille dans le ciel. Ensuite, regardez à gauche et descendez la pente. Suivez le chemin qui vire à gauche puis montez sur une petite rampe. Sautez au-dessus du bus à moitié détruit suivez le chemin et atteignez ainsi l'entrée du parking endommagé. Remontez le long de la route, utilisez la voiture pour traverser et avancez pour déclencher une courte scène. Ensuite, avancez à gauche, faites attention au véhicule qui tombe du ciel et poursuivez à gauche. Traversez les la canalisation puis avancez jusqu'à la nouvelle rampe qui vient de se créer. Descendez la rampe, allez à droite et avancez jusqu'au policier. Après la courte scène cinématique, traversez simplement jusqu'à l'autre bout des débris et regardez la scène cinématique. Maintenant que vous êtes sur le toit de l'immeuble, jetez un coup d'oeil autour de vous. Visez les trois batteries qui sont éparpillées sur le toit et tirez plusieurs fois pour les charge.

Mission 1

A présent, approchez-vous du rebord qui se trouve près du grillage, repérez les chemins de fer et descendez en sautant. Suivez Zeke le long des rues jusqu'à ce que vous atteigniez le parking. Visez le premier véhicule qui se trouve à droite et lancez une décharge.

Maintenant que vous avez trouvé le pistolet (sur la voiture), vous commencez à perdre de l'énergie et vous vous affaiblissez. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran pour repérer la source d'électricité puis appuyez sur la bonne touche pour recharger votre perso. Ensuite, suivez Zeke et courez jusqu'au grand Square. La nourriture est suspendue au sommet du monument. Pour la récupérer, agrippez-vous au poteau qui se trouve près de la structure et montez. Sautez sur le toit de la structure, agrippez-vous au second poteau (à droite) et remontez. Sautez sur la passerelle et avancez. Visez le crochet qui supporte la caisse et tirez pour le détruire.

Après la courte scène, des Faucheurs arrivent et tentent de voler votre bien. Empêchez-les d'aboutir à leur fin et éliminez-les grâce à des attaques au corps à corps, des ondes électriques ou des décharges. Restez éloigné de ces créatures et faites attention à leurs armes. Couvrez-vous derrière un mur et électrocutez tous vos adversaires. A présent, vous devez faire un choix. Soit vous laissez les habitants prendre la nourriture, soit vous leur tirez dessus et vous la gardez pour vous même. L'état de votre Karma est déterminé selon les choix que vous faites. Les bonnes actions que vous effectuez augmentent votre jauge de Bon Karma, et les mauvaises actions augmentent celles du Mauvais Karma. L'état de votre Karma détermine la réaction des autres face à vous ainsi que la nature des pouvoirs dont vous disposerez au fur et à mesure de votre progression.

Instant Karma
Si vous voulez être gentil, ne faites rien et laissez les habitants prendre la nourriture. Sinon, électrocutez l'un d'eux pour que tous les autres s'enfuissent. Dans les deux cas, la mission s'achève juste après la décision que vous prendrez.

L'évasion

A présent, quittez cet endroit et courez jusqu'à ce que vous receviez un appel de Zeke. Ce dernier vous met au courant du point de rencontre pour vous aider à vous évader. Repérez alors le point bleu qui s'affiche sur votre mini-carte et atteignez-le. Courez le long des rues, faites attention aux Faucheurs qui se trouvent sur les toits et rejoignez le point bleu. Maintenant, suivez Zeke jusqu'au policier qui se trouvent sur le pont.

Instant Karma
Choisissez entre déclencher une émeute ou attaquer les policiers seul. Dans les deux cas, lancez une décharge électrique, cognez et électrocutez les flics qui bloquent le chemin.

Ensuite, visez le panneau de contrôle qui se trouve à gauche du portail et tirez pour ouvrir le passage. Courez et couvrez-vous derrière les barricades. Visez les policiers à distance, tirez et éliminez-les. Avancez et mettez-vous à couvert derrière les barricades. Faites attention à la tourelle, visez la tête de l'agent qui la manie et tuez-le. Poursuivez jusqu'au portail suivant et ouvrez-le. Avancez jusqu'au container au milieu, sautez et accrochez-vous à son rebord. Restez suspendu, visez les policiers qui sont de l'autre côté et tuez-les. Ensuite, descendez et avancez. Faites attention aux deux tourelles, qui sont à gauche et à droite, et éliminez les hommes qui les manient. Ouvrez le portail suivant et entrez dans la section suivante. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez les policiers qui sont au sol et faites attention aux deux tourelles qui sont de part et d'autre de la rue. Allez d'abord à droite, cachez-vous derrière le container et descendez le flic qui manie la tourelle. Ensuite, allez à gauche et tuez le second. Enfin, chargez le panneau de contrôle et ouvrez le portail.

Après la scène cinématique, visez et tirez sur les crochets pour faire descendre les deux poteaux. Sautez et agrippez-vous au premier puis tournez-vous et sautez sur le deuxième avant d'atteindre la plate-forme. Ensuite, sautez sur la canalisation, accrochez-vous au poteau du milieu et atteignez une autre canalisation, plus loin. Sautez sur une seconde plate-forme et traversez les canalisations. Poursuivez jusqu'à ce que deux Faucheurs vous tirent dessus de loin. Visez-les en étant sur les canalisations, lancez-leurs des chocs électrique et éliminez-les. Ensuite, poursuivez votre avancée, détruisez d'autres crochets en chemin et atteignez la plate-forme.

A présent, allez à gauche près du générateur et sautez sur la canalisation. Avancez encore à gauche et récupérez d'abord le fragment lumineux. Ensuite, attendez que l'éruption de vapeur cesse et traversez. Avancez, faites attention aux deux autres jets de vapeur et passez votre chemin. Lorsque vous arrivez à la fin du canal, sautez sur la corde suspendue (à gauche) et avancez jusqu'à la plate-forme.

Maintenant, visez le maximum de crochets et faites descendre le poteau. Lorsque vous sautez sur les canalisations, ces dernières ne supporteront pas le poids et tomberont après quelques secondes. Par conséquent, dès que vous sautez sur une canalisation, sautez rapidement sur le poteau suivant avant que celle-ci ne s'écroule. Par la suite, restez accroché à l'un des poteaux et éliminez les deux Faucheurs qui vous tirent dessus. Continuez à sauter sur les poteaux et atteignez la plate-forme. Maintenant, soyez rapide et sautez d'une canalisation à l'autre et atteignez l'autre côté de la route avant qu'elles ne tombent. Une fois que vous aurez atteint l'autre côté, la mission s'achève. De retour sur le toit de l'appartement, trois autres missions sont débloquées. Accédez à la carte de la cité, repérez les missions et rejoignez le point le plus proche pour commencer la première.

Mystérieux signaux

Pour commencer la mission, allez à gauche et sautez sur le toit de l'immeuble voisin. Repérez le fil électrique et utilisez-le pour atteindre le plus grand immeuble. Ensuite, approche-vous des vitres et grimpez sur les rebords. Montez jusqu'au plus haut point de l'immeuble et repérez la parabole. Ramassez la boite morte puis appuyez sur le joystick gauche pour savoir quel chemin prendre. Lorsque vous appuyez sur cette touche, repérez les signaux gris qui sont sur la périphérie de la mini-carte. Ces signaux vous indiquent vers quelle direction vous devez avancer.

Donc, grimpez sur les immeubles, repérez les points rouges qui représentent les Faucheurs sur votre mini-carte et éliminez-les. Une fois sur le toit de l'immeuble qui contient la seconde parabole, ramassez la seconde boite morte et poursuivez. Activez le radar, dirigez-vous vers le sud-ouest et déplacez-vous d'un immeuble à l'autre. Traversez la rue sur la corde électrique, repérez le groupe de Faucheurs se trouvant sur le toit et éliminez-les de loin. Visez d'abord la tête de l'ennemi qui porte un bouclier puis tuez les autres. Regagnez le toit sur lequel se trouvaient vos ennemis, repérez la troisième parabole et récupérez la boite morte. La mission s'achève mais il reste encore 29 autres boites à trouver.

Trainée de sang

A présent, repérez le point bleu qui se trouve dans le grand Square et rejoignez-le pour commencer la prochaine

mission. Repérez le petit point sur la mini-carte, traversez la rue et examinez le cadavre de la femme. Ensuite, poursuivez le spectre à travers les rues et appuyez sur le joystick pour l'apercevoir. Faites attention aux nouveaux Faucheurs et éliminez-les grâce à des décharges électriques. Lorsque vous êtes attaqué par plusieurs de ces créatures et que vous vous trouvez dans une grande rue, cachez-vous derrière un obstacle et lancez-leur des décharges et des chocs électriques. Ensuite, suivez de nouveau le spectre et courez jusqu'à la station électrique.

Faites très attention dans cet endroit car il existe plusieurs Faucheurs et les générateurs peuvent exploser. Eliminez d'abord celui qui se trouve à droite de l'entrée, descendez les deux qui sont sur la passerelle et entrez dans la station. Dégommez deux autres Faucheurs (à gauche), avancez et éliminez les deux prochains (en haut à droite). Aussi, vous pouvez exploser les générateurs, les batteries et éliminer ainsi quelques ennemis lors de l'explosion. Une fois que vous aurez atteint le grand générateur au fond, une scène cinématique se déclenche.

Après la scène, l'électricité est coupée. Toutefois, vous pouvez utiliser la touche pour repérer le spectre et suivez-le jusqu'à la plaque d'égouts. Juste avant d'entrer dans les égouts, repérez les véhicules qui sont à droite et absorbez leur énergie électrique. Maintenant, accédez aux égouts et sautez sur la plate-forme de gauche. Bondissez jusqu'au rebord de la grande citerne et agrippez-vous. Sautez vers celui de la seconde citerne puis sur la plate-forme qui contient le générateur. Rétablissez le courant électrique, allez à droite et utilisez votre nouveau pouvoir pour guérir l'homme blessé. Par la suite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, traversez la passerelle et rejoignez une grande pièce. Approchez-vous du Faucheur blessé, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et neutralisez-le. Ensuite, avancez légèrement et repérez des civils mal en point. Utilisez la même touche et soignez-les. Par la suite, repérez deux autres Faucheurs blessés et effectuez une Neuro-succion.

A présent, sautez sur les canalisations et avancez. Sautez sur une autre canalisation (à gauche) puis sur la plate-forme et soignez le civil blessé. Avancez jusqu'à la section suivante, sautez sur la citerne et accrochez-vous au rebord. Visez les Faucheurs qui se trouvent sur la plate-forme suivante et éliminez-les de loin. Ensuite, rejoignez cette même plate-forme, éliminez un autre ennemi du même genre et poursuivez à droite.

Avancez, sautez sur la plate-forme de droite et soignez un civil. Ensuite, sautez sur celle de gauche, guérissez un autre civil et rejoignez l'électricien. Si vous tombez sur le second rebord du cylindre, grimpez à l'échelle pour remonter jusqu'à la plate-forme.

Instant Karma
Après la discussion avec l'électricien, vous devez choisir entre le Bon et le Mauvais Karma. Soit vous lui dites la vérité à propos de sa femme, soit vous l'achevez pour continuer.

Peu importe la décision que vous ayez prise, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et traversez la passerelle. Sautez sur la plate-forme de droite puis sautez sur une autre passerelle (à gauche) et avancez jusqu'au générateur. Visez le panneau de contrôle, tirez et alimentez ainsi toute la ville en courant électrique.

Urgence médicale

Après la scène cinématique, repérez le troisième point bleu sur la carte et rejoignez-le. Il existe un fragment de batterie sur le mur de l'immeuble portant ce point lumineux. Récupérez-le, grimpez jusqu'au toit et éliminez les Faucheurs qui se trouvent sur les immeubles voisins. A présent, rejoignez le point bleu puis rendez-vous au point jaune se trouvant à quelques rues plus loin. Suivez la mini-carte, approchez-vous du secouriste indiqué et commencez la mission.

D'abord, utilisez les décharges électriques, les combos et éliminez les trois Faucheurs qui sont dans la rue. Ensuite, grimpez à la fenêtre de l'immeuble qui se trouve à côté de la clinique et éliminez les autres ennemis se trouvant sur le toit.

En hauteur

Dès que vous commencez cette mission, rendez-vous sur le toit de l'immeuble voisin et rechargez le panneau de contrôle de la tour de communications. Par la suite, vous devez rechercher les unités de batteries qui sont éparpillées sur plusieurs immeubles. Appuyez sur la touche du joystick pour repérer les emplacements des fragments représentés

en bleu et récupérez-les. Faites attention aux Faucheurs qui utilisent une tourelle, visez la tête et éliminez-les. Ensuite, continuez à vous déplacer sur les toits des immeubles vers l'ouest. Votre objectif est d'atteindre le point bleu. Mais avant cela, vous devez éliminer les tourelles. Essayez toujours de traverser d'un toit à l'autre, visez les Faucheurs de loin et éliminez-les. Ne descendez pas dans la rue car vous serez entouré de plusieurs ennemis et vous risquez de ne pas vous en sortir.

Une fois que la première tourelle est neutralisée, poursuivez sur les toits des immeubles vers l'ouest et repérez une autre tourelle sur les chemins de fer. Visez la tête, tirez plusieurs fois pour éliminer celui qui la manie et sautez sur les rails. Sautez sur les immeubles qui sont de l'autre côté des rails. Dégommez les Faucheurs se trouvant sur les toits avoisinants, approchez-vous de la plaque d'égout désignée par le point bleu et entrez.

A présent, sautez sur les plates-formes de droite et atteignez la passerelle. Avancez légèrement, sautez sur le rebord de gauche puis sur la passerelle de gauche. Avancez, sautez sur une autre passerelle puis agrippez-vous à la canalisation supérieure. Traversez le long de ces tuyaux, sautez sur la passerelle puis sur les plates-formes suivantes. Rejoignez celle contenant le grand générateur et rétablissez le courant.

Maintenant, allez en direction du point bleu sur la mini-carte et traversez le long de la canalisation. Utilisez votre nouvelle aptitude et explosez les débris se trouvant devant le passage. Poursuivez, sautez sur les plates-formes (à gauche), atteignez une passerelle puis rejoignez le transformateur. Restez sur place, visez les Faucheurs de loin et lancez-leur des grenades électriques. Eliminez-les puis traversez les passerelles jusqu'au prochain transformateur. Mettez-vous à couvert derrière l'un des deux transformateurs, visez les trois tourelles et lancez des grenades pour les exploser. Maintenant, avancez vers la section suivante et rejoignez la passerelle. Faites attention aux deux Faucheurs kamikaze et lancez une décharge électrique pour les éliminer. Enfin, repérez le panneau de contrôle du générateur et alimentez-le pour clore cette mission.

Manipulation de l'esprit

Rejoignez l'immeuble contenant le point bleu pour commencer cette mission. Ensuite, courez le long de la rue et rejoignez Trish. Discutez avec elle puis tournez la vanne qui se trouve à proximité. Puis, suivez-la le long de la rue jusqu'à ce qu'elle vous soigne. Ensuite, courez jusqu'au jardin public et atteignez les deux autres vannes. Eliminez les Faucheurs et le gardien Faucheur puis tournez la première vanne. Lorsque vous approchez de la seconde vanne, vous devez faire un choix entre tourner la vanne vous-même ou harceler un civil pour le faire à votre place.

Ensuite, repérez le point de passage suivant et dirigez-vous vers le tunnel. Dès que vous atteignez ce dernier, couvrez-vous derrière la barricade qui se trouve à l'entrée et éliminez les Faucheurs qui sont à l'intérieur. Avancez dans le tunnel, cachez-vous derrière les véhicules et éliminez d'autres ennemis. Par la suite, vous serez assommé et vous commencerez à halluciner. Visez les Faucheurs fantômes et lancez des éclairs pour les disperser. Rechargez votre jauge électrique, avancez jusqu'au grand camion et lancez des grenades sur les ennemis du fond. Explosez les barricades de sable, électrocutez les deux créatures et éliminez le gardien Faucheur. Enfin, rechargez votre jauge électrique et lancez plusieurs grenades sur le grand camion.

Les bonnes choses

D'abord, retournez sur le toit de Zeke pour déclencher cette mission. Ensuite, utilisez les câbles électriques et déplacez-vous d'un immeuble à l'autre. Lorsque vous arrivez au niveau de la plaque d'égouts, descendez rapidement et avancez vers cette plaque pour commencer la mission. Dès que vous accédez aux égouts, sautez sur les canalisations et atteignez le générateur électrique. Rétablissez le courant, poursuivez votre chemin et utilisez votre nouvelle aptitude pour glisser sur le câble électrique. Glissez d'un câble à l'autre et rejoignez la section suivante. Sautez sur la plate-forme puis sur les canalisations avant d'atteindre la passerelle.

Ensuite, glissez sur un autre câble et atteignez la plate-forme. Lancez des grenades pour dégommer les Faucheurs qui se trouvent plus loin puis sautez sur les canalisations jusqu'à la section suivante. Glissez sur le câble électrique et atteignez une autre plate-forme. Eliminez les Faucheurs de loin, utilisez les canalisations pour avancer puis rechargez votre jauge électrique. Glissez sur le câble, lancez des grenades sur les Faucheurs et explosez-les. Enfin, rejoignez le transformateur et alimentez le panneau de contrôle.

Le sauvetage

Après avoir achevé la mission précédente, grimpez sur le toit de l'immeuble qui se trouve à proximité et commencez la mission. Ensuite, atteignez le toit de l'immeuble qui se trouve en face des Faucheurs qui patrouillent et éliminez ces derniers. Rejoignez le train, lancez une décharge électrique et éloignez les voitures qui bloquent le chemin. Ensuite, montez sur le toit du premier wagon pour le faire avancer. Lorsque le train s'arrête, descendez dans la rue et repérez le panneau de contrôle qui se trouve au-dessous des rails. Alimentez-le, remontez sur le toit du wagon et faites avancer le train à nouveau.

Lorsque ce dernier s'arrête dans la station, plusieurs Faucheurs se précipitent vers vous et vous attaquent. Lancez des grenades, des décharges électrique et éliminez-les tous. Ensuite, alimentez un second panneau de contrôle (au-dessous des rails), rechargez votre jauge électrique et conduisez le train jusqu'au prochain arrêt. A présent, faites attention au Faucheur qui porte un lance-roquettes et lancez des décharges électriques et des grenades sur cet ennemi. Lorsque le train s'arrête, éliminez ceux qui vous tirent dessus, descendez dans la rue et alimentez le panneau de contrôle qui est sous le pont. Remontez et conduisez le train jusqu'à l'arrêt suivant.

A présent, utilisez les voitures pour exploser les Faucheurs et tuez ceux qui sont sur les immeubles. Faites attention aux kamikazes, lancez-leur des décharges électriques de loin et dégommez-les tous. Ensuite, glissez sur les rails, lancez des décharges pour dégager les véhicules qui se trouvent sur le passage. Retournez sur le toit du premier wagon et conduisez le train jusqu'à destination.

L'ennemi révélé

Maintenant, glissez sur les rails du chemin de fer et rejoignez le point bleu se trouvant de l'autre côté de la ville. Après la scène cinématique, soignez quelques civils et montez sur le toit de l'immeuble. Atteignez le point bleu sur la mini-carte et repérez la citerne d'eau. Grimpez sur cette citerne et surchargez le panneau de contrôle de la pompe pour détruire cette dernière. Grimpez de l'autre côté de l'immeuble et repérez la parabole. Ramassez la boite morte, éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit voisin et glissez sur le câble électrique. Rejoignez cet immeuble et montez sur la citerne d'eau.

Instant Karma
Soit vous faites l'égoïste ; surchargez la pompe et implosez-la pour ne pas subir de dégâts ou bien pensez aux civils, explosez la pompe avec une décharge et subissez vous-même les dégâts.

Maintenant, rejoignez la troisième citerne qui est à proximité. Eliminez les Faucheurs et détruisez la pompe. Ensuite, faites attention au Faucheur qui porte un RPG et lancez une décharge sur le missile pour le détourner. Traversez le pont et atteignez l'immeuble qui se trouve de l'autre côté. Détournez une roquette, éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit et rejoignez la quatrième citerne.

Instant Karma
Même décision à prendre. Soit vous surchargez la pompe pour ne pas subir de dégâts, sinon explosez-la avec une décharge et subissez vous-même les dégâts.

Faites votre choix, neutralisez le poison et poursuivez vers la citerne suivante.Traversez le long des câbles électrique et grimpez jusqu'au toit de l'immeuble. Faites attention à la tourelle et explosez-la. Éliminez les autres Faucheurs puis faites votre choix et neutralisez la dernière pompe. Après la scène cinématique, rejoignez Zeke sur le toit de son immeuble puis commencez la mission suivante.

Aucune protection

A présent, sautez sur les rails du métro et glissez jusqu'au quartier sombre. Montez sur le toit de l'immeuble, repérez la plaque d'égout au milieu de la route et éliminez d'abord les Faucheurs qui se trouvent à proximité. Ensuite, descendez rapidement, courez et entrez dans les égouts. Une fois que vous êtes à l'intérieur des égouts, sautez sur les canalisations puis sur le gros cylindre et atteignez la passerelle. Dans la section suivante, chargez le panneau de contrôle et sautez sur une sorte de bras mobile. Ensuite, sautez sur le rebord du cylindre puis sur les canalisations,

atteignez le générateur et rétablissez le courant.

Utilisez votre nouvelle capacité, visez le pannez de contrôle de loin et alimentez le bras mobile. Sautez sur la canalisation puis sautez sur le bras mobile lorsqu'il s'arrête (à droite). Continuez vers la gauche, sautez sur les rebords des cylindres et atteignez la passerelle. Faites attention aux quatre Faucheurs kamikazes et éliminez-les. Ensuite, sautez sur la passerelle suivante et cachez-vous derrière le transformateur de gauche. Visez la tourelle de loin, éliminez le Faucheur qui la manie ainsi que celui qui se trouve à droite. Ensuite, abattez un troisième Faucheur et poursuivez du côté opposé.

Avancez le long des passerelles et atteignez un autre transformateur. Couvrez-vous, utilisez le pouvoir sniper et éliminez les Faucheurs qui se trouvent plus loin. Ensuite, visez le ventilateur qui se trouve en bas à droite, repérez le panneau de contrôle et alimentez le bras mobile. Sautez sur ce dernier puis sur la plate-forme avant d'atteindre un autre bras mobile (à droite). Enfin, sautez sur les canalisations, atteignez le grand transformateur et alimentez le panneau de contrôle.

Trish reprend Contact

Maintenant, rejoignez le point bleu se trouvant à quelques rues et commencez la mission. En effet, vous devez protéger la caisse et empêcher les Faucheurs de la détruire. D'abord, restez sur le toit de l'immeuble (ou descendez), mettez-vous à couvert et éliminez la première vague de Faucheurs. Ensuite, un groupe de kamikazes s'approche de votre position et fonce directement vers la caisse médicale. Empêchez-les d'atteindre leur but, mettez-vous près de la caisse et lancez des décharges et des chocs électriques pour les exploser. Ensuite, éliminez une autre vague de Faucheurs qui utilisent des mitraillettes lourdes et restez derrière les barils.

Aussi, faites attention aux deux Faucheurs qui portent des RPG, détournez leurs roquettes et éliminez-les. Par la suite, trois grands camions armés de tourelles approchent. Grimpez rapidement sur le toit d'un immeuble, utilisez le pouvoir sniper, visez la tête des Faucheurs maniant les tourelles et descendez-les. Enfin, dégommez une dernière vague d'ennemis, faites attention à celui qui porte une mitraillette lourde et descendez-les pour sécuriser ainsi cet endroit.

Dîner avec Sasha

Maintenant, grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et rejoignez le point bleu pour commencer la mission. Descendez dans la rue, allez à l'entrée du garage (à gauche), repérez le panneau de contrôle et activez-le. Eliminez rapidement le Faucheur kamikaze, entrez et avancez le long du couloir.

Grimpez à l'échelle, descendez les Faucheurs qui sont en face puis accrochez-vous rapidement au container. Repérez les deux tourelles à droite et à gauche, utilisez le pouvoir sniper et descendez les Faucheurs qui les utilisent. Si vous êtes à court d'énergie, repérez les sources sur votre mini-carte et remplissez rapidement votre jauge. Ensuite, progressez vers l'avant et accrochez-vous au container suivant. Visez d'abord la tour de droite, éliminez le Faucheur puis essayez d'éliminer celui qui est dans la tour suivante. Ce dernier se déplace sans cesse. Si vous n'arrivez pas à le tuer, montez via l'échelle jusqu'au sommet de la tour de droite et avancez vers la tour de gauche. Grimpez à l'échelle, attaquez l'ennemi au corps à corps puis activez le levier pour ouvrir la porte.

A présent, descendez dans la rue et éliminez les Faucheurs qui sortent du tunnel. Guérissez quelques civiles (si vous le voulez) puis entrez dans le tunnel. Eliminez le kamikaze qui arrive par la gauche puis descendez ceux qui se trouvent plus loin. Faites exploser les véhicules, utilisez les décharges et les grenades pour faire le ménage rapidement. Ensuite, rechargez votre jauge électrique et continuez. Visez la tourelle de loin et éliminez les Faucheurs qui se trouvent aux alentours. Continuez à avancer le long du tunnel, éliminez un autre kamikaze et deux Faucheurs gardiens. Mettez-vous à couvert derrière les barricades, utilisez des grenades et descendez-les rapidement.

Ensuite, rechargez votre jauge et avancez jusqu'à la clôture. Tirez sur la serrure pour entrez dans la prison puis ouvrez toutes les cellules pour libérer les prisonniers. Ensuite, continuez le long du tunnel et descendez au niveau inférieur. Après la scène cinématique, entrez par la gauche et sautez sur les portions de terre. Dès que vous sautez à gauche, Sasha apparait et vous empêche d'avancer. Appuyez alors rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et placez le rayon lumineux avec le joystick gauche.

Ensuite, sautez d'un bout de terre à l'autre et éliminez les spectres des Faucheurs. Repérez ensuite le spectre de Sasha et attaquez-le grâce à des chocs électriques et des grenades. Lorsqu'elle est assommée, rejoignez-la rapidement et refaites la même opération deux fois consécutives pour lui incruster des boules électriques dans le corps. Utilisez le joystick gauche pour diriger la boule vers l'endroit indiqué et appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour y mettre plus de force.

Dans la phase suivante, des tentacules qui lancent des explosifs jaillissent à proximité de Sasha. Visez ces appendices et détruisez-les avant qu'elles ne lancent de grenades (vous pouvez utiliser des décharges électriques pour dévier les projectiles). Lorsque Sasha est assommée, répétez la même opération une dernière fois et éliminez-la.

Isolé

Dès que la mission précédente est achevée, sortez du tunnel et courez rapidement vers la plaque d'égout désignée sur la carte. A l'entrée des égouts, sautes sur les canalisations et atteignez la plate-forme contenant le générateur de courant. Rétablissez le courant, apprenez une nouvelle aptitude et continuez. Sautez sur la passerelle puis sur la canalisation avant de bondir et de planer jusqu'à la passerelle. Planez d'une passerelle à l'autre et atteignez la porte bloquée. Lancez une grenade pour l'ouvrir.

Rechargez votre jauge électrique, avancez et éliminez les Faucheurs qui se trouvent dans l'eau. Chargez l'eau en électricité pour les éliminer rapidement. Planez jusqu'à la passerelle suivante, éliminez d'autres Faucheurs et poursuivez le long des passerelles. Electrocutez les Faucheurs qui sont dans l'eau, continuez vers l'avant puis allez à droite. Planez jusqu'aux passerelles et atteignez la section suivante. Atteignez la première plate-forme, planez jusqu'à la prochaine puis accédez à la section suivante. Sautez sur les canalisations, planez jusqu'au pont et éliminez les Faucheurs qui se trouvent en bas. Descendez, suivez le chemin des ponts et rejoignez la section suivante.

A présent, montez sur le barre suspendue, sautez et planez jusqu'au bras mobile. Ensuite, sautez et planez jusqu'à l'échelle du grand cylindre et montez. Faites le tour du rebord, grimpez à une seconde échelle et atteignez le sommet du cylindre. Ensuite, sautez et planez jusqu'à un autre cylindre, plus loin, et grimpez à l'échelle. Sautez sur le pont, accrochez-vous à la canalisation puis bondissez sur la barre verticale. Avancez, sautez sur la passerelle et atteignez une autre section. A présent, planez jusqu'au premier bras mobile, attendez qu'il tourne et planez jusqu'au second bras juste avant qu'il ne s'arrête. Ensuite, planez vers la passerelle en forme de croix et rejoignez le transformateur. Alimentez le panneau de contrôle et rétablissez ainsi le courant dans la ville.

Demande de Zeke

A présent, allez au nord de la ville et rejoignez le point bleu se trouvant près du quai. Dès que vous commencez la mission, approchez-vous du cadavre et lisez ses pensées. Ensuite, suivez le spectre du Faucheur le long des rues et rencontrez un peintre.

Instant Karma
Choisissez le poster aimé ou le poster redouté.

Ensuite, suivez de nouveau le spectre vert et repérez les araignées. Utilisez simplement les chocs électriques pour les détruire et avancez lentement. Faites attention aux nombreux Faucheurs qui approchent, mettez-vous à couvert et éliminez-les. Lancez des grenades, utilisez le pouvoir sniper et progressez le long des ruelles jusqu'à ce qu'ils soient tous hors d'état de nuire.

Ensuite, suivez le spectre et éliminez des Faucheurs kamikaze dans la grande rue. Traversez-la, éliminez d'autres Faucheurs et suivez le spectre. Enfin, vous apercevez le Porteur qui crée les araignées. Lancez-lui des grenades et bombardez-le avec des chocs électriques pour l'achever rapidement et ainsi clore cette mission. Par la suite, repérez le point bleu sur la carte et retournez sur le toit de Zeke.

Une vieille amitié

Dès que vous arrivez au domicile de l'ingénieur, vous devez éliminer les deux Faucheurs qui le détiennent en otage.

Utilisez le pouvoir sniper, éliminez le premier Faucheur puis tournez rapidement le réticule et éliminez le second avant qu'il ne tue l'otage. Ensuite, repérez le point bleu sur la carte et escortez l'ingénieur jusqu'au pont. Lorsque vous arrivez à destination, votre compagnon commencera à réparer le panneau de contrôle et entre temps vous vous faites attaquer par des Faucheurs. Utilisez les décharges électriques pour garder vos distances par rapport aux ennemis et bombardez-les avec des chocs électriques et des grenades. Ensuite, faites attention aux Faucheurs kamikazes qui arrivent de l'autre côté et éliminez-les avant qu'ils ne tuent l'ingénieur.

Par la suite, montez sur le pont et traversez. Rejoignez l'autre ingénieur dans le parc puis utilisez le pouvoir sniper, visez les deux Faucheurs et éliminez-les rapidement. Ensuite, escortez l'homme jusqu'au pont et protégez-le. La première vague attaque depuis le pont du métro. Puis, deux autres vagues arrivent le long des rues de droite et de gauche. Éliminez-les puis traversez le pont pour protéger Néon. Dégommez les trois Faucheurs et un kamikaze puis retournez de l'autre côté du pont pour protéger Lou. Repérez les Faucheurs sur le toit de l'immeuble qui est en face du pont, descendez-les puis tuez ceux qui arrivent par la rue. Si l'un des ingénieurs est blessé, utilisez vos pouvoirs pour le guérir. Une fois que les ingénieurs ont fini le travail et qu'ils sont sains et saufs, alimentez le panneau de contrôle, traversez le pont et alimentez le second panneau.

Jouer au Héros

Dès que vous êtes réveillé, rejoignez l'île qui est au nord-ouest de la carte et atteignez la plaque d'égouts représentée par un point bleu. Faites attention aux tourelles qui se trouvent près de la plaque, utilisez le pouvoir sniper et descendez-les de loin.

Une fois que vous êtes dans les égouts, planez jusqu'aux passerelles et atteignez le générateur. Rétablissez le courant et utilisez la bombe Mégawatt pour éliminer le Faucheur qui se trouve dans le tunnel. Poursuivez tout droit, éliminez les Faucheurs se trouvant après le tunnel puis sautez sur le pont. Bondissez sur les premières plates-formes, allez vers la gauche, sautez sur d'autres plates-formes et dégommez un Faucheur de loin. Atteignez le pont, planez jusqu'à la passerelle et rejoignez la section suivante.

Entrez dans un second tunnel, rechargez votre jauge électrique et éliminez le Faucheur. Traversez la passerelle, sautez sur les rebords des plates-formes et dégommez deux autres ennemis avec des bombes Mégawatt. Poursuivez le long des plates-formes et rejoignez le tunnel de la section suivante. Dans ce tunnel, repérez le Faucheur muni d'un lance-roquettes et bombardez-le avant qu'il ne vous tire dessus. Si une roquette est déjà lancée, lancez une décharge pour la détourner. Ensuite, traversez la passerelle et retrouvez le transformateur électrique. Alimentez-le pour rétablir le courant dans cette section de la ville et sortez.

Protocole standard

Dès que vous commencez la mission, les Faucheurs vous attaquent et vous entrez dans le vif du sujet. D'abord, utilisez le pouvoir sniper et éliminez la tourelle de droite. Ensuite, éliminez les Faucheurs qui arrivent par la gauche et ceux postés sur le toit. Rechargez votre jauge électrique, grimpez sur le toit et tuez les Faucheurs en les attaquant par le flanc gauche. Une fois que la zone de l'immeuble est sécurisée, rejoignez le bateau, libérez les otages et détruisez le moteur se trouvant à l'arrière de l'embarcation. Par la suite, rejoignez le second quai se trouvant à quelques rues et éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit de l'entrepôt. Ensuite, grimpez sur ce toit, éliminez les créatures qui sont près et sur le bateau. Libérez les otages, détruisez le moteur et éliminez un Faucheur Porteur en quittant l'endroit. Faites attention aux roquettes qu'il lance et dégommez-le grâce à des bombes Mégawatt.

Par la suite, montez sur le pont et glissez jusqu'au quai (vers le nord). Détruisez les deux tourelles sur le toit de l'entrepôt, tuez un Porteur dans la rue et grimpez sur le toit. Libérez les otages du bateau, détruisez le moteur et quittez l'endroit. Dirigez-vous vers le dernier bateau, faites attention aux deux Porteurs qui sont à l'entrée du quai et éliminez-les avec vos bombes. Eliminez aussi ceux qui sont sur le toit, tuez ceux qui approchent par la gauche et sécurisez la zone. Enfin, rejoignez le bateau, libérez les otages et détruisez le moteur.

Alden frappe

Dès que vous commencez la mission, entrez dans le grand entrepôt et faites attention aux groupes de Faucheurs qui

jaillissent du container. Soyez prudent car vos ennemis possèdent des fusils à pompe. Bombardez les Faucheurs avec des grenades et des bombes Mégawatt. Tournez à droite, repérez deux Faucheurs sur la passerelle en haut et éliminez-les. Ensuite, avancez, faites tourner la vanne puis tournez une seconde vanne, plus loin. Grimpez rapidement à l'échelle, traversez le long du fil et atteignez la passerelle.

A présent, sautez de l'autre côté du grillage, avancez et tournez à gauche. Repérez le Porteur qui est en haut et éliminez-le rapidement. Avancez légèrement et tournez à gauche. Éliminez les créatures qui ressortent du container puis celles qui sont à droite avant de descendre le manieur de la tourelle (à droite). Suivez le passage et grimpez à l'échelle lorsque le passage est bloqué. Sautez à droite et planez au-dessus du grillage. Bombardez rapidement les Faucheurs qui arrivent, éliminez un manieur de RPG (juste à droite) puis avancez légèrement vers la gauche. Tuez d'autres Faucheurs, avancez à gauche et couvrez-vous derrière les barricades. Détruisez la tourelle, remontez la pente et éliminez un Faucheur, en haut à droite.

Grimpez à l'échelle, sautez sur la passerelle puis planez jusqu'au toit du container d'en face. Traversez sur les containers et tuez les Faucheurs qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez et éliminez deux autres ennemis postés en haut à gauche. Accrochez-vous à la barricade, utilisez le pouvoir sniper et éliminez celui qui manie le lance-roquettes. Poursuivez, grimpez rapidement à l'échelle et planez pour atteindre le toit des containers de droite.

Descendez de l'autre côté, éliminez le Faucheur qui utilise la tourelle et grimpez à l'échelle. Dégommez les Faucheurs qui arrivent à gauche, éliminez celui qui se trouve en haut sur le tas de containers puis couvrez-vous derrière la barricade. Détruisez la tourelle, éliminez les Faucheurs qui approchent et tuez celui qui se trouve sur la passerelle supérieure. Avancez, grimpez à l'échelle sur le container de gauche, sautez sur une autre échelle et montez sur le container.

Après la courte scène, suivez le chemin des containers et mettez-vous à couvert derrière les barricades. Eliminez d'abord le porteur du RPG et tuez les Faucheurs qui sont sur les containers. Planez jusqu'aux containers qui sont plus loin, éliminez un autre ennemi maniant un RPG et avancez en prenant à droite. Montez à l'échelle de la grue, avancez sur la passerelle et grimpez à une autre échelle. Eliminez rapidement les Faucheurs qui sont sur la plate-forme de la grue puis activez le levier. Ensuite, sautez pour rejoindre la rue et achevez ainsi cette mission.

Drones espions

Dès que la mission commence, rejoignez le drone qui vient de s'écraser près du quai et récupérez la boite noire. Ensuite, repérez les autres drones sur votre GPS et trouvez celui qui est le plus proche. Lorsque vous repérez un drone, utilisez le pouvoir sniper, visez-le lorsqu'il est dans les airs et tirez deux à trois fois pour le détruire. Ensuite, rejoignez l'endroit du crash et ramassez la boite noire. Répétez cette opération pour les trois autres drones puis rejoignez l'immeuble contenant la liaison satellite.

Grimpez sur l'immeuble avoisinant, repérez le porteur du RPG sur le balcon d'en face et éliminez-le. Éliminez un second ennemi du même calibre posté à gauche, tuez les autres Faucheurs puis sautez vers l'immeuble. Grimpez sur le toit, éliminez les créatures restantes et utilisez le transmetteur qui est à gauche de la porte pour envoyer les données à Moya.

Tout pour Trish

Montez sur le toit du bus, repérez les points rouges qui apparaissent sur le GPS et lancez des grenades à volonté. Utilisez aussi le pouvoir sniper et éliminez les manieurs de RPG ainsi que les camions munis de tourelles. Lorsque le camion vire à droite, faites attentions aux Faucheurs qui arrivent des ruelles et ceux qui sont sur le balcon de gauche.

Ensuite, le camion vire à gauche. Éliminez d'abord les ennemis armés de lance-roquettes et qui sont sur les balcons de droite et de gauche. Utilisez le pouvoir sniper et descendez ceux qui sont au sol. Lorsque le camion arrive sur le pont, bombardez les deux unités de Faucheurs avec des bombes Mégawatt. Repérez les deux porteurs de roquettes sur le balcon (à gauche du pont), visez-les et tuez-les. Explosez les véhicules pour vous frayer un chemin et éliminez les autres ennemis qui arrivent. Continuez à dégommer les assaillants jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée de l'hôpital. Après la scène cinématique, courez à droite vers l'arrière de l'hôpital et grimpez sur le toit. Eliminez les Faucheurs qui

vous attaquent, rechargez votre jauge électrique et continuez à grimper. Lorsque vous arrivez au sommet, tirez rapidement sur les kidnappeurs de Trish et libérez-la.

L'arrestation

Au début de la mission, repérez le point bleu sur la carte et rejoignez le cadavre. Après la scène, suivez le spectre d'Alden le long des rues et rejoignez un homme suspendu par une corde.

Instant Karma
Soit vous visez la corde et libérez l'homme pour réaliser une bonne action, soit vous l'ignorez et partez à la poursuite d'Alden.

Continuez à suivre le spectre jusqu'à la cabane des Faucheurs. Visez les ennemis qui sont à droite de l'entrée et éliminez-les. Visez celui qui est sur la citerne de gauche, tuez-le et rechargez votre jauge.

Entrez dans la casse, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis qui se trouvent au milieu, avancez le long de la passerelle et tournez à droite. Éliminez d'autres Faucheurs, suivez le spectre puis grimpez sur la cabane de gauche. Traversez, montez sur le toit d'une autre baraque, plus loin, et poursuivez à gauche. Détruisez la tourelle qui est en haut à droite, avancez et éliminez les Faucheurs qui sont à gauche.

A présent, planez vers la baraque qui se trouve à gauche du lac et suivez le spectre. Après la scène cinématique, éliminez les trois Faucheurs qui arrivent, suivez le chemin de la passerelle et éliminez un autre ennemi, en haut à droite. Grimpez à l'échelle, accrochez-vous à la canalisation et sautez de l'autre côté de la ferraille. Suivez le spectre jusqu'à la cour et préparez-vous à affronter un robot géant.

Dès que le combat commence, bombardez-le avec des bombes Mégawatt et fuyez son attaque. Lorsqu'il crache sa boule de feu, effectuez simplement une roulade vers la gauche ou vers la droite pour l'éviter. Lorsqu'il commence à vous mitrailler, courez et tournez en rond pour esquiver les balles. Rechargez rapidement votre jauge électrique, bombardez-le puis esquivez ses attaques. Répétez cette méthode jusqu'à ce que le robot soit détruit.

Rues terrorisées

Dès que la mission commence, repérez le bus ennemi le plus proche. N'approchez pas le bus de front mais grimpez sur le toit d'un immeuble et planez jusqu'au toit du véhicule. Allez rapidement à l'arrière du bus et électrifiez le moteur pour le neutraliser. Répétez cette opération pour les trois autres véhicules et achevez ainsi cette mission.

Alden enchainé

Dès que vous arrivez devant la prison, repérez la brèche dans la clôture de gauche et grimpez le long de la poutre en métal. Sautez sur la passerelle et accédez à la cour de la prison. Après la scène cinématique, sautez sur la passerelle électrifiée et préparez-vous à plusieurs combats. D'abord, lancez des décharges éclectiques et repoussez les météorites pour protéger la passerelle. Ensuite, lancez des bombes Mégawatt et bombardez les nettoyeurs qui arrivent. Si la passerelle est détruire, descendez dans la cour et couvrez-vous derrière les barricades. Utilisez les lampes pour recharger votre jauge et bombardez le grand robot qui arrive. Visez d'abord les bras, puis les jambes pour le détruire.

Ensuite, sautez sur la passerelle à moitié détruite et allez à droite. Sautez sur la canalisation, montez et agrippez-vous au rebord. Hissez-vous d'un rebord à l'autre et atteignez une partie du toit. Eliminez les nettoyeurs, montez les marches de droite et accrochez-vous au rebord de gauche. Sautez le long du mur, atteignez l'autre bout des escaliers et traversez la passerelle. Repérez les sections de pierre brisées et sautez d'un bout à l'autre jusqu' à ce que vous atteignez une autre canalisation jaunâtre. Montez le long de la canalisation, avancez jusqu'à trouver des pierres sur lesquelles traverser (à droite).

Sautez sur les pierres, repérez le feu et grimpez. Éliminez le nettoyeur, grimpez sur le bout de métal à droite puis rejoignez la cour de la prison. Mettez-vous sur la plate-forme électrique, lancez des bombes Mégawatt et des grenades. Utilisez le pouvoir sniper et éliminez un maximum de nettoyeurs avant que le robot n'arrive. Ensuite, visez les deux bras

du premier robot et bombardez-les. Ensuite, visez le thorax et détruisez-le. Ensuite, deux autres robots arrivent. Détruisez rapidement les bras du premier robot avant qu'il n'approche. Utilisez-le comme couverture contre le second robot et détruisez-le. Achevez ensuite rapidement le second robot, utilisez une autre plate-forme (à gauche) si vous êtes attaqué de partout. Lancez des grenades sur les nettoyeurs et éliminez-les rapidement pour reprendre les assauts contre les robots. Une fois que la zone est nettoyée, rejoignez le point bleu pour achever cette mission.

Lumière dans le tunnel

Pour atteindre la plaque d'égout, vous devez éliminer les nettoyeurs qui se trouvent juste devant une grande cour. Ensuite, grimpez sur le toit d'un immeuble, traversez le long des câbles et entrez dans le tunnel. Sautez sur les canalisations, planez jusqu'à la passerelle et atteignez le générateur électrique. Rétablissez le courant, apprenez une nouvelle aptitude et poursuivez. Suivez le marqueur bleu pour connaître le chemin, sautez sur les canalisations et bombardez les nettoyeurs.

Ensuite, rejoignez la section suivante, éliminez le nettoyeur qui est dans l'eau et sautez sur la plate-forme d'en face. Utilisez le bouclier pour bloquer les balles de la tourelle, sautez en utilisant le bouclier puis éliminez le porteur du RPG. Continuez à avancer, éliminez le Faucheur qui manie la tourelle puis poursuivez vers la zone suivante. Planez jusqu'à la canalisation, utilisez le bouclier et sautez sur le bras mobile. Gardez le bouclier, sautez et planez jusqu'à la plate-forme.

Ensuite, sautez sur la canalisation de droite, montez et planez jusqu'à la plate-forme suivante. Couvrez-vous derrière le générateur, sortez le bouclier et poursuivez le long des passerelles en prenant à gauche. Détruisez la tourelle, avancez sur la passerelle et éliminez le Faucheur qui est dans l'eau. Faites attention au nettoyeur qui utilise une mitraillette, sortez le bouclier et attaquez-le dès qu'il cesse de tirer. Avancez, repérez un autre Faucheur muni d'une mitraillette (à gauche) et éliminez-le. Ensuite, sautez sur les canalisations et rejoignez le transformateur. Alimentez l'appareil et rétablissez ainsi le courant dans la dernière portion de la ville.

Secrets révélés

D'abord, rejoignez John sur le toit d'un immeuble pour commencer la mission. Suivez l'hélicoptère autour de cette petite banlieue et ne la perdez pas de vue. Ensuite, retrouvez John et préparez-vous à affronter un robot.

Instant Karma
Tirez sur le réservoir d'essence ou attendez qu'il explose tout seul.

Utilisez le bouclier lorsque le robot vous tire dessus, rechargez constamment votre jauge et détruisez-le rapidement pour achever cette mission.

La métasphère

Lorsque vous entrez dans la cour, approchez-vous du point bleu pour commencer la mission. D'abord, utilisez les canalisations puis grimpez jusqu'au rebord. Alimentez l'hélice de droite, avancez à gauche et éliminez les ennemis.

Suivez le chemin jusqu'au nouvel ascenseur, repérez le bout de métal vertical qui est à droite et grimpez. Escaladez ensuite via les enseignes lumineuses et montez. Ensuite, planez vers la gauche jusqu'à la barre métallique puis atteignez l'enseigne. Planez encore une fois jusqu'à la barre métallique qui est plus loin. Continuez à sauter d'une barre à l'autre, éliminez les nettoyeurs qui sont sur le toit et rejoignez-le. Achevez d'autres ennemis, alimentez l'ascenseur et revenez à gauche. Suivez Zeke, sautez sur les enseignes et les barres suspendues pour monter. Atteignez une grande barre métallique, planez et atteignez une autre barre (plus loin à gauche). Planez encore jusqu'aux barres de gauche. Sautez sur l'enseigne puis sur les petites barres de droite et remontez vers la troisième zone. Eliminez plusieurs nettoyeurs, tuez des araignées et un Porteur puis alimentez l'ascenseur.

Allez dans le coin, sautez sur l'enseigne lumineuse et planez jusqu'à la barre métallique. Refaites la même chose deux fois et atteignez ainsi la dernière plate-forme. Alimentez l'ascenseur et éliminez les Faucheurs après la scène cinématique. Ensuite, lancez des bombes et dégommez des gardiens. Enfin, éliminez un robot et achevez ainsi cette mission.

Fureur d'Alden

Au début, montez sur les supports métalliques du pont et traversez la section brisée de la route. Eliminez les Faucheurs se trouvant plus loin, traversez puis descendez sur la route. Remontez sur les barres de fer, faites attention aux tourelles et détruisez-les grâce à des bombes avant de continuer.

Atteignez enfin l'autre bout du pont et préparez-vous à combattre le robot Alden. Le combat contre Alden se divise en trois phases. D'abord, esquivez les projectiles que le robot lance, visez sa tête et lancez-lui des bombes Mégawatts. Par la suite, il commencera à lancer des araignées pour vous attaquer. Eliminez-les rapidement avec des chocs électriques puis rechargez votre jauge. Dans la seconde phase, utilisez le bouclier contre les balles et les décharges contre les projectiles. Visez toujours la tête du robot et tirez sur Alden lorsqu'il est assommé. Dans la dernière phase, Alden envoie plusieurs autres araignées et commence à lancer des boules de feu. Empressez-vous de l'éliminer avec vos attaques les plus puissantes avant qu'il ne provoque encore plus de dégâts.

Le prix

Traversez le pont, éliminez les ennemis qui sont au fond et détruisez les tourelles. Rejoignez le point bleu et commencez la nouvelle mission. D'abord, repérez le point bleu sur la carte et atteignez-le. Alimentez le panneau de contrôle et baissez le pont. Après la scène cinématique, vous affrontez de nouveaux ennemis qui grandissent au fur et à mesure du combat. Pour les battre, éloignez-vous d'eux, lancez-leur des chocs électriques pour qu'ils reprennent leur forme initiale puis bombardez-les.

Ensuite, repérez l'emplacement de la première bombe sur votre GPS, grimpez sur le toit et atteignez-la. Absorbez l'électricité pour libérer les prisonniers et désactivez ainsi la bombe. Ensuite, éliminez tous les ennemis qui vous attaquent et attendez l'apparition de la nouvelle bombe. Refaites la même chose pour celle-ci ainsi que les deux dernières bombes qui se trouvent dans le parc.

Instant karma
A présent, choisissez entre sauver les six docteurs ou sauver Trish. L'immeuble des docteurs est en face et celui de Trish est à droite. Grimpez simplement sur le toit de l'un des immeubles pour achever cette mission.

Vengeance

Grimpez d'un toit à l'autre et retrouvez la plaque d'égouts. Entrez, sautez sur les canalisations et atteignez la plateforme du générateur. Rétablissez le courant, poursuivez le long des canalisations et éliminez les ennemis que vous apercevez. Suivez le chemin des passerelles et atteignez la sortie pour vous retrouver à l'air libre.

En sortant des égouts, utilisez votre nouvelle aptitude et détruisez les camions porteurs de tourelles. Dirigez la foudre vers les véhicules, repérez la station la plus proche et atteignez-la. Evitez de suivre les rues, grimpez sur les toits pour atteindre votre destination. Lancez la foudre sur le dispositif pour l'activer puis placez-vous sur l'appareil. Lancez constamment de la foudre et éliminez les ennemis qui approchent le temps que la station s'active. Refaites la même opération avec la deuxième et la troisième station, lancez constamment de la foudre et détruisez les camions munis de tourelles. Une fois que les trois stations sont activées, le courant est rétabli et la mission s'achève.

Contre le monde

Repérez la grande montgolfière dans les airs, rejoignez-la et faites attention aux missiles. Utilisez la foudre pour enlever le bouclier de l'engin, grimpez sur le toit de l'immeuble le plus grand et sautez sur la plateforme de la montgolfière. Ôtez les trois éclipses de la plate-forme et détachez-la.

Ensuite, repérez le second ballon sur votre GPS et refaites la même opération. En ce qui concerne le troisième et quatrième ballon, utilisez le bouclier lorsque vous planez vers la plateforme car il existe une tourelle placée sur l'appareil. Une fois que les deux autres plates-formes sont détachées, la mission s'achève. Grimpez toujours sur les grands immeubles pour atteindre facilement vos cibles et ce en planant.

Chasse à la Métasphère

Dès que cette mission commence, sautez sur la passerelle accrochée à l'hélicoptère. Lorsque ce dernier se déplace à travers les rues de la ville, utilisez le pouvoir du sniper et éliminez les ennemis éparpillés sur les toits.

Lorsque l'hélicoptère s'arrête, descendez de la passerelle et rejoignez le brouilleur se trouvant à quelques rues de votre emplacement. Repérez-le sur votre GPS, éliminez d'abord tous les ennemis qui le protègent et détruisez-le avec la foudre.

Ensuite, revenez sur la passerelle de l'hélicoptère et refaites la même opération. Lorsque l'appareil s'arrête, trouvez le brouilleur près d'une remorque et détruisez-le. Retournez à l'hélico, éliminez les ennemis dans les rues et rejoignez le parking.

A présent, descendez d'un étage à un autre et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Au premier étage, éliminez quelques ennemis et avancez. Lancez des grenades en direction de l'étage inférieur, détruisez les machines volantes et descendez. Eliminez rapidement les porteurs qui protègent l'appareil, localisez ce dernier (dans le coin) et détruisez-le avec la foudre. Une fois que le dernier brouilleur est HS, la mission s'achève.

C'est fini

Au début de la mission, commencez par la destruction de l'artillerie ennemie. Repérez les points bleus sur la carte et atteignez-les. Lancez une attaque foudroyante pour éliminer les ennemis ainsi que le lance-missile. Utilisez les décharges électriques pour détourner les grenades lancées par les robots et lancez la foudre pour nettoyer la zone puis détruisez les armes lourdes. Repérez le point de ravitaillement en électricité et n'hésitez pas à remplir votre jauge. Répétez cette opération contre les deux autres lance-missiles puis rejoignez le point indiqué sur la carte.

Après la courte scène, poursuivez l'hélicoptère à travers les rues de la cité et ne le perdez pas de vue. Utilisez les câbles électriques pour vous déplacer rapidement d'un immeuble à l'autre. Ensuite, utilisez les rails du métro pour reprendre la poursuite. Une fois que vous atteignez le pont, avancez et sautez sur le toit du container. Faites attention aux mines éparpillées, détruisez les puis continuez vers l'avant. Lancez une attaque foudroyante pour éliminer les ennemis qui vous barrent la route, repérez les points électriques et remplissez votre jauge. Avancez, éliminez d'autres ennemis plus loin jusqu'à atteindre la Métasphère.

Instant karma
Détruisez la Métasphère et effectuez une bonne action ou activez-la pour effectuer une mauvaise action.

La vérité

Vous entamez finalement le combat final contre Kessler. Ce dernier est un rude combattant, il dispose de plusieurs attaques puissantes et rapides. Il utilise la téléportation pour se déplacer rapidement, des grenades, des chocs électriques ainsi que des décharges.

Dans la première phase du combat, restez constamment en mouvement et esquivez ses attaques. Lancez-lui des bombes Mégawatt à chaque fois qu'il termine une attaque. Déplacez-vous et profitez-en pour utiliser les fils électriques qui émergent du sol pour remplir votre jauge. De temps à autre, votre adversaire est assommé et reste immobile pendant un court instant. Profitez-en pour lui lancer un maximum de bombes et lui infliger ainsi un maximum de dégâts.

Lorsque la jauge de santé de Kessler est réduite du quart, il commence à utiliser une nouvelle attaque. Il invoque plusieurs spectres pour vous agresser. Par conséquent, évitez-les et continuez À riposter de la même façon que précédemment.

Lorsque la jauge de kessler est réduite de moitié, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et tentez de le toucher avec votre boule d'énergie. Après la scène, reprenez les attaques.

Dans la dernière phase du combat, utilisez la foudre pour détruire les robots que vous envoie votre ennemi et continuez

à lui lancer des bombes Mégawatt. Esquivez ses attaques, remplissez votre jauge et bombardez-le lorsqu'il s'arrête de se déplacer.

Lorsque la jauge de santé de Kessler est vide, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et utilisez le joystick gauche pour placer une boule d'énergie dans son crâne. Il ne s'en relèvera pas. Félicitations, vous avez éliminé le dernier boss et complété Infamous !

Interpol : The Trail of Dr. Chaos

© TikGames 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

La première fois

Complétez Mission 3 et capturez Monsieur Smith.

De retour

Complétez Mission 6 et capturez Le Marteau.

Jamais deux sans trois

Complétez Mission 9 et capturez L'Artiste.

Celui qui le trouve, le garde

Trouvez les 8 objets dans un endroit de la ville en solo ou coopératif.

Ça dégaine vite

Trouvez 3 objets en 5 secondes.

Pas impossible

Complétez une mission.

Premier indice gratuit...

Complétez une mission sans utiliser aucun indice.

Vlan, boum...

Complétez site en ville en moins de 30 secondes.

Argent

Plan bonus

Trouvez les 9 objets bonus en une seule mission.

Et de quatre

Complétez Mission 11 et capturez Dr. Chaos.

Interprète star

Gagnez le titre d'agent d'élite dans n'importe quelle mission.

Or

Juste dit "non"

Complétez toutes les missions sans utiliser d'indices.

Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURES SPÉCIALES

Armure Classic

Terminer le mode One Man Army VS Mercs

Armure Extremis

Terminer le mode One Man Army VS Maggia

Armure Hulkbuster

Terminer le mode One Man Army VS AIM-X

Armure Mark I

Terminer le mode One Man Army VS AIM

Armure Mark II

Terminer le mode One Man Army VS Ten Rings

Armure Ultimate

Terminer le mode Story.

Iron Man 2

© Sega / Secret Level 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Accès refusé

Empêche Roxxon de voler les archives Stark.

Déportation

Empêche les séparatistes russes de déployer les Mécatireurs Roxxon.

Coupure de courant

Élimine la Dynamo Pourpre.

Anti-PROTEAN

Détruis le Projet PROTEAN.

Improvise sous feu ennemi

Sauve Rodhey et le blindé Stark de l'attaque A.I.M.

Opération Aurore

Bats A.I.M. et sauve l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Stormbreaker

Coupe l'émetteur énergétique GREENGRID.

Secoue-le

Récupère après l'attaque EMP de Roxxon.

Pas de ça chez moi

Empêche la première vague de transporteurs Roxxon de déployer leurs drones.

Plein vol

Un seul transporteur S.H.I.E.L.D. de perdu dans le canyon.

Débrancher

Détruis les quatre stabilisateurs de réacteurs Tesla en moins de 60 secondes.

Maîtrise de soi

Détruis la plupart des bâtiments de la base de Shatalov.

Piégé

Atteins le bas du conduit de l'ascenseur sans toucher les lasers.

Meilleur défenseur de l'année

Protège les quatre répulseurs et les quatre stabilisateurs de l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Standardiste

Remets en place tous les relais GREENGRID sans interruption.

Ultimatum

Termine toutes les missions en difficulté Facile.

Poings de fer

Bats 100 ennemis en combat rapproché.

Eclair de plomb

Bats 100 ennemis avec le minigun de War Machine.

Tire et oublie

Bats 100 ennemis avec des missiles à tête chercheuse.

La subtilité d'une roquette

Bats 100 ennemis avec le lance-roquettes.

Balayage

Bats 100 ennemis avec le fusil à pompe de War Machine.

Super croquant

Bats 100 ennemis avec le laser d'Iron Man.

Recul

Bats 100 ennemis avec le répulseur d'Iron Man.

En toute intimité

Bats 100 ennemis avec le canon blaster d'Iron Man.

Extermination

Bats 100 ennemis avec l'unirayon d'Iron Man.

Besoin de gros bras

Bats plus de 1 000 ennemis.

Force inutile

Bats un soldat avec l'unirayon d'Iron Man.

Pare-balle

Bats 50 ennemis en combat rapproché lorsqu'Iron Man est invincible.

Iron Man ultime

Déverrouille l'armure Ultimate d'Iron Man.

Iron Man classique

Déverrouille l'armure Classique d'Iron Man.

Type I classique

Déverrouille l'armure Classique Type I d'Iron Man.

Extremis

Déverrouille l'armure Extremis d'Iron Man.

Type III

Déverrouille l'armure Type III d'Iron Man.

Type II

Déverrouille l'armure Type II d'Iron Man.

Type VI

Déverrouille l'armure Type VI d'Iron Man.

Silver Centurion

Déverrouille l'armure Silver Centurion.

Armée à deux

Elimine les séparatistes russes avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Deux, c'est trop

Élimine Dynamo Pourpre avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme et Machine

Détruis Projet PROTEAN avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Bipolaire

Coupe les émetteurs énergétiques GREENGRID avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme oméga

Bats 100 ennemis avec War Machine en utilisant les Système Oméga.

Argent

Plus c'est gros

Bats ULTIMO.

Zone sécurisée

Au moins 10 unités S.H.I.E.L.D. survivent à la bataille des docks.

Force brute

Détruis le Mécatireur Arc d'A.I.M. sans utiliser le déflecteur de missiles.

Gardien

Coupe GREENGRID sans avoir à réparer le Mécatireur Arc.

Même pas mal

Bats ULTIMO sans subir de dégâts.

Iron Man

Termine toutes les missions en difficulté Moyen.

Génie technique

Invente toutes les améliorations de modules, munitions et armes.

Or

Hall des armures

Déverrouille toutes les armures.

Invincible

Termine toutes les missions en difficulté Redoutable.

Platine

Platine

Obtenir tous les trophées d'Iron Man 2.

James Cameron's Avatar : The Game

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Nettoyage du Lagon Bleu

Surmonter tous les défis de secteur du Lagon Bleu.

Nettoyage des Hautes Collines

Surmonter tous les défis de secteur des Hautes Collines.

Nettoyage de la Frange

Surmonter tous les défis de secteur de la Frange.

Nettoyage du Caveau

Surmonter tous les défis de secteur du Caveau.

Nettoyage des Jardins Flottants

Surmonter tous les défis de secteur des Jardins Flottants.

Nettoyage des Plaines de Goliath

Surmonter tous les défis de secteur des Plaines de Goliath.

Nettoyage de l'Iknimaya

Surmonter tous les défis de secteur de l'Iknimaya.

Nettoyage de Swotulu

Surmonter tous les défis de secteur de Swotulu.

Nettoyage de Va'erä Ramunong

Surmonter tous les défis de secteur de Va'erä Ramunong.

Nettoyage de Kxanìa Taw

Surmonter tous les défis de secteur de Kxanìa Taw.

Nettoyage de Torukä Na'rìng

Surmonter tous les défis de secteur de Torukä Na'rìng.

Argent

Invasion

Prendre le contrôle de 50 % de tous les territoires.

Rat de bibliothèque

Débloquer 20 articles de la Pandorapédie.

Une arme de choix

Tuer 100 ennemis avec un Double Dard ou votre arc.

Innombrables talents

Utiliser 20 fois tous les talents de niveau 4.

Toute-puissance

Faire 10 victimes d'affilée sans mourir.

Venez vous battre !

Terminer 150 parties en multijoueur.

Le fléau de l'ennemi

Terminer un Deathmatch en équipe en ayant fait le plus de victimes dans les deux équipes.

Victoire écrasante

Gagner par 3-0 en mode 'Capture du drapeau'.

Conservation destructive

En tant que soldat de la RDA, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 missiles intacts.

Protecteur de Pandora

En tant que guerrier Na'vi, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 cristaux intacts.

Le Conquérant

Gagner 5 parties en mode "Capture et défense".

Longue vie au roi !

Gagner 5 parties en mode "Roi de la colline".

Or

Nettoyage de Pandora

Surmonter tous les défis de secteur du jeu.

Platine

Maître de Pandora

Débloquer tous les trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'Enfer

Après la cinématique et l'atterrissage dans la base appelée l'Enfer, avancez vers l'officier Kendra pour discuter avec elle. Elle vous demande de rencontrer l'officier scientifique Monroe qui se trouve dans le labo. Avancez alors et entrez dans le complexe. Suivez le chemin jusqu'au labo et parlez à Monroe. Montez ensuite dans le caisson de lien pour essayer votre Avatar. Revenez ensuite vers Kendra et prenez le Pandora-pedia qui se trouve sur la table située à gauche. Kendra vous demande de prendre l'ascenseur pour aller voir le commandant Falco. Suivez la marque jaune sur votre radar et montez dans l'ascenseur.

Avancez ensuite et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Parlez à Falco pour obtenir votre première assignation. Vous devez aller à la base du lagon, à bord d'un hélico. Sortez du bureau et examinez le panneau central pour obtenir un nouveau Pandora-pedia. Descendez en empruntant l'ascenseur et quittez le complèxe. Allez vers le pilote et demandez-lui de vous amener à la base du lagon qui se trouve dans le lagon bleu.

Lagon bleu

Tir de couverture

Dès l'atterrissage, vous obtenez un Pandora-pedia audio. Parlez ensuite à Kendra pour recevoir vos premiers ordres. Allez vers la porte principale et prenez les commandes de la tourelle. Courez vers la porte et éliminez les loup-vipères qui entrent dans l'enceinte. Montez à l'échelle et allez à droite pour prendre les commandes de la tourelle. Tirez ensuite sur les loup-vipères qui arrivent des deux cotés. Eliminez cinq bêtes pour atteindre votre objectif. Descendez ensuite voir Kendra.

Marche à pied

Vous devez embarquer sur le buggy et aller dans la jungle chercher Dalton qui se trouve à l'ouest. Avancez en suivant le point jaune sur votre radar et écrasez les loups sur votre chemin. La route est bloquée et vous devez continuer à pieds jusqu'à Dalton. Eliminez les bêtes en chemin et apprenez à esquiver leurs attaques. Une fois auprès de Dalton, éliminez les créatures qui l'entourent et parlez avec lui.

Réglage précis

Envoyez-le à la base pour prendre sa place et continuer la mission. Retournez à votre buggy et reprenez la route du nord-est. Activez ensuite l'appareil et reprenez la route vers la base. Parlez au soldat qui se trouve à droite et prenez un Gator pour remonter la rivière au sud et atteindre Kendra. Rejoignez alors le premier avant-poste et allez à droite.

Ultasons

Allez ensuite voir Dalton qui se trouve près de la clôture. Ce dernier vous demande de patrouiller le long de la clôture et de réparer les répulseurs. Avancez, prenez le Gator et allez d'abord à la clôture sud.

Courez vers le répulseur et activez-le. Restez dans son champ pour vous mettre à l'abri des bêtes et éliminez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Allez ensuite avec votre Gator au répulseur suivant et activez-le avant d'abattre les bêtes qui prennent la fuite. Revenez ensuite voir votre ami Dalton.

Changement de décor

Dalton vous informe que l'officier Kendra Midori demande à vous voir. Allez la retrouver pour recevoir les nouveaux ordres. Elle vous demande d'utiliser la chambre de lien pour vous connecter à votre Avatar. Montez l'escalier qui se trouve à gauche et entrez dans l'installation. Utilisez ensuite le caisson de lien pour vous retrouver dans la peau de votre Avatar. Revenez voir Kendra qui vous demande d'aller voir le docteur Harper au centre Avatar.

Echantillons de plantes

Pendant que vous incarnez l'Avatar, évitez de tirer sur les bêtes qui ne vous attaquent pas. Rejoignez le centre Avatar et parlez au docteur Harper. Parlez ensuite à Epstein, un autre Avatar qui vous demande de lui apporter des échantillons de plantes. Un échantillon de calice et cinq Chardons scorpions. Avancez à pied dans la jungle jusqu'à l'installation inoccupée. Localisez les plantes qui sont en surbrillance et prenez vos échantillons.

Kendra vous appelle et vous demande de revenir voir le docteur Harper. Suivez la marque jaune pour le rejoindre. Après la cinématique, parlez à Tan Jala. Il vous demande de tuer les Métabêtes malades.

Lutte contre l'infection

Allez vers la zone indiquée sur votre radar et prenez les échantillons de cellules qui se trouvent dans les plantes vertes en surbrillance. Avancez jusqu'au canal d'irrigation où se trouve un troupeau de Métabêtes.

Abattez deux d'entre elles ensuite allez vers la nouvelle marque jaune qui apparait sur votre radar. Vous retrouvez le commandant Falco qui vous donne l'ordre de suivre Tan Jala qui vous conduira à la taupe.

La taupe

Suivez votre radar jusqu'au sentier et avancez vers les Equidius bleus qui ressemblent à des chevaux. Chevauchez l'un d'eux et continuez votre chemin. Continuez votre poursuite jusqu'à atteindre la taupe qui n'est autre que le docteur Harper. Après la cinématique, vous recevez l'ordre de tuer Harper qui s'est rangé du coté des Na'vis, tandis que ce dernier vous demande de tuer Falco et les soldats de la RDA. Vous devez effectuer un choix qui sera décisif pour la suite du jeu.

Campagne Na'vi

Choisissez de tuer les soldats de la RDA qui essayent d'exterminer les Na'vis. Ces derniers ont l'avantage du terrain et de leurs imposants gabarits. La jungle ne sera pas aussi dure avec eux qu'avec les humains de la RDA. Falco prend la fuite et vous suivez Harper vers le village des autochtones.

Iknimaya

Première impression

Harper vous demande d'aller parler à Marali. Traversez le pont et grimpez à la plante jusqu'au balcon.

Parlez à Marali qui vous demande d'apporter une herbe de feu pour montrer votre respect envers Beyda'amo. Avancez alors vers la marque jaune et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez votre arc et tirez sur le Bourgeon d'ermite qui se trouve sur la rive d'en face pour qu'il explose. L'explosion fera bouger la plateforme flottante. Avancez alors sur cette plateforme et prenez l'herbe de feu. Rapportez-la ensuite à Beyda'amo. Ce dernier vous renvoie à Marali pour une autre mission.

Représailles

Vous devez récupérer sept charges explosives éparpillées dans la jungle et les utiliser pour détruire les tours. Ramassez la première charge qui se trouve derrière Marali. Suivez ensuite votre radar pour atteindre la deuxième charge à proximité de laquelle des humains attaquent des Na'vis.

Prêtez main forte à vos amis bleus et éliminez les soldats avec votre mitrailleuse. Avancez vers la zone suivante où la RDA à lancé une grande offensive. Vous devez nettoyer la zone avant de récupérer les deux charges explosives. Utilisez votre arc pour éliminer les soldats qui se trouvent loin de vous et optez pour le bâton de combat pour le corps à corps. Mettez-vous à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les taillader plus facilement. Ne restez pas à découvert entre les feux ennemis sinon c'est la mort garantie. Esquivez les tirs des ennemis pendant que vous leur foncez dessus pour les éliminer. Allez ensuite vers la plante qui mène aux zones surélevées et montez pour prendre la charge explosive. Descendez, avancez dans le chemin étroit et prenez une autre charge explosive.

Avancez dans une autre zone de combat et restez sur la plateforme rocheuse qui sert de passage vers la charge explosive qui se trouve à gauche. Depuis votre position en hauteur, utilisez votre arc contre les soldats ennemis. Descendez ensuite à gauche et prenez la sixième charge. Continuez d'avancer en suivant l'emplacement des charges et grimpez à la plante pour atteindre une autre zone infestée d'ennemis. Utilisez vos flèches contre ceux qui se trouvent sur les plates-formes d'en face. Descendez ensuite en utilisant la plante et allez au fond à gauche. Grimpez à la plante et éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone. Utilisez vos flèches contre les drones explosifs avant qu'ils ne vous atteignent. Remontez ensuite vers le grillage et prenez la charge explosive qui se trouve à droite au bord de la plateforme.

Avancez ensuite et tirez sur le Bourgeons d'ermites pour faire tomber les rochers sur les ennemis. Eliminez le reste en utilisant votre arc et en vous abritant derrière les rochers. Avancez vers la tour et tirez sur les ennemis qui se trouvent en haut de la tour. Tirez aussi avec votre arc sur la tourelle qui se trouve à gauche. Courez sous la tour et placez l'explosif.

Marcher dans les nuages

Après la destruction de la tour, allez voir Beyda'amo. Il vous demande de grimper jusqu'au nid de Banshees. Grimpez alors sur la plante qui se trouve à droite. Une fois en haut, avancez à droite en suivant votre radar. Eliminez les bêtes en chemin et grimpez sur une autre plante. Avancez et, encore une fois, grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les soldats, en plus des drones volants. Suivez le chemin montant jusqu'à déclencher la cinématique qui vous montre le reste du chemin à faire pour atteindre le nid.

Continuez à monter et avancez en évitant les bombardements des hélicoptères ennemis ainsi que les tirs de ceux qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer en éliminant les soldats avant de grimper aux plantes. Utilisez vos flèches pour aider vos amis et éliminer les adversaires en restant à distance, bien à l'abri. Continuez à monter jusqu'à atteindre les Banshees.

Après la cinématique, contrôlez le Banshee et apprenez à le manoeuvrer. Passez sur les tours en suivant le chemin marqué sur le radar. Atterrissez ensuite sau milieu du cercle qui se trouve à proximité de Beyda'amo. Il vous demande ensuite de partir avec eux pour une nouvelle mission.

Les yeux aveugles

Beyda'amo vous demande de détruire les tours de la RDA en volant avec votre Banshee. Vous devez donc détruire trois tours, une au sud, l'autre au nord et la dernière à l'est. Allez dans un premier temps vers la tour sud et atterrissez sur la plateforme qui se trouve à sa gauche. Eliminez les gardes avec vos flèches et détruisez les tourelles qui protègent la tour. Approchez-vous ensuite de la base de la tour où se trouve un panneau et sabotez-la pour la détruire. Revenez sur votre Banshee et volez vers la tour suivante.

Allez vers la tour qui se trouve à l'est et atterrissez sur la plateforme située à gauche. Détruisez les tourelles qui se trouvent à gauche ainsi que les drones qui survolent la zone. Eliminez les soldats et allez détruire la tour. Revenez à votre Banshee et volez vers votre dernier objectif qui se trouve au nord.

Cette tour est très bien protégée. Atterrissez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la zone de la tour. Utilisez vos flèches pour nettoyer les environs depuis votre position en hauteur. Cette fois, vous aurez l'appui de vos amis qui sont déjà sur le coup mais qui ne feront pas long feu. Approchez-vous de l'objectif et explosez-le. Prenez ensuite la fuite sur votre véhicule avant l'arrivée des renforts. Allez voir Beyda'amo qui se trouve dans le village.

Le dernier lien

Beyda'amo vous demande de retrouver Harper qui a apporté le caisson de lien. Ce dernier se trouve lui aussi dans le village. Il vous demande de grimper le plus haut possible dans le village et d'attaquer l'hélico dragon de la RDA. Regardez derrière vous et grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ennemis. Grimpez à une autre plante et éliminez ceux qui vous attendent en haut. Montez jusqu'au sommet et sautez ensuite sur l'appareil. Frappez dans l'endroit indiqué pour l'endommager.

Descendez ensuite jusqu'au pont et prenez celui de droite. Eliminez les ennemis avec vos flèches et grimpez à la plante indiquée. Sautez sur le dragon et endommagez une autre partie de l'appareil. Descendez ensuite et traversez le pont vers une autre zone. Eliminez les ennemis par derrière pendant qu'ils tirent sur vos amis. Grimpez sur une autre plante et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Grimpez encore pour atteindre le sommet et sautez sur l'appareil. Donnez le coup de grâce au dragon pour le détruire en entier.

Kelutral

Vers Swotulu

Parlez à la prêtresse qui se trouve devant vous. Elle vous demande d'aller voir Tan Jala.

Allez alors vers ce dernier pour recevoir une nouvelle mission. Allez voir le Na'vi qui se trouve près des Banshees et demandez-lui de vous conduire jusqu'à Swotulu. Une fois dans le village, allez voir le chef Mekanei pour obtenir une nouvelle mission.

Swotulu

Sur la piste de Lungoray

Le chef vous demande d'examiner trois camps pour suivre la piste de Lungoray. Avancez dans la forêt en éliminant les soldats qui attaquent les villages. Approchez-vous du premier camp et éliminez les ennemis en faisant attention à celui qui utilise le lance-flamme. Ne marchez pas non plus sur le feu. Nettoyez ce camp et examinez-le avant de partir vers le deuxième. Vous pouvez prendre une monture pour avancer plus rapidement dans la jungle. Eliminez les assaillants qui se trouvent dans le deuxième camp en commençant par le AMP ennemi.

Allez ensuite vers le troisième camp et éliminez rapidement les soldats. Quand le véhicule ennemi équipé de tourelle débarque, restez loin de lui et tirez-lui dessus avec vos flèches ou utilisez votre mitrailleuse si vous avez encore des

munitions. Après l'inspection du dernier camp, allez voir Mekanei pour l'informer de la situation. Il vous assigne alors une autre mission.

Mordre la poussière

Vous devez retrouver Unipey dans la zone minière de la RDA. Allez à gauche et frappez la fissure qui se trouve dans le grillage. Parlez au Na'vi qui se trouve à gauche puis avancez à droite vers le bulldozer. Eliminez les ennemis qui se trouvent à sa droite et frappez le bourgeon ermite explosif qui se trouve sur le mur de droite pour le détruire. Avancez et parlez à Unipey pour obtenir une autre mission.

Les destructeurs

Votre mission consiste à neutraliser les bulldozers télécommandés. Allez vers la plante qui se trouve à droite du bulldozer et escaladez-la. Attendez ensuite que le bulldozer passe sous vos pieds vous pour sauter sur son toit. Avancez vers l'émetteur et détruisez-le pour arrêter l'appareil. Allez vers le deuxième qui est escorté par un hélicoptère. Restez donc en bas et utilisez vos flèches pour tirer sur l'émetteur. Puisque le bulldozer est lent, devancez-le et visez correctement avant de tirer, pour ne pas gaspiller les flèches.

Après que les deux bulldozers soient immobilisés, allez vers la tour pour la détruire. Eliminez les gardes qui l'entourent et tirez sur les bourgeons d'ermites qui se trouvent sur la paroi, à gauche de la tour, pour déclencher un éboulement. Revenez ensuite voir Unipey pour une autre mission.

Evasion

Vous devez libérer les Na'vis prisonniers dans l'avant poste de la RDA. Allez sur place et commencez par éliminer les deux occupants de la tour. Allez à gauche du grillage et ouvrez une brèche pour entrer. Courez vous mettre à l'abri à gauche, derrière les réservoirs, et attendez que les ennemis viennent vers vous pour les éliminer. Utilisez ensuite votre capacité d'invisibilité pour passer derrière les soldats et pour ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Sortez ensuite de la base et revenez voir Unipey.

Des battons dans les roues

Unipey vous demande de détruire l'usine minière de la RDA. Allez vers cette dernière et créez une brèche dans le grillage de droite. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à gauche. Allez vers la porte suivante et aidez votre ami à exterminer les soldats. Ouvrez la porte avec l'interrupteur qui se trouve à gauche et entrez dans l'usine. Approchez-vous du cadavre qui se trouve au centre de la zone pour voir trois AMP vous attaquer. Courez vous mettre à l'abri derrière les bulldozers et utilisez votre arbalète ou votre massue pour détruire ces AMP.

N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge. Une fois la zone nettoyée, grimpez sur la plante qui se trouve au fond de la zone et éliminez les ennemis qui se trouvent au sommet de l'installation. Sautez vers leur position et sabotez l'installation pour la détruire. Revenez encore une fois vers Unipey pour d'autres instructions.

Le chemin des saules

Vous devez suivre les saules luisants pour trouver Lungoray. Suivez les plantes lumineuses où les marques sur votre radar. Passez le grillage et prenez une monture pour avancer plus rapidement. Quand les ennemis bloquent le chemin, éliminez-les et tirez ensuite sur les bourgeons d'ermite pour qu'ils explosent et ouvrent le passage. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver Lungoray.

Chasse aux fragments

Vous devez récupérer les trois fragments qui se trouvent à la clairière et les rapporter à Lungoray. Les positions des fragments sont indiquées sur votre radar. Avancez vers le premier fragment et nettoyez la zone avant de vous en emparer. Allez vers le deuxième fragment en chevauchant un Equidius. Descendez de votre monture entre les soldats pour qu'elle combatte à vos cotés. Eliminez l'AMP en premier, ensuite nettoyez la zone avant de prendre le fragment.

Avancez vers le dernier et restez près des plantes carnivores pour qu'elles dévorent les soldats. Eliminez le reste et prenez le dernier fragment. Retournez voir Lungoray qui se trouve dans la grotte des chants.

Après la cinématique durant laquelle Lungoray est tué, éloignez-vous de l'arbre et marchez autour de lui pour chercher les points sur lesquels placer les fragments. Quand vous entendez un bourdonnement et que la terre vibre, avancez lentement pour trouver la position d'un fragment et le placer. Placez ensuite le deuxième de la même manière et cherchez dans l'eau pour trouver la position du dernier fragment. Revenez ensuite voir Tan Jala pour d'autres instructions.

Retour au Kelutral

Tan Jala vous demande de rapporter le chant au Kelutral et de parler à Tsahik. Quittez alors la grotte et parlez au Na'vi pour qu'il vous amène au Kelutral. Montez jusqu'à Tsahik qui vous demande de lui transmettre le chant.

Premier couplet

Allez vers le point lumineux pour transmettre le chant à Tsahik. Revenez lui parler pour qu'elle vous demande d'aller parler à Tan Jala. Descendez parler à cette dernière qui vous demande d'aller vers Torukä Na'ring.

Torukä Na'ring

Sauvetage animal

Avancez et parlez à Amanti qui vous demande d'aller éliminer les soldats, de libérer les animaux captifs et d'abattre les créatures sous contrôle. Suivez votre radar et rendez-vous au camp ennemi. Restez en hauteur et utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et les animaux sous contrôle. Avec l'appui de vos amis, détruisez aussi les véhicules de l'armée. Tirez sur les bourgeons d'ermite pour les faire exploser à proximité des soldats ou de leurs véhicules pour provoquer plus de dégâts.

Quand l'hélicoptère entre en jeu, mettez-vous à l'abri et sortez votre arbalète. Lancez vos flèches sur les bourgeons d'ermite qui l'entourent pour les exploser et ainsi détruire l'hélicoptère. Revenez voir Amanti qui vous envoie à Beyda'amo. Restez sur les branchents qui se trouvent en haut si vous ne voulez pas participer aux combats qui se déroulent en bas.

Mort au dragon

Une fois devant Beyda'amo, recevez vos nouvelles instructions. Vous devez détruire le dragon avant qu'il ne quitte la zone. Utilisez votre arbalète contre les quatre rotors de l'appareil. Vous pouvez aussi sauter au dessus du dragon et utiliser votre massue ou votre arc si vous n'avez plus de munitions pour l'arbalète.

Détruisez aussi les drones avant qu'ils n'explosent à proximité de vous. Une fois le dragon à terre, allez vers les cages et détruisez les interrupteurs pour ouvrir les portes. Parlez ensuite à Hukato qui vous demande de lui rapporter des plantes médicales pour soigner son Thanator. Ces plantes se trouvent dans les nids des Banshees.

L'animal blessé

Grimpez sur la plante indiquée et avancez sur les branches pour prendre les plantes. Restez toujours sur les branches pour récolter les cinq plantes en suivant votre radar. Revenez alors voir Hukato et donnez-lui les plantes. Vous pouvez désormais chevaucher le Thanator.

Allez vers Beyda'amo et parlez-lui. Chevauchez alors votre nouvel ami pour la vie et partez vers le fragment. Le Thanator possède la capacité d'attaquer les ennemis avec ses griffes et cause d'importants dégâts. Saisissez le fragment et revenez voir Beyda'amo.

Les ordres de Beyda'amo

Il vous ordonne de retrouver Tan Jala qui se trouve au nord. Chevauchez vers votre ami et éliminez les groupes d'ennemis qui se trouvent en chemin. Parlez ensuite à Tan Jala pour recevoir votre nouvelle mission.

Terre sacrée

Vous devez éliminer toutes les unités de la RDA qui se trouvent dans le secteur. Utilisez les attaques de votre Thanator contre les vagues d'ennemis qui arrivent dans la zone.

Restez toujours près de Tan Jala pour unir vos forces contre les soldats. Si votre monture meurt, utilisez alors votre massue contre les AMP ennemis. Utilisez les double-lames contre les animaux sous contrôle ennemi. Allez ensuite vers le deuxième fragment et prenez-le. Reparlez à Tan Jala qui vous envoie vers Amanti.

Un mauvais endroit

Vous devez aller à la base de la RDA et retrouver Beyda'amo. Vous devez ensuite retrouver et tuer les deux Thantanors sous contrôle humain. Avancez et tuez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Une fois devant le premier Thanator, utilisez votre mitrailleuse pour l'attaquer en restant au loin. Quand il fonce sur vous, esquivez son attaque, éloignez-vous et reprenez les tirs.

Eliminez cette première bête et allez vers la suivante en éliminant les loup-vipères et les soldats en chemin. Eliminez le deuxième Thanator de la même manière et allez voir vos amis.

La piste Vu'long

Amanti vous indique le chemin du dernier fragment. Avancez en éliminant les soldats en chemin. La zone où se trouve le fragment est infestée de soldats. Nettoyez le secteur avant de prendre le fragment et allez vers la marque jaune indiquée sur votre radar pour retrouver vos congénères.

Votre deuxième chant

Tan Jala vous demande d'extraire le chant de saule. Allez alors sur les trois plates-formes qui entourent l'arbre et placez les fragments récoltés. Reparlez à Tan Jala qui vous demande d'apporter le chant à Tsahik au Kelutral.

Kelutral

Deuxième couplet

Montez vers Tsahik. Trasmettez le deuxième couplet du chant à Tsahik en vous plaçant dans la zone lumineuse. Revenez voir Tsahik qui vous demande de rejoindre Tan Jala.

Vers Va'erä Ramunong

Tan Jala vous demande de voler jusqu'à Va'erä Ramunong. Parlez alors au Na'vi transporteur pour qu'il vous amène à la nouvelle localisation.

Va'erä Ramunong

Des fragments pour chant

Tan Jala vous demande d'assister les tribus locales pour qu'elles vous aident à retrouver les fragments de cette zone. Descendez alors voir le chef du village pour proposer votre aide.

Intervention

Swawta, le chef, vous demande de sécuriser le village situé au nord. Avancez et éliminez les ennemis qui patrouillent dans le chemin menant au village. Détruisez avant tout les tourelles qui se trouvent des deux cotés de la route. Une fois dans le village, utilisez votre arbalète ou votre massue contre les unités AMP ennemies. Nettoyez la zone et parlez à Mendala pour recevoir une autre mission.

Protection vitale

Vous devez retrouver Fmilam, la guérisseuse, qui se trouve près des falaises et l'escorter jusqu'au village. Repérez sa position sur votre carte et allez la voir. Vous devez maintenant la ramener au village saine et sauve. Sortez votre arc e repérez les ennemis de loin. Eliminez-les avant d'avancer avec Fmilam. Vous pouvez aussi lui ordonner de rester sur place pendant que vous allez vers les ennemis pour les éliminer au corps à corps.
Une fois dans le village, sortez votre massue et explosez l'AMP ennemi. Revenez alors voir Mendala qui vous envoie voir Tsaro.

Allez, allez !

Parlez à Tsaro pour qu'il vous indique l'emplacement du fragment. Allez derrière lui et utilisez la liane pour monter. Avancez et descendez de l'autre coté. Avancez dans la zone où l'hélicoptère débarque des ennemis. Utilisez vos flèches contre ces ennemis et descendez prendre le fragment. Allez vers la marque jaune où vous attend Naalot.

Un indice

Naalot vous demande d'aller voir Oloniwin au village de l'est. Allez-y et éliminez les soldats de la RDA qui gardent la route. Entrez ensuite dans le village et parlez au chef.

Premiers soins

Vous devez rapporter les plantes médicinales pour soigner un Ancien blessé. Sortez du village et éliminez les soldats qui débarquent en commençant par celui équipé d'un lance-flamme. Avancez en prenant par la zone qui grouille de Méta-bêtes. Essayez de les éviter pendant que vous recueillez les feuilles des plantes mauves.

S'ils s'en prennent à vous, cachez-vous dans le canyon central jusqu'à ce que les bêtes se calment. Ramassez les cinq plantes et revenez au village. Parlez ensuite à Oloniwin pour obtenir une autre mission.

Une tribu réunie

Vous devez trouver les chasseurs dispersés et leur dire de rejoindre la tribu. Avancez et prêtez main forte au chasseur. Parlez ensuite aux trois autres pour qu'ils reviennent à la tribu. Montez ensuite sur le rocher pour convaincre Raltaw, le dernier chasseur, de revenir au village.

Point de ralliement

Retournez voir Oloniwin au point de ralliement. Il vous informe que son peuple a localisé le fragment à votre place.

Un fragment bien mérité

Le fragment se trouve dans la grotte indiquée par Oloniwin. Avancez pour retrouver une unité ennemie dans la zone. Tirez sur les plantes explosives et toxiques pour affaiblir les unités ensuite attaquez-les avec l'aide de vos amis. Avancez vers le fragment et abattez les soldats qui le gardent. Prenez-le et allez voir Otamu.

Piège mortel

Vous devez partir à la recherche du troisième fragment de cette zone. Allez, avant tout, au nord et parlez à Beyda'amo

pour recevoir une nouvelle mission.

La fureur de Beyda'amo

Vous devez vaincre les troupes de la RDA au nord-est et faire traverser la zone de combat aux survivants. Allez à la zone d'affrontement et tailladez les ennemis en vous concentrant sur les deux qui manient les lance-flammes. Détruisez ensuite l'AMP au corps à corps en utilisant vos lames pour nettoyer la zone. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Diversion

Vous devez aller à la grotte située au nord pour faire sauter les caisses de munitions de la RDA. Suivez votre radar et avancez jusqu'à la grotte. Eliminez les soldats qui sont à l'extérieur avant d'entrer. Entrez ensuite et mettez-vous à l'abri derrière les caisses qui se trouvent à gauche. Utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et si vous n'avez plus de flèches, attendez que les ceux-ci se rapprochent de vous pour sortir et les éliminer rapidement avec vos lames. Placez ensuite les explosifs et quittez rapidement la zone avant la fin du compte à rebours. Revenez enfin voir Beyd'amo.

Gagné !

Encore une bataille et vous récupérez le dernier fragment de la zone. Approchez-vous du bord de la falaise et utilisez vos flèches pour faire le ménage avant de descendre. Descendez ensuite et allez vers l'entrée de la mine. Eliminez les ennemis qui sortent par la porte et entrez. Neutralisez les soldats équipés de lance-grenades et montez sur les gros cristaux verts qui feront office de passerelles. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le fragment et prenez-le. Revenez voir Tan Jala.

Allez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de l'arbre pour récupérer le chant avant que le bombardement ennemi ne s'intensifie. Remontez vers Tan Jala et éliminez les soldats en chemin.

Kelutral

Troisième couplet

Remontez voir Tsahik et placez-vous dans la lumière bleue pour lui transmettre le troisième couplet. Allez ensuite voir Tan Jala pour partir à la recherche du dernier chant dans une autre zone.

Kxania Taw

Résistance

Le premier fragment de la zone se trouve près du site du crash d'un appareil ennemi. Eliminez les soldats qui entourent l'hélicoptère en feu.

Avancez ensuite vers le fragment qui sera malheureusement détruit par l'ennemi. Quittez alors la zone en éliminant les soldats qui arrivent en renfort. Parlez encore une fois à Beyda'amo pour localiser un autre fragment.

Etude de fragment

Vous devez aller à la base du sud et dérober un autre fragment. Prenez une monture et sautez par-dessus toutes les barrières pour éviter les ennemis et passez dans leur dos. Laissez ensuite votre monture parmi les groupes d'ennemis pour qu'elle se déchaine sur eux. Allez vers le fragment pour être devancé par un hélicoptère ennemi qui détruit à nouveau le fragment. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir les nouveaux ordres.

Soif de sang

Beyda'amo a l'attention d'attaquer la base de la RDA et vous demande de le rejoindre. Cherchez une monture et avancez entre les soldats ennemis. Rejoignez Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Au milieu du troupeau

Vous devez pénétrer la base de la RDA avec l'aide des Na'vis. Ils vont utiliser le troupeau de Méta-bêtes pour démolir les portes de la base. Entrez dans la base et commencez le nettoyage. Repérez les soldats ennemis et commencez à les éliminer avec vos flèches. Restez dans un bâtiment pour éviter d'être attaqué par les Méta-bêtes à votre tour.

Attendez que les soldats s'occupent des bêtes pour sortir vos lames et commencez le carnage. Tailladez les gardes de la RDA ensuite allez vers le bâtiment indiqué sur votre radar pour essayer de récupérer le fragment. Vous devez ensuite quitter la base et rejoindre le saule en emportant le fragment. Sortez alors de la base et prenez un Equidius. Allez vers le saule et éliminez l'AMP avec votre massue. Parlez ensuite à Beyda'amo.

Le quatrième chant

Approchez-vous du saule et, même sans les fragments, vous arriverez à obtenir le chant. Parlez avec votre ami et, comme pour tous les autres chants, rapportez ce dernier au Kelutral.

Kelutral

Quatrième couplet

Parlez à Tsahik ensuite avancez dans la lumière bleue pour lui transmettre le dernier chant d'Eywa. Descendez ensuite pour retrouver Kendra.

De vieilles connaissances

Vous devez trouver Tan Jala qui vous guidera dans la dernière étape de votre voyage. Remontez alors pour lui parler. Il vous demande de mettre le cap vers Kaoliä Tei.

Kaoliä Tei

Devoir de guerrier

Parlez à Beyda'amo avant d'aller parler aux trois chefs Na'vis. Avancez vers Swawta pour recevoir une mission.

Le démolisseur

Swawta vous demande de trouver et de tuer Batista. Allez alors vers la base dans laquelle se trouve ce dernier. Commencez par éliminer ses gardes ensuite explosez les deux tourelles. Concentrez ensuite vos attaques sur Batista et utilisez votre massue pour le défoncer. Revenez vers Swawta pour l'informer du succès de la mission. Allez ensuite voir le chef Hukato pour une autre mission.

Le commandant

La mission consiste à trouver et à tuer Winslow, le commandant des troupes de la RDA. Prenez un Equidius et allez vers la base ennemie sans vous attarder avec les ennemis qui se trouvent en chemin. Commencez par éliminer les soldats qui protègent Winslow avant de vous attaquer directement à lui.

Attaquez en mêlée et utilisez vos puissantes lames contre cet ennemi. Même s'il arrive à vous étourdir, revenez

directement à la charge et tournez autour de lui pour ne pas lui laisser le temps de vous tirer dessus. Une fois Winslow mort, revenez voir Hukato pour l'informer de la réussite de la mission. Prenez ensuite un Banshee pour aller à la rencontre du troisième chef.

Le spécialiste

Raltaw vous demande de retrouver et de tuer Savoy. Prenez votre Banshee et allez à la zone d'affrontement. Commencez par réduire le nombre de soldats qui entourent l'AMP de Savoy. Sortez ensuite votre massue et ruez-vous sur Savoy et son armure AMP.

Restez collé à l'AMP pour qu'il trouve des difficultés à vous toucher. Une fois l'AMP détruit, Savoy vous attaque sans son armure. Dégainez alors vos lames pour lancer des attaques plus rapides. Continuez vos frappes jusqu'à la mort de Savoy. Revenez alors voir Raltaw. Parlez ensuite à Beyda'amo. Vous devez rejoindre Tantalus pour essayer d'arrêter Falco.

Tantalus

Marathon

Vous devez traverser la grotte pour rejoindre Amanti qui se trouve au village. Avancez dans le chemin en éliminant les soldats qui vous coupent la route. Vous pouvez aussi utiliser l'invisibilité pour passer inaperçu entre les groupes de soldats. Une fois dans le village, parlez à Amanti pour recevoir une nouvelle mission.

Résistance

Vous devez éliminer les forces de la RDA qui attaquent le village. Il faut tuer les 18 soldats avant la fin du temps imparti. Commencez à éliminer les hommes armés jusqu'à l'arrivée de l'AMP. Détruisez ce dernier avec votre massue et revenez aux soldats. Une fois que le nombre requis est atteint, continuez à défendre le village jusqu'à la fin du compte à rebours. Revenez ensuite voir Amanti.

Ni'awve Mokri

Amanti vous demande de trouver un moyen d'atteindre le Puits des âmes pour terminer le rituel. Il s'agit de votre dernière mission pour les Na'vis. Allez alors vers le sommet du village et prenez les commandes du Léonoptéryx. Il se conduit comme le Banshee.

Passez par la grotte, volez vers le puits des âmes et atterrissez dans la zone indiquée. Avancez ensuite à gauche jusqu'au grand arbre. Entrez dans la zone indiquée pour réveiller le Puits des âmes. Félicitations, vous avez terminé la partie du jeu avec les Na'vis.

Campagne RDA

Revenez au choix et cette fois-ci choisissez de rallier la RDA. Eliminez alors Harper qui est la taupe. Vous aurez comme ennemi, en plus des Na'vis, toutes la planète ainsi que sa faune et sa flore.

Un homme à terre

Après le crash de votre avion, kendra vous demande d'aller vers la mine et de chercher de l'aide. Avancez, traversez le pont et grimpez à la liane. Réparez le Muni-pod pour faire le plein de munitions. Continuez d'avancer en éliminant les plantes qui vous crachent dessus leur toxine. Eliminez aussi les loup-vipères qui rodent dans la zone. Entrez ensuite dans la mine qui elle aussi souffre des attaques des Na'vis.

Appât à Banshee

Winslow vous prête un hélicoptère scorpion pour partir sauver vos amis. Volez vers le site du crash et éliminez les Banshees qui essayent d'attaquer votre appareil. Restez toujours en hauteur pour éviter les projectiles lancés par les plantes. Atterrissez ensuite près du site du crash et parlez à Kendra.

Le dard du scorpion

Vous devez récupérer le circuit de tir de l'appareil détruit et l'installer sur le votre pour remettre en marche vos missiles. Même si le site du crash est à proximité, l'atteindre ne sera pas chose facile. Eliminez les loup-vipères qui vous attaquent. Rejoignez l'appareil en feu et allez vers la zone indiquée pour prendre le circuit de tir. Revenez vers Kendra en éliminant encore une fois les bêtes en chemin. Recevez enfin la mission suivante.

Extermination

Kendra vous demande de détruire les nids des Banshees qui se trouvent près de la mine. Localisez-les sur votre radar et allez les détruire. Explosez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Evitez de rester immobile très longtemps sinon vous serez attaqué par les Banshees. Détruisez cinq nids ensuite allez vers la mine. Entrez dans l'installation pour parler à Kendra.

Roches étranges

Monroe vous demande de trouver les fragments et le saule sur les hautes collines. Prenez un buggy et allez vers le premier fragment. Ecrasez les ennemis en chemin et ne vous arrêtez que pour le prendre. Plusieurs ennemis arrivent et vous empêchent de partir, écrasez-les avec votre buggy et partez pour le deuxième fragment.

Entrez dans la grotte en écrasant les Na'vis et leurs animaux en chemin. Prenez le fragment ensuite dirigez-vous rapidement vers la sortie avant l'effondrement de la grotte. Tuez les ennemis qui essayent de vous bloquer dans la grotte. Prenez un autre buggy et allez vers le dernier fragment.

Comme d'habitude, écrasez tout sur votre chemin. Eliminez ensuite les Na'vis qui protègent le fragment avant de prendre ce dernier. Quittez l'endroit en éliminant les ennemis, trouvez un buggy et allez vers le saule pour accorder les fréquences des fragments. Le saule est bien protégé et vous devez éliminer toute la résistance ennemie avant de placer les trois fragments autour de l'arbre. Revenez ensuite à l'entrée de la grotte pour trouver Kendra.

Votre premier harmonique

Vous devez rejoindre l'Enfer et remettre l'harmonique à Monroe. Avancez vers votre pilote personnel, il a été mis à votre disposition par Falco. Montez à bord du scorpion pour faire le voyage jusqu'à l'Enfer.

L'enfer

Premier harmonique

Avancez vers l'ascenseur et montez voir Monroe. Il vous demande de charger le premier harmonique. Utilisez alors le terminal qui se trouve derrière vous. Entrez ensuite dans le bureau pour recevoir votre nouvelle mission de la part de Falco qui vous demande de partir vers la Frange.

Frange

Trois dans la Frange

Parlez à Kendra pour votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les trois fragments et effectuer d'autres missions en chemin. Vous devez aussi aller au secours des hommes de Kendra qui se trouvent au sud.

Le prix fort

Prenez un buggy et allez vers la position de vos alliés. Ecrasez les premiers ennemis ensuite descendez du véhicule. Restez entre vos amis et occupez-vous des Na'vis pendant qu'ils repoussent les attaques des loups-vipères qui foncent vers vous.

Une fois la zone sécurisée, allez parler à Magnusson qui vous demande de récupérer les fragments. Contournez-le d'abord et ramassez le premier fragment. Revenez ensuite lui parler pour recevoir d'autres instructions.

Dans l'antre de la bête

Allez ensuite au sud-est pour assister au crash d'un hélicoptère. Parlez au pilote qui vous indique l'emplacement du prochain fragment. Elle vous informe aussi qu'une créature protège l'endroit. Avancez vers la zone indiquée en utilisant les différents véhicules qui se trouvent dans les camps de la RDA.
La zone est infestée de loup-vipères en tous genres. Eliminez-les ou écrasez-les jusqu'à atteindre l'antre de la bête.

Vous devez affronter un Thanator énorme. Restez toujours loin de cette bête et esquivez ses attaques quand elle fonce sur vous. Videz vos chargeurs sur elle en évitant le corps à corps. Quand l'ennemi est proche, éloignez-vous de lui en sautant deux fois pour ne pas être atteint par son coup de griffe. Continuez de tirer sur la bête jusqu'à sa mort. Allez alors vers le fragment et prenez-le. Parlez ensuite à Kendra et embarquez dans l'hélicoptère.

Le titan

Allez vers votre prochaine mission pour rencontrer Buckland. Un Titanosaure bloque le chemin vers le fragment et vous devez l'abattre. Avancez avec vos amis pour combattre le titan. Restez loin de cette bête et tournez autour d'elle en lui tirant dessus.

Eliminez aussi les loups-vipères qui vous attaquent en même temps. Evitez les attaques de charge du Titanosaure et l'onde de choc qu'il provoque quand il frappe le sol. Videz vos chargeurs sur ce monstre pour l'éliminer. Prenez alors le fragment et retournez voir Buckland. Rejoignez ensuite Kendra qui se trouve à l'ancien poste de communication.

Votre deuxième harmonique

Kendra vous demande d'utiliser les fragments pour accorder le saule et pouvoir extraire l'harmonique. Prenez un véhicule pour rejoindre l'endroit. Eliminez les Na'vis qui gardent la zone et approchez-vous du saule. Placez les trois fragments autour pour obtenir l'harmonique. Beyda'amo le grand guerrier Na'vi, entre en scène et vous attaque. Esquivez ses puissantes frappes et éloignez-vous de lui. Tirez-lui dessus et utilisez votre fusil à pompe qui le projette à terre.

Tirez aussi quand il est à terre avant qu'il ne se redresse et reprenne ses assauts. Esquivez et tirez jusqu'à l'élimination de Beyda'amo. Rejoignez ensuite Kendra au point d'extraction pour l'Enfer.

L'Enfer

Deuxième harmonique

Entrez dans la base et rejoignez le docteur Monroe. Chargez ensuite l'harmonique dans l'appareil et allez parler au commandant Falco. Ce dernier vous demande de vous rendre au Caveau pour chercher les trois fragments suivants. Sortez alors de la base et parlez à votre pilote.

Le Caveau

Pillage du village

Le fragment suivant se trouve dans un village. En plus des ennemis Na'vis, Falco va bombarder le village pendant que vous cherchez le fragment. Foncez vers le village et éliminez les ennemis en chemin. Heureusement que vous avez le soutien de vos amis qui arrosent la zone avec leurs lance-flammes. Utilisez votre fusil à pompe pour vous frayer un chemin jusqu'au fragment et prenez-le. Vous devez maintenant rejoindre Fulson au camp Zulu.

Sur la défensive

Fulson vous demande de garder la porte ouest et de repousser les attaques ennemies. Allez près de la porte et restez derrière vos amis. Prenez une arme de longue portée et commencez à éliminer les ennemis qui essayent d'entrer dans le camp.

Vous devez tuer 10 assaillants avant de partir vers la porte suivante et faire la même chose. Allez ensuite à la dernière porte et éliminez 10 Na'vis. Revenez voir Fulson pour obtenir une nouvelle mission.

Dispersion

Elle vous demande de prendre le contrôle de la tourelle du Cygne et d'attirer le troupeau de Mêta-bêtes loin du camp Zulu. Montez à bord du vehicule et tirez avec la tourelle sur les bêtes que vous rencontrez. Quand le véhicule cale et refuse de démarrer, éliminez les Na'vis qui s'approchent de votre position.

Ils attaquent de tous les cotés, donc ne vous concentrez pas sur un seul coté en laissant les autres sans surveillance. Quand le véhicule démarre, reprenez votre chasse aux Méta-bêtes jusqu'à rejoindre Kendra. Parlez-lui pour recevoir l'emplacement du prochain fragment.

Une pièce du puzzle

Ce fragment aussi se trouve dans un village Na'vi. Vos amis sont déjà sur le coup et attaquent ce village. Profitez de ce désordre pour avancer directement vers le fragment en n'éliminant que les ennemis qui vous bloquent la route. Tuez aussi les Na'vis qui gardent l'objet puis prene-le. Revenez ensuite voir Kendra en ignorant la bataille.

Ombres d'un fragment

Le troisième fragment se trouve dans un camp abandonné, au sud-est. Embarquez sur le Cygne et conduisez jusqu'au camp. Prenez alors les commandes de la tourelle et exterminez les Méta-bêtes qui rodent dans la zone. Descendez ensuite de la tourelle et allez vers la cabane en ruines. Entrez et prenez l'objet en surbrillance qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers votre groupe.

Victoire sur les Bleus

Vos amis sont attaqués par les Na'vis. Jezik vous demande de les aider à repousser les assauts ennemis et de récupérer le fragment qui se trouve dans le village. Attendez que vos alliés passent à l'attaque, devenez invisible et faufilez-vous jusqu'au fragment. Prenez-le et revenez voir Jezik qui vous indique la position du saule.

Le troisième harmonique

Vous devez tuer Tan Jala avant de pouvoir récupérer l'harmonique du saule du nord-est. Avancez dans le village et commencez par éliminer les villageois pour qu'ils n'interférent pas pendant votre combat avec Tan Jala. Avancez ensuite vers le saule pour trouver votre ennemi. Tirez-lui dessus avant qu'il ne s'approche de vous.

Utilisez votre fusil à pompe quand il est à proximité pour le projeter à terre et l'étourdir pendant un moment. Vous pouvez alors reculer et tirer avec le lance-grenades quand il est encore à terre. Finissez-le ensuite avec vos fusils sans penser aux munitions. Après sa mort, placez les trois fragments pour récupérer l'harmonique. Rejoignez ensuite Kendra pour qu'elle vous amène au bercail.

L'Enfer

Troisième harmonique

Entrez dans la base, parlez à Monroe et placez l'harmonique dans l'appareil. Allez ensuite voir Falco pour recevoir votre nouvelle mission. Falco vous demande de vous rendre aux jardins flottants.

Les jardins flottants

Dès l'atterrissage, tirez sur les ennemis qui envahissent le camp. Restez entre vos amis et éliminez dix Na'vis pour ensuite parler avec Winslow.

Chasse aux nuisibles

Vous devez réactiver les répulseurs de l'ancien dépôt avant d'aller voir Batista. Prenez un buggy et avancez jusqu'au camp abandonné où se trouvent deux répulseurs. Activez-les pour voir débarquer Batista.

Démolition

Batista vous demande de récupérer les détonateurs qui se trouvent sur les missiles de l'hélico qui s'est crashé et de les ramener à Winslow. Prenez votre buggy et allez vers le site de crash. Ce site est infesté de loup-vipères, éliminez-les et récupérez les détonateurs qui se trouvent près de la carcasse de l'hélico. Revenez ensuite voir Winslow à bord de votre buggy.

Excavation

Winslow vous donne l'ordre de faire sauter les deux parois rocheuses. Allez vers les deux parois et placez les explosifs. Eloignez-vous ensuite pour ne pas périr sous les décombres. Revenez ensuite voir Winslow.

La meute sauvage

L'explosion des deux parois a ouvert le chemin pour les loup-vipères. Ils s'acharnent alors sur vos amis et vous devez les exterminer. Avancez dans le premier chemin ouvert avec l'explosion et placez deux explosifs dans les tanières des loup-vipères.

Faites attention aux plantes qui protègent les tanières. Eloignez-vous de l'explosion et allez vers les deux tanières du deuxième chemin. Eliminez les bêtes en route et placez les explosifs pour stopper les assauts des loup-vipères. Revenez ensuite voir Winslow.

Rafistolage

Winslow vous demande de trouver une batterie au sud et de l'utiliser pour réactiver le radar qui se trouve au nord. Prenez un buggy et allez prendre la batterie qui se trouve entourée par des loup-vipères. Empruntez ensuite le chemin vers le radar. Avant de réactiver ce dernier, utilisez votre lance-flamme et brulez les loup-vipères qui arrivent en surnombre. Réactivez ensuite le radar et téléportez-vous près de Winslow.

Chasse au Harper

Vous devez trouver les deux chambres de lien et éliminer les Avatars que vous rencontrez avec comme cible numéro un le renégat Harper. Allez vers la première marque sur votre radar et éliminez l'Avatar qui se trouve près de la cabane qui contient le caisson de lien. Revenez ensuite à cette cabane et éliminez l'humain qui était au contrôle de l'Avatar. Allez vers la deuxième cible, éliminez l'Avatar et ses amis Na'vis ensuite occupez-vous de l'humain qui sort du caisson de lien. Aucun de ces deux humains n'est Harper. Revenez à Winslow et faites votre rapport. Parlez ensuite à Kendra.

A la recherche des fragments

Kendra vous donne les emplacements des trois fragments. Allez vers le fragment qui se trouve à gauche, sur votre carte, à bord d'un buggy. Placez des explosifs devant les tanières des loup-vipères et éliminez ceux qui entourent le fragment. Prenez ce dernier et partez vers le deuxième.

Allez vers le fragment qui se trouve en bas, au centre, sur votre carte. Avancez en éliminant les Loup-vipères jusqu'à arriver devant un immense rocher. Montez au sommet de ce rocher pour prendre le deuxième fragment ensuite descendez et téléportez-vous près de vos deux amis. Prenez ensuite la direction du dernier fragment.

Le dernier fragment se trouve dans un village. Prenez un buggy et allez jusqu'à l'entrée du village. Passez en mode invisible et entrez puis prenez le fragment et attendez que la capacité invisibilité se recharge avant de sortir du village sans que personne ne vous remarque. Reprenez alors le chemin vers le camp pour parler à Kendra et Winslow qui vous donnent chacun une mission.

Le quatrième harmonique - Le signal

Kendra vous donne la position du saule tandis que Winslow vous demande de trouver et de tuer Harper. Les deux missions sont liées. Vous retrouverez Harper près du saule. Prenez un buggy et rejoignez le saule qui est inaccessible pour le moment. Vous devez alors trouver Batista l'expert en explosifs qui vous donnera un coup de main.

A l'attaque

Batista vous fournit un véhicule pour démolir la barricade qui bloque le chemin vers le saule. Allez alors vers ce véhicule équipé de missiles et foncez vers la barricade. Ignorez les ennemis et défoncez la barricade avec un missile. Entrez ensuite dans la cathédrale.

La cathédrale

Avancez et localisez Harper qui se trouve en haut, sur les rochers. Il commence à tourner autour de vous en vous tirant dessus. Tirez à votre tour sur Harper ainsi que sur les Na'vis qui passent à l'attaque. Suivez ses déplacements et focalisez vos tirs dessus jusqu'à éliminer son Avatar. Avancez ensuite pour retrouver Harper sous sa forme humaine. Utilisez le fusil à pompe contre votre ennemi.

Si plusieurs Avatars vous attaquent en même temps, utilisez votre lance-flammes pour les disperser puis revenez à la charge jusqu'à la mort de votre ennemi. Avancez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de lui pour récupérer l'harmonique. Sortez ensuite de la cathédrale pour rencontrer Winslow et Kendra et rentrer à l'Enfer.

L'Enfer

Quatrième harmonique

Même si Monroe a disparu, allez à son labo et rechargez le quatrième harmonique. Falco a lui aussi disparu. Sortez alors pour retrouver Kendra.

Coups bas

Après l'explication de Kendra, elle vous demande de rallier les plaines de Goliath. Allez à votre pilote personnel et allez vers votre nouvelle destination.

Plaines de Goliath

Parlez à Winslow qui vous envoie voir le nouveau commandant. Prenez un AMP et traversez le champ de bataille en éliminant les ennemis en chemin. Parlez ensuite au colonel Quaritch.

Plans de bataille

Quarritch vous demande de vous présenter aux trois commandants sur le terrain pour recevoir vos instructions. Parlez alors à Batista pour recevoir votre première mission.

L'éclaireur

Batista vous demande de trouver et d'éliminer Swawta, l'un des chefs Na'vis. Avancez vers le village où se trouve Swawta. Avancez vers ce dernier qui vous propose de rallier le camp des Na'vis pour l'ultime bataille.

Ignorez son offre et abattez-le. Ce boss est très rapide, il esquive parfaitement les attaques et est habile avec les flèches. Il vous faut trouver une planque et lui tirer dessus tout en essayant de rester à couvert. Utilisez votre mitrailleuse contre cet ennemi qui utilise un arc et qui restera toujours à distance donc hors de la portée du fusil à pompe(utilisez cette arme quand le boss est à proximité). Eliminez Swawta et foncez vers l'hélicoptère pour quitter le village.

Le sauvage

Parlez à Batista puis à Winslow qui vous demande de tuer Hukato, un autre chef Na'vi. Prenez un véhicule et allez au village de Hukato. Commencez par éliminer les villageois avant d'aller affronter votre cible. Ce dernier chevauche un Thanator que vous devez éliminer en premier avant de vous attaquer au boss. Restez près de la borne de munitions et sortez votre lance-grenades. Bombardez votre ennemi et tous les Na'vis avec vos grenades.

Une fois le Thanator éliminé, le boss fonce sur vous avec sa massue. Esquivez ses attaques et utilisez votre fusil à pompe quand il est proche et votre fusil d'assaut quand il est loin. Eliminez ce chef et revenez au camp pour faire votre rapport à Winslow. Prenez ensuite les commandes du Scorpion pour aller au dernier commandant.

Le chasseur

En chemin, tirez sur les plates-formes flottantes qui obstruent la route vers la base. Eliminez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Atterrissez ensuite et parlez à Savoy. Il vous demande de traquer et d'éliminer Raltaw. Empruntez un Scorpion et allez vers le village de Raltaw. Vous pouvez atterrir et affronter directement Raltaw mais il est trop rapide et difficile à toucher. Il utilise un arc et restera toujours loin de vous. En plus, il s'agit d'un bon chasseur donc il ne rate presque jamais sa cible.
Vous pouvez aussi rester dans le Scorpion et diriger le feu de la mitrailleuse de l'hélico sur ce boss jusqu'à l'éliminer tout en restant en sécurité dans l'appareil.

Revenez ensuite voir Savoy. Allez ensuite vers Quaritch pour recevoir votre dernière mission qui consiste à arrêter Falco.

Tantalus

Partie de chasse

Vous devez rejoindre l'avant-garde et essayer de les aider. Prenez alors les commandes du dragon et foncez vers l'avant poste. Parlez au chef du camp qui vous demande de placer des explosifs sur la paroi pour dégager la voie aux renforts aériens. Récupérez les trois explosifs qui se trouvent à gauche ensuite prenez un AMP et foncez vers le village Na'vi.

Vous devez éliminer les ennemis qui protègent la zone. Localisez la borne de munitions et utilisez votre lance-grenades pour éliminer les groupes d'ennemis qui vous attaquent. Résistez et repoussez les Na'vis jusqu'à l'arrivée des renforts. Placez ensuite les trois explosifs et mettez-vous dans un endroit sûr pour éviter l'explosion. Avancez ensuite et parlez au commandant.

Point final

Vous devez rejoindre le Puits des âmes. Prenez alors un dragon et volez vers Falco. Approchez-vous de Falco et tirez-lui dessus avec votre fusil d'assaut. Il est rapide est évasif donc évitez d'utiliser le lance-grenades ou le lance-flammes. Lorsque vous le touchez et qu'il se tord de douleur, courez vers lui, sortez votre fusil à pompe et arrosez-le jusqu'à ce qu'il déclenche l'onde de choc qui vous projette loin de lui.

Evitez l'ennemi quand il est coloré en rouge et esquivez ses attaques. Reprenez alors votre fusil d'assaut et canardez Falco jusqu'à lui faire très mal. Finissez-le ensuite avec votre fusil à pompe. Vous avez arrêté Falco et sauvé la planète. Félicitations, vous avez terminé les missions de la RDA et le jeu !

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R

Jurassic : The Hunted

© Activision

+ D'INFOS FORUM

FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Just Cause 2

© Square Enix / Avalanche Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

S'installer

Prenez possession de 3 bases.

Le goût du chaos

Semez le chaos pour la première fois.

Saboteur

Effectuez 150 sabotages.

Destructeur

Effectuez 1000 sabotages.

Tueur à gages

Assassinez 25 colonels.

Amateur de défis

Terminez 10 défis.

Professionnel des défis

Terminez 50 défis.

Chercheur d'aiguilles

Récupérez 1000 objets de ressource.

Collectionneur

Récupérez 100 objets de ressource.

Bienfaiteur des factions

Récupérez 150 objets de faction.

Globe-trotter

Découvrez 100 lieux.

Grand voyageur 1

Terminez 15 lieux à 100%.

Pile de cadavres

Tuez 750 ennemis.

A mains nues

Tuez 50 ennemis au corps à corps.

Gravité + Grappin = bobo

Tuez 30 ennemis en utilisant le grappin pour les tirer dans le vide.

A la queue leu leu !

Tuez 5 ennemis en les traînant avec votre véhicule à l'aide du grappin.

Pendez-les haut et court !

Tuez 30 ennemis suspendus dans les airs par le grappin.

Boulet de démolition

Tuez 5 ennemis à l'aide d'un objet accroché à votre véhicule par le grappin.

Cinco de Mayo

Tuez 5 ennemis au corps à corps alors qu'ils sont suspendus par le grappin.

Jongleur

Tuez 30 ennemis en pleine chute.

Permis à points

Tuez 30 ennemis en les écrasant avec un véhicule.

Sniper

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête.

Folie meurtrière

Tuez 20 ennemis en 60 secondes.

Invincible et sanguinaire

Tuez 50 ennemis d'affilé avec les armes de votre inventaire sans être touché.

Envie de tout casser

Détruisez 30 objets en 60 secondes.

Pilote d'essai

Pilotez 30 véhicules différents.

Touche-à-tout

Pilotez les 104 véhicules.

On the road again

Parcourez 75 kilomètres en véhicule terrestre.

Hé, tu me la prêtes ?!

Détournez 50 véhicules ennemis.

Cascadeur

Obtenez 100 points de cascade.

A mi-chemin

Atteignez 50 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Parachutage

Ouvrez le parachute et atterrissez 300 mètres au-dessus de votre point de départ.

Ouvrir ses ailes

Effectuez un base jump de 1 000 mètres.

Passage sous un pont

Passez en avion sous 30 ponts différents de Panao.

Rase-mottes

Pilotez un avion en rase-mottes pendant 30 secondes.

Perfectionniste

Atteignez 75 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Sommet du monde

Tenez-vous debout sur le point le plus élevé de Panao.

Bienvenue à Panao !

Terminez la 1ère mission de l'Agence.

Descente au casino

Terminez la 2ème mission de l'Agence.

Le Tigre blanc

Terminez la 3ème mission de l'Agence.

Sauvetage dans les montagnes

Terminez la 4ème mission de l'Agence.

Agent spécial

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Normal.

Argent

Monopole sur Panao

Prenez possession de 9 bases.

Grand voyageur 2

Terminez 100 lieux à 100%.

Agent héroïque

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Expérimenté.

D'une pierre trois coups

Terminez la 5ème mission de l'Agence.

Dans l'antre

Terminez la 6ème mission de l'Agence.

Or

Homme de confiance

Terminez 49 missions de faction.

Agent légendaire

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Hardcore.

Une juste cause

Terminez la dernière mission de l'Agence.

Platine

Trophée de Platine

Débloquer tous les trophées.

EMPLACEMENT DU BUBBLE BLASTER

Rendez-vous sur le territoire du désert Lautan Lama, au sud-ouest de l'avant-poste de communication de Gurun Lautan Lama Gamma. Vous accéderez à une grande zone avec des arbres à feuilles blanches. Au nord de cette zone se trouve un clocher. Montez au sommet de ce clocher pour trouver le Bubble Blaster posé sur une petite table.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions de l'agence

1-Prologue

Rico reprend du travail et devra semer le chaos dans Panao pour affaiblir le pouvoir en place et obliger le peuple à se révolter contre son dictateur de président. Après la cinématique et après le saut de l'hélicoptère, vous devez planer vers le soldat mort qui possède vos carte-mémoires.

Dirigez-vous vers lui et plongez pour le rattraper. Ouvrez ensuite votre parachute et dirigez-vous vers la zone d'atterrissage. Vous devez alors récupérer les cinq carte-mémoires éparpillées dans la zone.

2-Bienvenue à Panao

Avancez dans la neige jusqu'au mur de la base et utilisez votre grappin pour monter. Le grappin est votre meilleure solution pour atteindre les endroits en hauteur ou pour passer les obstacles. Avancez et repérez le garde qui se trouve en haut de la dénivellation. Lancez le grappin sur le garde et tirez pour le faire tomber dans le vide. Cette technique est très utile contre les soldats et snipers qui se trouvent dans les tours ou sur les toits. Utilisez encore une fois votre grappin pour monter et entrer dans la base.

Utilisez votre grappin pour monter sur les toits des bâtiments. Avancez d'un toit à l'autre jusqu'à atteindre la première carte mémoire. Prenez-la pour qu'un garde se pointe et vous tire dessus. Regardez alors sur le toit d'en face pour apercevoir des barils explosifs. Utilisez votre grappin pour les tirer et les faire tomber sur le garde.

Vous devez maintenant trouver une arme. Suivez votre radar et entrez dans la partie suivante de la base. Avancez vers le cache d'armes et prenez le pistolet. Eliminez ensuite les deux ennemis qui arrivent par le chemin d'en face. Avancez ensuite et ramassez leurs armes et munitions en chemin. Montez la pente et utilisez votre grappin pour faire sortir les soldats de leurs abris.

Eliminez-les ensuite et allez à gauche vers la boite à pharmacie pour vous soigner. Tournez à gauche et éliminez les deux gardes qui se trouvent en haut, près du dôme. Montez à l'escalier qui se trouve à droite et récupérez la carte mémoire qui se trouve près de la batterie anti-aérienne. Utilisez cette batterie DCA pour exploser l'hélicoptère ennemi qui vient vers vous. Profitez de cette DCA et détruisez le dôme, les radars et les tours ennemies et pour semer le chaos.

Quittez la DCA et sautez vers le téléférique. Activez-le et entrez dans la navette. Une fois de l'autre coté de la base,

éliminez les deux soldats qui vous attendent à la sortie du téléférique. Prenez les explosifs qui se trouvent dans la caisse et éliminez les renforts ennemis qui arrivent. Il y a une boite à pharmacie qui se trouve à gauche et que vous pouvez utiliser en cas de besoin.

Vous trouverez toujours, au cours de vos missions, des boites à pharmacie accrochées sur les murs, n'hésitez pas à les utiliser et cherchez-les si vous êtes salement touché. Allez à gauche pour trouver une pièce d'armure. Suivez ensuite votre radar vers la carte mémoire pour trouver une caisse d'argent. Prenez la carte mémoire qui se trouve en haut des marches.

Vous devez maintenant vous accrocher à l'hélico de Kane qui vous transportera vers une autre partie de la base ennemie. Avant de descendre dans la base, tirez sur les sommes armés et sur les barils explosifs pour neutraliser tous les gardes et descendre en toute sécurité. Inspectez la zone d'atterrissage pour trouver des munitions ensuite traversez le pont. Prenez la carte mémoire qui se trouve à l'extrémité du pont et continuez.

Il est temps de faire taire les DCA pour que Kane revienne avec l'hélico et vous emporte avec elle. Avancez alors vers le chemin montant. Vous trouverez à gauche une pièce de véhicule et une boite à pharmacie. Eliminez les soldats qui protègent les DCA ensuite lancez des grenades sur ces batterie.

Quand elles sont détruites, d'autres renforts ennemis rappliquent sur des véhicules et accompagnés d'un blindé. Restez à couvert derrière la base des DCA en éliminant les ennemis qui s'approchent de votre position. Attendez ensuite l'arrivée de Kane avec l'hélicoptère et agrippez-vous à ce dernier pour quitter cet enfer.

3-Descente au casino

Après la cinématique, vous vous retrouvez devant l'immense casino. Avancez vers ce casino et prenez l'arme et les munitions qui se trouvent dans les caisses de droite. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se mettent à couvert et avancez pour prendre leurs armes. Avancez encore pour qu'un expert en explosifs balance des grenades dans votre direction. Eliminez-le rapidement et utilisez votre grappin sur lui pour l'empêcher d'utiliser ses explosifs.

Après sa mort, restez loin de son corps pour que tous ses explosifs explosent sans vous toucher. Vous devez ensuite grimper à une tour pour atteindre les charges explosives bien gardées. Eliminez les soldats qui protègent la charge en restant à couvert derrière les piliers et les pots. Appuyez ensuite rapidement sur les boutons qui s'affichent pour désamorcer la charge.

Sautez ensuite sur la passerelle qui relie les deux tours et allez vers la deuxième charge. Eliminez les soldats et désamorcez-la. Un hélicoptère ennemi entre en scène et vous devez le détruire pour pouvoir progresser. Restez à couvert derrière les piliers et les grands pots de fleurs pendant que vous visez l'hélice de l'hélicoptère. Utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur pour vous soigner et abattez l'hélicoptère. Sautez ensuite sur la passerelle, avancez et descendez par le trou pour trouver votre cible Karl Blaine.

Après la cinématique, utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur de la cabane. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et allez vers la voiture qui se trouve à gauche, dans le fossé. Regardez de l'autre coté de la route pour trouver un tracteur. Utilisez le grappin pour accrocher le tracteur à la voiture et tirez cette dernière à l'aide du tracteur.

Montez ensuite sur le toit et attendez l'arrivée des voitures ennemies qui vous poursuivent. Tirez sur les soldats qui vous tirent dessus depuis les voitures avant qu'ils ne s'approchent de vous. Vous pouvez aussi crever les pneus avant des voitures ennemies pour provoquer des accidents et éliminer plusieurs poursuivants en même temps. Repoussez vos ennemis jusqu'au dernier pour terminer cette mission.

Entre les missions principales, vous devez accomplir des missions pour les factions et ce dans le but de gagner des points de chaos et accéder aux missions de l'agence. Il existe trois factions sur l'ile ; les Ular Boys, les Reapers et les Roaches. Utilisez la carte pour les localiser et accomplissez leurs missions.

Maintenant que vous disposez d'assez de points de chaos pour entamer une nouvelle mission de l'agence, allez vers la maison de Karl et rendez-vous au petit port pour trouver un hors-bord. Utilisez-le pour atteindre l'île qui abrite votre

nouvelle mission. Revenez à la terre ferme et utilisez un véhicule pour atteindre le point de rendez-vous.

4-Le tigre blanc

Après la conversation, traversez l'eau à la nage vers la tanière du flambeur. Entrez dans la tanière et nettoyez la cour. Utilisez votre grappin pour projeter les snipers du haut de leurs tours dans le vide. Montez ensuite dans une tour et prenez le talkie-walkie. Prenez ensuite le fusil sniper et éliminez le bourreau qui marche derrière Ken Pang. Abattez ensuite les deux gardes qui arrivent dans la cour et utilisez le grappin pour descendre puis suivez votre ami.

Quand il s'arrête, cela veut dire que des ennemis se trouvent sur le chemin. Eliminez-les et utilisez vos grenades pour les débusquer. Utilisez aussi votre grappin pour les faire sortir de leurs cachettes. Attendez que votre ami avance pour ensuite le suivre. Mettez-vous à l'abri près de lui et empêchez les ennemis de s'approcher de sa position.

Ken Pang va vous conduire vers le Tigre blanc. Montez sur la moto et suivez-le jusqu'à l'embuscade. Descendez alors de la moto et éliminez les ennemis en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Suivez encore une fois Pang pour trouver d'autres motos. Montez et roulez jusqu'à atteindre la cachette du Tigre blanc encerclée par les soldats.

Vous devez alors récupérer la carte mémoire que les soldats ont trouvée. Avancez vers l'entrée et prenez les munitions. Entrez et tirez sur les barils explosifs pour éliminer les soldats. Nettoyez le reste des ennemis et avancez à droite. Éliminez le soldat qui se trouve sur la passerelle en bois et avancez lentement. Le colonel entre en jeu, il porte une protection complète et seule sa tête est vulnérable. Visez alors sa tête et tirez rapidement avant qu'il ne trouve le temps d'attaquer. Restez toujours à couvert et utilisez aussi vos grenades contre ce boss. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du colonel et prenez la carte mémoire qu'il laisse tomber.

Vous devez aller rejoindre Sheldon dans sa nouvelle cachette. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, accrochez-vous à lui et tuez le tireur. Balancez le pilote dans le vide et volez jusqu'à la balise pour rencontrer Sheldon.

Après les retrouvailles, le camp est attaqué par des soldats. Avec votre mitrailleuse en main, vous devez protéger Sheldon et éliminer les ennemis.
Restez toujours près de votre ami pour attirer l'attention des soldats et les dégommer avec votre mitrailleuse. Ne dépassez pas Sheldon pour ne pas vous tromper de chemin et laisser votre ami sans protection. Eliminez tous les soldats et utilisez les barils explosifs en chemin. Une fois la zone est nettoyée, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois effectuer quelques missions pour les factions afin de gagner des points de chaos qui vous permettront d'activer d'autres missions de l'agence.

5-Sauvetage en montagne

Une fois les points de chaos pour cette mission acquis, trouvez un hors-bord et rejoignez Sheldon et Kane qui se trouvent sur la plage. Votre mission sera de sauver Jade Tan emprisonnée et interrogée par l'armée. Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers la base militaire.

Utilisez cet hélicoptère pour détruire les installations de la base et gagner des points de chaos. Tournez autour de la base pour éviter les tirs des batteries SAM ensuite posez-vous dans la première base, près de la station de ventilation. Entrez dans la station et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Explosez ensuite la station de ventilation et quittez les lieux à bord de l'hélicoptère s'il est encore intact ou prenez un véhicule ennemi. Allez vers la deuxième base et foncez directement vers la station de ventilation en ignorant les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Neutralisez les soldats qui se trouvent à l'intérieur et explosez la station.

Allez ensuite vers la troisième station qui se trouve un peu plus haut sur la montagne. En chemin, prenez le blindé ennemi garé près de la tour, caché derrière une barricade. Allez alors vers la troisième station et explosez le point de contrôle. Contournez le barrage et entrez dans la base. Visez ensuite l'ennemi équipé de lance-roquettes qui se trouve sur le balcon (à gauche) et explosez-le avec le canon du blindé. Nettoyez la zone sans quitter votre véhicule et utilisez le canon pour exploser la station de ventilation. La dernière station étant la plus facile à détruire, allez vers la base, exterminez les soldats qui se trouvent sur le toit de la station et explosez cette dernière sans quitter votre blindé.

Vous devez maintenant revenir à la première base et, de là, allez sur la passerelle qui vous mène à l'entrée qui se trouve en bas. Trois ninjas vous barrent la route. Placez-vous toujours à couvert et tirez-leur dessus en visant la tête. Quand ils disparaissent, changez de position et mettez-vous à l'abri. Surveillez toujours vos arrières car vos ennemis furtifs réapparaissent toujours derrière vous. N'oubliez pas de vous soigner avec les boites à pharmacie accrochées aux murs. Une fois que les ninjas sont morts, entrez par le grand portail.

Après la cinématique, avancez vers le bord de la falaise et sautez dans le vide. Ouvrez votre parachute et dirigez-vous vers la voiture. Montez à bord et pourchassez les voitures ennemies. Localisez le véhicule qui transporte Jade et rejoignez-le. Montez ensuite sur le toit de votre voiture et utilisez le grappin pour vous accrocher à celle qui transporte Jade. Eliminez les deux ninjas ensuite prenez la place du conducteur pour sauver la cible. Soyez rapide car il ne faut pas que les voitures atteignent le sous-marin ennemi. Quand Jade sera sauvée, la mission sera terminée avec succès.

Vous devez ensuite exécuter des missions pour les factions pour gagner des points de chaos et débloquer la mission suivante.

6-D'une pierre trois coups

Rejoignez Sheldon dans l'île pour recevoir votre nouvelle mission. Vous devez traquer et éliminer les représentants chinois, russe et japonais. Vous serez alors parachuté au dessus de l'hôtel Three Kings.

Atterrissez sur le toit indiqué. Le représentant chinois Zhang Sun sera à l'accueil et vous devez l'affronter. Commencez par éliminer ses sbires et bougez pour éviter les explosifs qu'il vous lance dessus. Ne vous déplacez que lorsque le général chinois vous lance un explosif. Déplacez-vous à droite ou à gauche et ne revenez pas sur vos pas pour ne pas toucher les explosifs qui ne sont pas activés. Vous devez ensuite viser manuellement la tête du général et utilisez votre plus puissante arme pour affaiblir ce boss. Quand il recommence à lancer des explosifs, bougez pour les éviter jusqu'à ce qu'il commence à vous tirer dessus. Visez encore la tête en restant à l'abri jusqu'à l'éliminer.

Sheldon arrive alors avec l'hélicoptère. Accrochez-vous à l'appareil avec votre grappin.

Sautez sur le toit suivant et mettez-vous à couvert dans la cage d'escalier.
Vous devez affronter le général russe Alexander Mirkov qui a dépêché un char sur le toit pour l'occasion. Restez à l'abri des tirs de la mitrailleuse et n'avancez pas vers le russe pour ne pas tomber sur les mines placées autour de lui. Laissez les hommes du boss s'approcher de vous pour les éliminer plus facilement. Quand Sheldon attaque le char et le distrait, sortez de votre cachette et lancez les explosifs sur le blindé. Explosez ensuite les bombes avec le détonateur. Si le char n'est pas encore détruit, utilisez les grenades pour l'exploser une fois pour toutes.

Sautez ensuite vers le toit de la tour suivante où se cache le général japonais Washibo. Il est encore dans sa suite. Depuis ce toit, descendez les escaliers et neutralisez les hommes qui gardent les deux entrées de la suite.

Une fois les gardes morts, lancez des grenades sur les deux portes de la suite pour faire sortir le général. Vous devez ensuite l'affronter sur le toit. Il possède un petit satellite qui vous repère grâce à son laser pour indiquer votre position aux missiles. Déplacez-vous alors et allez vers le boss qui se trouve sur l'estrade.

Quand les rayons se rejoignent, quittez la zone rapidement avant que les missiles ne vous touchent. Avec cette tactique vous pouvez blesser, voir tuer le général avec ses propres missiles. Sinon vous pouvez toujours viser et tirer sur la tête du boss quand il utilise son satellite pour vous débusquer. Une fois les trois généraux tués, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois accomplir quelques missions de faction pour gagner des points de chaos. N'oubliez pas aussi de détruire toutes les structures gouvernementales qui se trouvent sur votre chemin pendant les missions secondaires. Ceci augmentera vos points de chaos et vous aidera à gagner du temps pour débloquer les missions de l'agence.

7-Dans l'antre

Allez rejoindre Sheldon dans l'ancienne villa de Blane. Sheldon vous demande d'aller à la forteresse du président

panavien et de l'éliminer.

Cette forteresse est bien gardée et vous aurez besoin d'un coup de main pour parvenir à vous frayer un passage vers le président. Vous devez alors choisir l'une des factions pour qu'elle vous donne un coup de main dans cette rude tache. Choisissez alors la faction qui vous accompagnera et dirigez-vous vers son QG.

Parlez à son chef pour obtenir son accord et partez pour votre mission. Le QG des Rochers se trouve en haut de la carte, celui des Reapers au centre et il est le plus proche de votre position. Enfin celui des Ular Boys est au sud, sur la carte.

Rejoignez les troupes et avancez vers le canyon. Restez derrière les troupes de la faction qui feront la plus grande partie du boulot et nettoieront la route devant vous.

Pensez à les protéger contre les snipers et ramassez les munitions laissées par les ennemis. Une fois devant le grand portail, une explosion détruira ce dernier et un blindé arrivera à la charge. Mettez-vous à couvert et éliminez le tireur qui est derrière la tourelle. Prenez ensuite le contrôle du blindé et, derrière sa tourelle, neutralisez les soldats qui rappliquent.

Quittez le blindé et entrez dans la base par le grand trou. Vous devez détruire les DCA ennemis pour permettre à vos alliés d'envoyer un ingénieur qui piratera le système de la base.

Utilisez alors votre grappin pour monter sur les toits et éviter de cette façon le face à face avec les soldats. Montez jusqu'à l'antenne radar ennemie et explosez-la. Lancez ensuite des charges explosives sur le canon DCA qui se trouve derrière l'antenne. Explosez-le et protégez l'ingénieur parachuté. Prenez place alors derrière la mitrailleuse et nettoyez la zone.

Laissez l'ingénieur faire son boulot et embarquez sur le téléférique vers le canon DCA suivant. Depuis le périphérique, éliminez le sniper qui se trouve à gauche et sortez pour affronter le reste des ennemis. Restez à l'abri des mitrailleuses qui se trouvent à gauche et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Ensuite éliminez les tireurs des tourelles un par un sans trop vous exposer. Explosez ensuite le deuxième canon DCA pour permettre à l'ingénieur de vous rejoindre.

Montez sur le téléférique suivant pour atteindre la zone du troisième canon DCA. Eliminez les soldats qui arrivent vers vous et avancez lentement vers la zone du canon. Restez loin du canon et explosez les deux tourelles automatiques qui gardent ce dernier.

Explosez le canon DCA qui est moins protégé que les deux autres puis allez vers le téléférique suivant et montez pour atteindre la console de contrôle de l'entrée.
Montez les marches et utilisez la console pour ouvrir la porte vers le dôme de Babay Panay, le président. Avancez dans la zone déserte jusqu'à croiser le président.

Après la cinématique durant laquelle Blane tue Panay et se suicide, vous devez vous frayer un chemin vers la console qui se trouve en bas, au centre, pour ouvrir la porte de sortie. Commencez par abattre l'hélicoptère qui vous attaque en évitant ses roquettes.

Visez l'hélicoptère et non les soldats qui tirent depuis l'hélicoptère. Une fois que ce dernier est abattu, descendez vers la console centrale. Restez toujours à l'abri pour éviter les tirs des soldats qui gardent la zone. Dès que la zone où se trouve la console est nettoyée, courez vers cette dernière et piratez le système avant que les renforts n'arrivent.

Le dôme et la forteresse vont s'autodétruire, vous devez alors quitter les lieux rapidement. Utilisez donc votre grappin pour atteindre la porte, ignorez les gardes et sortez du dôme avant qu'il ne parte en miettes.

8-Une juste cause

Pas de répit pour votre personnage, vous devez immédiatement embarquer vers une autre mission. Il s'agit de la

dernière mission de l'agence. Pensez alors à bien vous armer en améliorant et en achetant des armes auprès de Sheldon. Après la mort du président, toutes les grandes puissances ont envoyé leurs pétroliers et leurs troupes pour occuper Panao et s'emparer de son pétrole. Vous devez alors les empêcher de réaliser leurs objectifs.

Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers le champ pétrolier.

En chemin, vous croisez un sous-marin nucléaire. Il possède des canons DCA et il est escorté par des hélicoptères. Tournez autour du sous-marin et détruisez ses canons DCA. Explosez aussi les hélicoptères et quand le votre est détruit prenez possession d'un hélicoptère ennemi.

Vous pouvez nettoyer le pont du sous-marin en restant dans l'hélicoptère après la destruction de tous les canons DCA. Descendez ensuite sur le sous-marin et éliminez les soldats qui se trouvent sur le pont. Utilisez votre meilleure arme parce qu'ils sont coriaces et lourdement armés. Ramassez les armes et les munitions qu'ils laissent derrière eux et allez déverrouiller les portes.

Entrez alors pour rencontrer le président Panay qui a survécu à l'explosion de la grenade de Blane. Panay est escorté par des ninjas et manie un lance-roquettes puissant qui peut lancer plusieurs roquettes dans court laps de temps. Restez derrière les lingots d'or pour vous abriter.

Commencez par viser les ninjas qui disparaissent quand vous leur tirez dessus. Quand ils sont projetés vers l'arrière cela signifie que le ninja est mort. Eliminez alors ceux qui vous encerclent ensuite visez la tête du président sans trop vous exposer. Abritez-vous dès qu'il lance la première roquette pour éviter la série d'attaques du boss. Les ninjas n'arrêteront pas de réapparaitre. Assurez-vous donc que ces ennemis soient morts avant de vous attaquer au boss. Visez ensuite la tête du boss pour l'affaiblir considérablement avant sa riposte. Maintenez cette tactique jusqu'à sa fuite.

Après la cinématique, vous vous accrochez à l'un des quatre missiles lancés par Babay Panay. Vous devez pirater les systèmes de guidage de ces missiles pour les empêcher d'atteindre leurs cibles et d'enclencher une guerre planétaire.

Babay Panay vous empêchera de le faire et vous tirera dessus à chaque fois que vous essayez de commencer le piratage. Alors tirez-lui dessus jusqu'à le mettre KO et piratez rapidement le premier missile en appuyant rapidement sur les boutons avant la fin du temps imparti. Sautez ensuite vers le missile suivant, tirez sur Panay et répétez la même action. Passez au troisième missile, neutralisez Panay et piratez le système de guidage. Sautez enfin vers le missile sur lequel se trouve Babay Panay pour changer sa trajectoire et en finir une fois pour toutes avec votre ennemi et son pétrole.

Félicitations ! Vous avez libéré Panao de l'emprise de Babay Panay et vous avez terminé le jeu.

Missions secondaires

Il existe des centaines de missions secondaires que vous devez accomplir pour récupérer des points de chaos. Une fois que la barre est remplie, vous pouvez alors passer à la mission de l'agence qui se débloquera aussitôt. Voici le genre de missions qui peuvent vous rapporter des points de chaos.

Capture de base

C'est la plus importante mission de faction. Vous devez rejoindre les membres de la faction et attaquer une base gouvernementale. Vous devez aussi protéger l'ingénieur qui vous accompagne et qui piratera les codes du système de la base. Vous devez toujours utiliser votre grappin pour passer les murs de la base, éliminer les gardes et ouvrir le portail pour vos amis. Avancez ensuite avec vos amis sans les laisser derrière vous pour qu'ils n'affrontent pas seuls les soldats ennemis. L'ingénieur vous indiquera la présence de mitrailleuse, de véhicule ou de snipers ennemis dans la zone. Vos amis se mettront à l'abri en attendant que vous éliminiez la menace ennemie.

Avancez ensuite jusqu'à la console que l'ingénieur devra pirater. Vous devez alors assurer sa sécurité pendant qu'il pirate le système. Eliminez entre temps les commandants des bases qui arrivent dans des blindés ou des hélicoptères. Vous pouvez arracher la mitrailleuse de son socle pour avoir une plus grande liberté de mouvement surtout contre les

hélicoptères.

Eliminez tous les ennemis pour prendre le contrôle de la base. N'oubliez pas de détruire les radars, canon DCA, réservoirs et autres objets susceptibles de vous rapporter des points de chaos supplémentaires. La base en question devient la propriété de la faction.

Elimination des colonels

Pour ces missions, vous devez traquer la cible indiquée sur votre radar et la neutraliser. La cible est toujours gardée par des soldats gouvernementaux. Vous devez alors les éliminer avant de vous attaquer au colonel.

Ce dernier possède toujours une armure de protection et seule sa tête est à découvert. Pour ne pas gaspiller vos munitions et pour être efficace, visez directement la tête. Vous pouvez aussi utiliser les grenades pour les débusquer. Le grappin ne fonctionne pas contre ce genre d'ennemis donc oubliez-le.

Kidnapping

La cible est toujours indiquée par le radar. Rejoignez les véhicules escortés par des soldats. Commencez par éliminer ces derniers et utilisez votre grappin pour vous accrocher à la voiture de la cible. Eliminez ses gardes du corps ensuite prenez la place du conducteur et détournez le véhicule.

Les soldats se mettront à votre poursuite et n'hésiteront pas à vous attaquer. Vous devez veiller à ce que l'otage reste en vie. Si votre véhicule est détruit prenez un autre et attendez que l'otage vous suive pour aller vers le point de livraison.

Désamorçage

Lors de ces missions, vous devez protéger les installations et les structures des factions des tentatives de démolition des soldats gouvernementaux. Vous devez atteindre les positions des explosifs et les désamorcer avant qu'ils n'explosent. Nettoyez toujours la zone pour ne pas subir des attaques dans le dos pendant que vous désamorcez les explosifs. Si c'est le cas, vous devez recommencer la tentative de piratage dès le début et suivre les touches qui s'affichent pour désamorcer les charges.

Transport

Vous devez transporter des cargaisons pour le compte des factions. Vous devez éviter les accrochages avec les ennemis et veiller à ce que votre véhicule ne soit pas démoli par les tirs ennemis. Vous ne pouvez pas changer de véhicule puisque vous ne pouvez pas transporter la cargaison avec vous. Optez alors pour les raccourcis et essayez de pousser les voitures ennemies pour provoquer des accidents.

Sabotage

Vous devez aller vers les zones indiquées par les factions et effectuer des actions de sabotage en explosant des pipelines ou d'autres structures. Ces zones sont toujours bien gardées. Pensez à éliminer les soldats avant de passer à votre mission de sabotage. N'éliminez-pas les simples ouvriers qui se trouvent dans la zone. Explosez toutes les cibles pour réussir votre mission.

Sauvetage

Les agents des factions se retrouvent souvent dans des situations dangereuses. Vous devez alors aller les rejoindre pour les sauver. Ils sont dans la plupart des cas encerclés par les soldats ennemis. Profitez alors de cette occasion et attaquez les ennemis par derrière. Parlez ensuite avec l'agent et trouvez un véhicule pour le ramener au point de livraison. Vous devez éviter les barrages en chemin et semer vos poursuivants tout en vous assurant de la survie de votre compagnon.

Escorte

Dans les missions d'escortes, vous devez surveiller la jauge de vie de votre compagnon et éviter qu'il reste longtemps sous le feu ennemi. L'individu escorté vous suivra et montera dans tous les véhicules que vous prenez pourvu qu'il y a de la place dans celui-ci. Essayez de ne pas affronter les soldats et évitez-les pour ne pas mettre en danger votre ami.

TROUVER LE CACHALOT ÉCHOUÉ

Rendez-vous à l'île au sud-est de Panao. Une longue rivière traverse celle-ci. A l'extrême sud, se situe un cachalot échoué sur une plage. En faisant exploser des bombes ou des grenades sur celui-ci, une pièce d'armure sera débloquée.

MR. SNOWMAN

Rendez-vous à la station de Ski de Panao, section nord près des habitations, pour trouver Mr Snowman, un bonhomme de neige avec lequel il est possible d'interagir en pressant la touche d'action.

FAUX REQUIN

A l'est du territoire désertique de Lautan Lama se trouve un lac d'une taille considérable. Au centre de celui-ci se trouve un aileron de requin monté sur une hélice qui fait le tour du lac.

CONTRÔLER UNE MONGOLFIÈRE

A l'est de la capitale de Pano, au centre de la forêt, entre deux montagnes, se situe une mongolfière que vous pouvez contrôler. Celle-ci peut s'élever à la hauteur maximale de la carte.

ILE DE "LOST"

Sur l'île située tout à fait au nord-ouest de la carte se trouve une île cachant des mystères relatifs à la série télévisée "LOST". Sur la plage au sud-est, des lettres formant "Search" et une carcasse d'avion s'y trouvent, tandis qu'au nord se balade une étrange fumée noire.

COORDONNÉES SPÉCIALES

Aux alentours de la base militaire Forteresse de Wajah Ramah, aux coordonnées X:30187 et Y:30387, se trouvent des visages gravés dans la roche comme le mont Rushmore aux Etats - Unis d'Amérique.

Rendez vous à la base militaire de Pan Milsat aux coordonnées X:23440 et Y:17420 pour y découvrir une base militaire ressemblant à la base dans James Bond Goldeneye.

Au nord, aux coordonnées X:24450 et Y:926, se trouve une île en forme de part de gâteau.

Rendez-vous aux coordonnées X:13835 et Y:29485 pour découvrir devant le ponton au fond de l'eau un lampadaire sous-marin.

Rendez-vous aux coordonnées X:23017 et Y:27643 pour y découvrir des vestiges d'une cité engloutie.

Au centre de la carte se trouve une base militaire en forme d'éventail, au milieu au nord de cette île se trouve un gigantesque crâne au sol, aux coordonnées X: 14384 et Y:17323.

Kane & Lynch : Dead Men

© Eidos Interactive / IO Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSOS JOUABLES (FRAGILE ALLIANCE)

Lynch	Atteindre le rang 30
Kane	Atteindre le rang 35

Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2

© Konami / Blitz Games

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

DeVron

Remporter 40 disques de platine pour 40 chansons.

Georgia

Remporter 22 disques de platine pour 22 chansons.

Jessica

Remporter 35 disques de platine pour 35 chansons.

Kazz

Remporter 18 disques de platine pour 18 chansons.

Keith

Remporter 3 disques de platine pour 3 chansons.

Marianne

Remporter 1 disque de platine pour 1 chanson.

Sarah

Remporter 12 disques de platine pour 12 chansons.

Tyler

Remporter 1 disque de diamant pour 1 chanson.

TOUTES LES CHANSONS

"Crazy In Love"

Remporter 5 disques de platine pour 5 chansons.

"Dance Like There's No Tomorrow"

Remporter 20 disques de platine pour 20 chansons.

"It's Not Over"

Remporter 10 disques de platine pour 10 chansons.

"Since U Been Gone"

Remporter 2 disques de platine pour 2 chansons.

"Wait For You"

Remporter 15 disques de platine pour 15 chansons.

TOUTES LES VIDÉOS

"All Judges"

Terminer le mode "American Idol".

"I'm Every Woman" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "I'm Every Woman".

"I'm Every Woman" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "I'm Every Woman".

"Imagine" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Imagine".

"Imagine" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Imagine".

"Islands In The Stream"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Islands In The Stream".

"Livin' On A Prayer" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Livin' On A Prayer" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Paint It Black"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Paint It Black".

"Since U Been Gone"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Since U Been Gone".

"Stayin' Alive"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Stayin' Alive".

Katamari Forever

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE KATAMARI DRIVE

Terminer le jeu une fois et attendez la fin des crédits pour débloquer le mode Katamari Drive dans lequel la vitesse sera plus rapide et le chrono plus court.

MINI-JEUX

Beautiful Katamari (Normal)

Terminer le mode Katamari Drive.

Beautiful Katamari (Difficile)

Terminer le mode Katamari Drive.

Crédits de fin de Katamari Forever

Terminer le jeu.

We Love Katamari

Compléter tous les défis de tous les modes.

OPTIONS SPÉCIALES

Filtre graphique

Terminez un niveau au moins une fois pour pouvoir le recommencer en modifiant le filtre graphique. Ceci ne prend effet que si vous ne changez pas de mode de jeu.

Musiques

Terminez un niveau au moins une fois pour pouvoir le recommencer en choisissant la musique. Ceci ne prend effet que si vous ne changez pas de mode de jeu.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premier katamari

Une requête accomplie.

Grand katamari

Faire un katamari de plus de 500m.

Enorme katamari

Faire un katamari de plus de 10 000km.

Poussière

Un katamari transformé en poussière.

Collectionneur

Collection complète à 80%.

Ami des Cousins

30 Cousins enroulés.

Victime de la mode

30 cadeaux ramassés.

Fan de cinéma

5 films visionnés à la suite dans Films.

Multijoueur

30 parties effectuées en face-à-face ou en coop.

Destructeur de katamari

Katamari détruit 50 fois avant de terminer une requête.

Expert rouleur

7650 objets enroulés avant de terminer une requête.

Mini-joueur

Tous les mini-jeux effectués.

Mélomane

5 chansons écoutées dans Son.

Photographe

Une photo vue dans l'album photo.

Argent

Immense Katamari

Faire un katamari de plus de 2 000 000 km !

Endurant

50 000 points obtenus dans le mini-jeu châtiment.

Recordman

50 000 points obtenus dans le mini-jeu de fin.

Or

Félicitations !

Toutes les requêtes du mode Katamari Forever accomplies.

Katamari Bip-bip

Toutes les requêtes du mode Katamari Drive accomplies.

Perfectionniste

Collection complétée à 100%.

Tout le monde aime les Cousins

Tous les Cousins enroulés.

Collectionneur de cadeaux

Tous les cadeaux ramassés.

Platine

Katamari de platine

Tous les trophées obtenus.

Secrets

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Killzone 2

© Sony / Guerrilla 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Galon de Corinth

Terminez Rivière Corinth dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de sang

Terminez Méridien de sang dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Visari

Terminez Place Visari dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Salomone

Terminez Quartier Salomone dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon du pont

Terminez Pont Salomone dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Suljeva

Terminez Village Suljeva dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Tharsis

Terminez Raffinerie Tharsis dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon du Croiseur

Terminez Le Croiseur dans n'importe quel niveau de difficulté

Porteur de cercueil

Tuez 500 Helghasts

Fossoyeur

Tuez 1000 Helghasts

Faucheur d'âmes

Tuez 1500 Helghasts

Agent de Terrain

Récoltez tous les renseignements du jeu

Iconoclaste

Détruisez tous les symboles Helghasts

Baby-sitter

Ranimez vos compagnons 25 fois

Chasseur de Safari

Tuez un fantasin ennemi de chaque type avec une attaque de mêlée

Folie meurtrière

Tuez 5 Helghasts en moins de 15 secondesen étant debout et avec au moins 85% de santé

Compteur de balles

Rechargez votre arme manuellement 150 fois

Port du casque obligatoire

Tirez sur 100 casques Helghasts en combat et faites-les tomber

Berserk

Tuez 25 Helghasts avec des attaques de mêlée

Baril de mort

Tuez 3 Helghasts simultanément à l'aide d'un élément du décor

Professionnel

Réussissez 3 tirs en pleine tête à la suite avec le revolver M4, sans changer de chargeur

Grenadier

Tuez 5 Helghasts simultanément avec une seule grenade

Martyr

Tuez 2 Helghasts simultanément en y laissant votre peau, avec une seule grenade

Tireur d'élite

Réussissez 15 tirs en pleine tête avec le fusil de précision VC-32

Fine Lame

Tuez 75 Helghasts avec le couteau

Rafale

Tuez 3 Helghasts avec un fusil d'assaut M82 ou StA-52, sans relâcher la gâchette

Défenseur

Tuez 30 Helghasts avec une mitrailleuse fixe StA3

Médaille de Bravoure

Atteignez le second rang d'honneur de la semaine en ligne

Citation de Bravoure

Atteignez le premier rang d'honneur de la semaine en ligne

Galon de formation croisée

Rempotez toutes les médailles d'insigne

Galon de vétéran

Remportez toutes les médailles de mission

Galon d'expert

Remportez toutes les médailles de combat

Galon de Dieu de la guerre

Remportez toutes les médailles restantes

Galon de guerre-éclair

Remportez 50 matchs en ligne

Trophées cachés (bronze)

Tueur d'élémentaire

Tuez le soldat d'élite de la raffinerie Tharsis en moins d'1 minute et 30 secondes

Massacreur de géant

Tuez l'artilleur lourd de Méridien de sang en moins d'1 minute.

Pourfendeur de dragon

Détruisez le blindé du port Solomone en moins d'1 minute et 30 secondes

Destructeur de démon

Tuez Radec au Palais Visari en moins de 20 minutes

Stick Around

Clouez 20 Helghasts avec le VC-21

Maître Conducteur

Electrocutez 3 Helghasts simultanément avec le VC5

Ouvre-boîte

Détruisez au moins un blindé Helghast en combat

Pièces de rechange

Détruisez tous les vaisseaux ennemis durant Le Croiseur

Treadhead

Tuez 30 Helghasts à bord du tank de l'ISA

Mechspert

Ecrasez 10 Helghasts à bord de l'Exosquelette

Argent

Galon de Maelstra

Terminez Maelstra, terres désolées dans n'importe quel niveau de difficulté

Survivant

Terminez toutes les missions dans n'importe quel niveau de difficulté

Intouchable

Terminez toutes les missions dans n'importe quel niveau de difficulté et sans perdre une vie

Croix de Bravoure

Atteignez le toisième rang d'honneur de la semaine en ligne

Or

Survivant héroïque

Terminez toutes les missions en niveau de difficulté Elite

Galon de carrière

Atteignez le rang Général en ligne

Grande Croix de Bravoure

Atteignez le quatrième rang d'honneur de la semaine en ligne

Platine

Héros

Remportez tous les trophées de Killzone 2

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Le nouveau soleil

Après le réveil, suivez votre camarade jusqu'à l'aire de lancement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour vous familiariser avec les commandes de base.

Ville de Pyrrhus

Rivière Corinth- Plage de Corinth

Avancez avec vos amis jusqu'à rejoindre l'unité Echo. Approchez-vous des barricades et ramassez le lance-roquettes. Tournez à droite et tirez sur le pont pour le détruire. Reprenez ensuite votre arme et poursuivez jusqu'à la nouvelle zone. Mettez-vous à l'abri et éliminez les ennemis qui essayent de de s'emparer de votre position. Utilisez les grenades pour les repousser et soignez vos amis s'ils vous appellent à l'aide.

Avancez à droite avec Garza, et montez avec l'aide de ce dernier. Avancez vers l'interrupteur et actionnez-le pour fera monter l'ascenseur.

Rivière Corinth- Entrepôt Stahl

Avancez dans le couloir et ramassez les munitions avant de monter les escaliers. Planquez-vous derrière les barils et éliminez les soldats qui se trouvent en bas. Tirez sur les bonbonnes de gaz (de couleur rouge) pour les exploser et tuer plusieurs ennemis en même temps. Avancez, ramassez les munitions et descendez les escaliers. Entrez dans le bureau de gauche et planquez-vous près de la vitre. Eliminez les ennemis qui débarquent et tirez sur les bonbonnes de gaz pour neutraliser un autre groupe d'ennemis. N'avancez pas encore car les renforts vont rappliquer. Tuez les soldats et avancez à gauche. Montez les escaliers et entrez par la porte. Ramassez les munitions situées à l'arrière de la salle et allez à gauche. Pendant que Garza trafique la porte, couvrez-le en repoussant les hommes armés qui essayent de vous atteindre. Restez près du mur droit, avant le pont, et tirez sur eux depuis votre position, en hauteur. Contrôlez les escaliers et abattez tous les soldats qui s'y aventurent.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de contrôle et tuez l'ennemi qui sort par la porte. Avant de tourner la vanne, il faut éliminer tous ceux qui se trouvent dans la salle adjacente. Visez les bonbonnes de gaz pour les exploser et tuer tous les occupants de la salle. Tournez ensuite la vanne en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Regardez ensuite en haut à droite, sur le mur de l'immeuble, pour apercevoir un emblème ennemi. Détruisez ce premier emblème.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Est

Sortez de la salle et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats Helghast. Suivez Garza et traversez le pont en tuant celui qui franchit la porte. Avancez et passez par l'ouverture que crée Garza. Suivez-le ensuite, ramassez les documents de renseignements et avancez jusqu'aux passerelles où se trouvent plusieurs Helghasts. Restez à couvert et éliminez-les tous. Avancez et tuez les ennemis qui se cachent au fond, sur la dernière passerelle. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse qui se trouve à droite et nettoyez le chemin qui est en bas pour laisser passer le convoi allié. Suivez ensuite votre camarade, entrez par la porte et descendez les escaliers.

Rivière Corinth- Tempête 11-34C

Commencez par détruire le symbole Helghast qui se trouve en haut, sur le mur d'en face. Avancez dans le couloir, ramassez les munitions et tuez le soldat qui se trouve à droite. Avancez ensuite et nettoyez la zone en restant à couvert derrière les murs. Avancez ensuite en suivant Garza et détruisez un nouvel emblème se trouvant, cette fois, derrière la grille. Avancez encore et montez les escaliers.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Ouest

Avancez jusqu'à l'extérieur et prenez place derrière la mitrailleuse. Commencez à tirer sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Tirez sur les piliers pour détruire le bâtiment étage par étage. Tirez en rafales pour ne pas perdre la cible ni chauffer la mitrailleuse. Ne vous arrêtez de tirer que quand la façade du bâtiment s'effondre. Entrez ensuite par la porte située derrière vous.

Montez les escaliers et avancez vers la zone du crash pour voir vos amis se faire tuer. Vengez-les et tuez leurs assassins. Restez à l'abri derrière la barrière et neutralisez les ennemis qui se planquent en face de vous et à gauche. Descendez et examinez le cadavre près de Garza. Ramassez son lance-roquettes et défoncez la porte marquée par le symbole Helghast. Entrez ensuite et avancez jusqu'aux escaliers. Allez sous les escaliers pour prendre le document de renseignements. Montez et avancez vers la porte. Tuez le soldat dès que la porte s'ouvre et entrez. Ramassez les munitions et sortez pour avancer sur la passerelle.

Rivière Corinth- Digue de Korovis

Restez en haut et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite sur le pont et plaquez-vous. Utilisez une grenade pour éliminer le soldat qui vous tire dessus avec la mitrailleuse. Avancez vers cette tour par la droite. Tuez le soldat qui se trouve sur le pont et entrez dans la tour. Eliminez l'ennemi avec le lance-roquettes ainsi que ses gardes. Allez vers la deuxième tour et mettez-vous à couvert sur le pont. Lancez des grenades par les fenêtres pour diminuer le nombre des ennemis. Avancez ensuite et éliminez les Helghasts qui se trouvent à l'intérieur. Descendez avec l'échelle et éliminez l'ennemi qui est dans la cour. Courez ensuite à droite vers les armes et les munitions et ramassez le lance-roquettes. Planquez-vous derrière le bloc de ciment et tirez sur le char ennemi. Reprenez votre arme et allez vers votre char puis montez.

Vous allez conduire le char et vous frayer un chemin en tirant sur les ennemis. Commencez par exploser le char ennemi qui rapplique. Utilisez les roquettes contre le blindé et, après sa destruction, occupez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur le pont et dans les tours. Utilisez la mitraillette contre les soldats à découverts et les roquettes pour éliminer ceux qui se trouvent dans la tour. Ne quittez pas votre char et nettoyez la cour.

Méridien de sang - Zone d'atterrissage 33

Après la cinématique, avancez sous le feu ennemi jusqu'au capitaine Narville qui se trouve derrière les barrières. Après le briefing, allez à droite avec Garza. Placez l'explosif sur la porte et reculez. Appuyez ensuite sur la touche de tir pour exploser la porte. Avancez jusqu'au point de contrôle ennemi. Planquez-vous et abattez les trois hommes puis avancez et tournez à gauche pour vous mettre à l'abri. Neutralisez les renforts qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite par ce même coté et lancez une grenade dans la dernière maison et une autre à l'étage. Entrez ensuite et nettoyez le bâtiment. Montez les escaliers et avancez vers la porte qui mène au pont. Ne restez pas derrière les fenêtres en bois, elles ne résisteront pas aux tirs ennemis. Tirez sur la bonbonne de gaz pour tuer ou blesser vos ennemis. Une fois tous

les ennemis morts, traversez le pont vers le bâtiment suivant.

Descendez les escaliers et ramassez les munitions en chemin. Sortez à l'extérieur pour rencontrer un ennemi portant une armure et maniant une mitrailleuse. Pour le battre, suivez les consignes de votre allié et visez la tête en premier lieu. Quand l'ennemi est touché, il se retournera. Tirez alors sur les chars qui sont derrière lui. Répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à sa mort. Avancez dans la rue et éliminez les derniers résistants. Allez vers la porte de gauche et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Avancez et montez les marches de droite. Pendant que vos amis repoussent les Helghasts, entrez dans le bâtiment de gauche et montez les escaliers. Détruisez le symbole Helghast qui se trouve sur le mur gauche et prenez place derrière la tourelle. Exterminez les soldats ennemis et tirez en rafale pour ne pas surchauffer la mitrailleuse. Descendez quand les ennemis n'attaquent plus et rejoignez Garza.

Traversez le pont et montez les escaliers. Entrez dans la salle et attaquez les deux gardes par surprise. Sortez et traversez la passerelle. Entrez dans le bâtiment suivant et descendez les escaliers. Avancez et planquez-vous à droite, près des munitions, puis repoussez l'assaut ennemi. Vous avez deux possibilités maintenant ; la première consiste à avancer rapidement sur la passerelle effondrée et vous mettre à couvert pour éviter les tirs de la tourelle. Eliminez ensuite les ennemis qui foncent sur vous et suivez le chemin de gauche vers la tourelle. La deuxième possibilité consiste à attendre que les ennemis qui se trouvent sur la passerelle viennent vous débusquer pour les accueillir. Avancez ensuite vers la tourelle et tuez les soldats qui la gardent ainsi que le tireur. Entrez par la porte et allez à gauche. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Avancez ensuite vers l'extérieur et descendez les escaliers. Avancez encore et planquez-vous derrière les barrières. Eliminez les premiers ennemis et entrez par la porte de droite. Tuez les soldats qui se trouvent dans le couloir et sortez par la porte pour attaquer le prochain ennemi par derrière. Avant de traverser le pont, nettoyez la rive d'en face pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Entrez par la porte et rejoignez vos amis qui se trouvent à l'entrée d'un autre bâtiment. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et entrez. Montez les marches et traversez la passerelle vers votre cible.

Méridien de sang - Sur les toits

Montez lentement les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Utilisez vos grenades pour les débusquer. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent en face de vous. Avancez en vous abritant derrière les barrières et les caisses puis montez les marches situées à droite. Avancez ensuite vers les commandes de la tour-sentinelle. Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et tirez sur les deux cellules le temps que la tourelle se recharge.
Après chaque tir de tourelle, éliminez les ennemis qui essayent de la reprendre en main. Suivez ces consignes jusqu'à l'explosion de l'arme.

Place Visari

Place Visari - Bureau du préfet

Avancez sur le toit et descendez par le trou dans le sol. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches. Sortez dans la rue et mettez-vous à couvert derrière la barrière. Avancez par le coté gauche et tirez sur le baril explosif pour éliminer les ennemis qui gardent l'entrée. Entrez dans le bâtiment en question et neutralisez les ennemis qui descendent des escaliers. Montez à l'étage et faites attention aux hommes armés qui se trouve derrière la porte de gauche. Nettoyez la zone et suivez le chemin de gauche en restant toujours à couvert près des fenêtres. Avancez ensuite vers la zone avec le toit défoncé et faites attention aux ennemis qui se trouvent en haut. Descendez ensuite par le trou au sol.

Allez vers la porte de sortie et éliminez l'ennemi qui se trouve en bas, derrière les caisses, et le deuxième posté sur la passerelle d'en face. Avancez à gauche et éliminez le dernier ennemi de cette zone. Montez ensuite aux escaliers et tirez sur le générateur de courant à travers lequel jaillit le rayon pour débloquer la porte. Traversez les deux portes et descendez les escaliers.

Sortez par la porte et attaquez vos ennemis par derrière. Restez près de la porte pour vous replier s'il le faut. Montez ensuite à l'escalier et détruisez le symbole ennemi qui se trouve sur le mur droit. Avancez vers le bâtiment d'en face et

éliminez le Helghast. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Attaquez vos ennemis par derrière et avancez ensuite vers l'équipe Alpha.

Place Visari - Cour de stockage

Vous devez maintenant repousser les vagues d'ennemis qui rappliquent. Quittez votre abri derrière les sacs de sable et allez vers le bâtiment situé à droite où se trouvent des armes et des munitions. Depuis votre position, la vue et la couverture sont meilleures. Eliminez alors les ennemis qui foncent sur la position de vos alliés. Vous pouvez prendre la mitrailleuse pour plus d'efficacité. Repoussez ensuite les Helgasts qui débarquent du vaisseau. Ils se placeront en haut du bâtiment qui est en face de vous. S'ils vous lancent des grenades, quittez votre position rapidement et planquez-vous derrière les piliers de gauche. D'autres ennemis vont venir par le toit (au dessus de vos amis), repoussez-les facilement depuis votre position. Eliminez ensuite les ennemis qui sortent du blindé qui vient de défoncer le mur. Entrez ensuite par le portail de gauche. Avancez jusqu'à la cuisine et allez au fond de celle-ci pour ramasser le document. Montez les marches et suivez vos amis jusqu'à la rue.

Place Visari - La place

Planquez-vous derrière les caisses et commencez le nettoyage. Avancez à gauche et mettez-vous derrière les sacs de sable. Eliminez les ennemis qui défendent cette position et envoyez des grenades à l'intérieur du bunker. Une fois cette position acquise, allez vers l'avant et placez-vous aux commandes d'une mitrailleuse. Repoussez les différentes vagues ennemies et n'en laissez aucun s'approcher de votre emplacement (ou vous contourner par la gauche ou par la droite). S'ils vous atteignent, quittez la tourelle et éliminez-les (il se pourrait que vos amis vous aident à en venir à bout). Revenez à la tourelle et neutralisez les Helghasts qui sortent des blindés. D'autres descendront en rappel des vaisseaux, neutralisez-les dès qu'ils touchent le sol.

Une nouvelle vague vous attaquera par l'arrière (où se trouve le deuxième bunker). Abritez-vous derrière les barrières et éliminez les assaillants qui tentent de traverser vos défenses. C'est là que des artilleurs vont surgir par l'avant. Revenez donc à la tourelle et explosez-les avant qu'ils ne quittent le champ de tir de la première tourelle. S'ils y arrivent, reculez vers les mitrailleuses qui se trouvent sur les flancs et utilisez-les. Eliminez tous les ennemis jusqu'à la sécurisation de la zone.

Quartier Salomone

Quartier Salomone - Berge du canal

Avancez vers les égouts et tirez sur le générateur de courant pour pouvoir entrer dans le tuyau. Avancez et, sans sortir du tuyau, éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Descendez ensuite sur la passerelle et repérez la mine-laser, près de l'échelle. Reculez et tirez dessus pour l'exploser. Descendez ensuite en utilisant l'échelle. Neutralisez l'ennemi qui vous attend en bas puis détruisez le symbole Helghast accroché en hauteur, sur le mur de droite. Avancez vers la deuxième échelle et montez. Allez à gauche et montez à l'échelle de couleur rouge. Avancez encore et montez les marches pour prendre les munitions. Montez pour apercevoir Garza en haut.

Quartier Salomone - Cour de la tour Dushan

Vous devez rejoindre Garza. Avancez donc et entrez par la porte qui se trouve au fond, à droite. Montez à l'escalier pour rencontrer vos premiers ennemis. Eliminez-les rapidement et prenez placez derrière les caisses. Tuez les soldats qui se trouvent en face de vous puis avancez et entrez dans la salle de gauche. Avancez en prenant à gauche, vers la porte de sortie, et lancez une grenade dans la salle suivante. Entrez et nettoyez la zone jusqu'à la destruction du mur droit et l'arrivée d'autres Helgasts par le trou. Repliez-vous et attendez que les ennemis se mettent à découvert pour les éliminer. Entrez ensuite par le trou et ramassez le lance-flamme qui se trouve sur la table. Sortez par la porte et carbonisez vos ennemis. Montez ensuite aux escaliers.

Foncez dans la salle d'en face et tuez le Helghast. Prenez son arme et abritez-vous au fond de la pièce. Passez ensuite par le trou dans le mur de droite et sortez par la porte. Avancez maintenant vers Garza qui se trouve au bout de la

passerelle. Suivez ce dernier et ramassez les munitions en chemin.

Quartier Salomone - Aire de chargement de Dushan

Une fois devant le premier mortier, éliminez les ennemis qui l'entourent. N'avancez pas encore. Des tourelles situées en haut gardent l'emplacement. Allez au fond, à droite, et placez-vous derrière les barils. Attendez que les ennemis sortent par la porte de droite et tirez sur le baril explosif pour les tuer tous en même temps. Restez en place et tuez les Helghasts qui sautent de la passerelle. Entrez ensuite par la porte de droite et nettoyez la pièce. Avancez et montez à l'échelle. Eliminez les ennemis et sortez pour prendre le contrôle de la tourelle. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent en haut à gauche ainsi que ceux qui sont en face. Allez vers la tourelle de droite et utilisez-la pour exterminer le reste des ennemis qui vous attaquent. Sautez ensuite vers le mortier, placez la charge et éloignez-vous. Explosez la charge et allez par le chemin situé derrière le mortier.

Eliminez les Helghasts qui gardent la zone et montez aux escaliers. La partie supérieure est dégagée puisque vous avez déjà fait le ménage. Allez sur la passerelle puis vers la salle de gauche et prenez le document. Suivez Garza et attendez qu'il vous ouvre la porte. Visez la porte avant qu'elle ne s'ouvre et tirez pour tuer les deux soldats qui sont derrière elle. Nettoyez ensuite la zone en éliminant les deux ennemis qui se trouvent à gauche et les deux autres à droite. Montez les marches vers le deuxième mortier. Lancez une grenade contre les ennemis qui se trouvent à droite. Planquez-vous ensuite derrière le mur d'en face et neutralisez les Helghasts. Avancez vers le deuxième mortier, placez la charge et détruisez-le.

Aussitôt, des soldats ennemis vont arriver par la porte qui se trouve de l'autre coté de la passerelle. Eliminez ceux qui essayent de s'approcher de vous et lancez une grenade dans la salle avant la fermeture automatique des portes. Avancez ensuite en suivant Garza et descendez par les trous au sol. Descendez les escaliers et avancez dans le tunnel.

Quartier Salomone - Baraquement de Corinth

Avancez ensuite dans l'eau, montez sur la passerelle et rejoignez le soldat mourant. Vous serez alors pris sous les feux de l'ennemi. Courez à gauche et planquez-vous derrière les taudis. Montez rapidement vers le dernier étage de la passerelle et éliminez les assaillants qui foncent sur vous. Restez à couvert et nettoyez la zone. Quand les renforts arrivent, contrôlez les rampes qui mènent à votre position. C'est depuis ces rampes qu'arriveront les soldats. Tirez sur les barils explosifs pour en éliminer le maximum. Si les Helghasts se barricadent derrière les caisses ou dans les taudis, utilisez vos grenades pour les débusquer. Une fois la zone nettoyée, suivez Garza qui vous aidera à monter en vous faisant la courte échelle. Entrez par la porte de droite et avancez dans le couloir jusqu'à descendre dans les égouts. Cet endroit est miné.
Repérez les lasers rouges des mines et détruisez-les avant d'avancer. Montez ensuite en utilisant les deux échelles pour retrouver le convoi.

Quartier Salomone - Sous station fortifiée

Allez par la droite et détruisez les mines. Eliminez ensuite les Helghasts qui arrivent. Prenez place derrière la mitrailleuse située à gauche et tirez sur tout ce qui bouge. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent sur les toits. Placez ensuite une charge sur la porte de droite et explosez-la. Entrez et éliminez les premiers ennemis qui descendent du toit. Avancez et montez les escaliers. Eliminez les soldats qui se trouvent en face de vous en utilisant vos grenades. Placez ensuite quatre charges explosives sur les quatre piliers, descendez et frayez-vous un chemin vers la sortie. Une fois dehors, explosez les charges pour détruire le bâtiment.

Pont Salomone

Pont Salomone - Pont Est

Avancez vers les munitions et les armes et prenez le lance-grenades. Avancez prudemment et restez derrière les sacs de sable. Utilisez votre arme contre les soldats qui gardent le pont. Avancez lentement en compagnie de vos alliés pour

avoir une bonne couverture. Lancez vos grenades sur les ennemis qui se trouvent derrière les tourelles. Ramassez ensuite une autre arme que vous pourrez trouver sur l'un des cadavres. Une fois la zone nettoyée, allez à gauche et descendez sous le pont.

Pont Salomone - Défense aérienne 22-12ILC

Avancez et ramassez les munitions. Restez derrière les barrières et évitez les tirs de la DCA. Neutralisez les ennemis et avancez d'un abri à l'autre. Evitez d'avancer rapidement pour que les ennemis ne vous contournent pas et ne vous encerclent pas. Avancez à gauche de la DCA et montez sur la plateforme. Tuez le tireur et prenez le contrôle de la DCA puis tournez-vous et exterminez les ennemis qui essayent de la reprendre. Quand la zone est nettoyée, quittez votre poste et allez à droite puis à gauche. Montez les marches et entrez par la porte. Montez ensuite aux escaliers jusqu'à la vanne.

Pont Salomone - Pont Ouest

Tournez la vanne pour abaisser le pont. Allez à gauche et prenez le sniper. Sortez par la porte et prenez place derrière la caisse. Eliminez la première vague d'ennemis et entrez dans la zone où se trouvent les munitions. Tirez sur les soldats par les fenêtres et éliminez en premier lieu ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Ils se trouvent dans les tours. Sortez ensuite et avancez lentement avec le convoi puis éliminez avec votre fusil-sniper les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses. Nettoyez ensuite la zone pour que vos amis détruisent la porte. Après la cinématique, entrez dans l'académie et passez par la porte que Garza vient d'ouvrir.

Pont Salomone - Académie Radec

Avancez pour tomber dans une embuscade. Courez alors à gauche pour vous abriter. Allez vers le soldat équipé d'un lance-roquettes et éliminez-le. Nettoyez ensuite la cour et montez dans les balcons. Avancez en vous cachant derrière les piliers, faites le ménage et ramassez les munitions. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte par vos alliés. Montez à l'étage et avancez vers une autre porte. Entrez et ramassez le document qui se trouve sur le bureau. Vous serez alors attaqué par un Atac

Pont Salomone - Académie Radec

Après la cinématique vous serez seul sur le toit contre l'Atac. Ramassez, donc, le lance-roquettes qui se trouve à gauche. Courez ensuite à droite vers les bobines et entrez dans l'abri, à gauche. Restez loin des ouvertures et montrez-vous près de la sortie de droite où de gauche pour attirer l'Atac. Quand il s'approche des bobines, tirez sur elles pour les exploser et électrocuter l'ennemi. Vous pouvez lui lancer une roquette lorsqu'il est immobile. Eloignez-vous ensuite avant que l'Atac ne vous touche avec ses roquettes (en plus de ses balles). Refaites cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la destruction de l'adversaire.

Friches Helghastes

Village Suljeva - Désert

Avancez en suivant vos amis. Une fois devant le pont, allez à gauche et regardez en bas pour voir un emblème Helgast. Détruisez-le et traversez le pont. Allez à gauche jusqu'au bout de la zone et regardez derrière la barrière pour trouver un document. Prenez-le et reprenez votre route. Avancez en compagnie de vos amis jusqu'à la salle de contrôle. Entrez dans l'ascenseur et descendez jusqu'au village.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez jusqu'au cadavre. Regardez ensuite en haut pour voir trois cheminées, contournez-les et tirez sur l'emblème ennemi qui se trouve en haut. Avancez jusqu'à la porte fermée et suivez les câbles vers l'alimentation. Entrez par les portes que défonce Rico pour trouver les cadavres de l'unité envoyée auparavant. Ramassez les armes qui se trouvent à gauche et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite à l'arrière de la salle pour prendre un nouveau document.

Village Suljeva - Bureau de maintenance

Eliminez les ennemis qui essayent d'entrer et sortez par la porte. Planquez-vous derrière la barrière et tuez le reste des ennemis. Avancez lentement et neutralisez les soldats qui sont postés tout au long du chemin. Tirez sur le baril explosif et utilisez aussi vos grenades contre les groupes barricadés. Avancez jusqu'à la porte de la tour et éliminez les Helghasts qui en sortent. Entrez et ramassez les munitions. Allez à gauche et détruisez l'emblème qui se trouve en haut. Eliminez les araignées géantes et avancez. Suivez le chemin et entrez dans le couloir. Ramassez les munitions et suivez le chemin jusqu'à la porte de sortie.

Village Suljeva - Mines de Vojislav

Courez directement vous cacher derrière un abri pour éviter le laser du sniper. Avancez à droite et montez à la rampe. Planquez-vous à droite et tuez le premier sniper qui se trouve à gauche. Eliminez ensuite les snipers suivants un à un. Avancez, prenez leurs armes et restez en haut de la passerelle pour éliminer les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et prenez leur position pour neutraliser les Helghasts situés sur le pont du bâtiment d'en face. Avancez vers ce même bâtiment et montez à la rampe. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche (près de la caisse) et avancez à gauche. Montez les marches et éliminez le soldat et les araignées. Avancez dans la tour et éliminez un autre garde. Montez à l'échelle et tournez la vanne pour activer la tour. Rebroussez chemin vers l'équipe Alpha et éliminez les ennemis qui vous barrent le passage. Ils sont assez nombreux et vous devez vous mettre à l'abri pour les éliminer. Courez ensuite vers la porte d'entrée et lancez une grenade dans le couloir avant la sortie des Helghasts. Finissez les survivants pendant qu'ils sont encore sonnés et entrez. Avancez en tuant les araignées et sortez des mines.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez pour voir le reste de votre équipe se faire capturer par les Helghasts. Vous devez maintenant les aider. Avancez et mettez-vous à couvert, à droite. Eliminez les premiers groupes d'ennemis qui se barricadent derrière les caisses. Utilisez les grenades s'ils restent longtemps dans leur cachette. Avancez ensuite et entrez par le portail.

Village Suljeva - Station 14

Avancez et tuez les araignées. Ramassez le sniper et montez les marches puis éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Neutralisez ensuite les prochains, qui se trouvent sur la passerelle de gauche. Détruisez ensuite les deux sentinelles volantes et, quand la porte d'en face s'ouvre, lancez des grenades contre les ennemis qui essayent de sortir. Avancez en exterminant le reste des Helghasts jusqu'à apercevoir le train qui transporte votre unité. Il quittera la station en laissant derrière lui plusieurs ennemis. Vous devez sécuriser un autre train pour embarquer et prendre en chasse les kidnappeurs.

Prenez le fusil-sniper et commencez par éliminer les deux ennemis équipés de lance-roquettes, sans sortir de la cabine. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent au sol. Descendez et neutralisez les soldats qui se trouvent à gauche. Allez devant la porte et ramassez le document. Avancez ensuite à droite et éliminez les soldats en chemin. Ramassez les munitions et montez aux escaliers.

Avec votre fusil-sniper, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes. Si vous voyez une roquette se diriger vers vous, éloignez-vous rapidement de sa trajectoire. Avancez en tirant sur les bobines électriques pour les exploser et tuer les soldats qui se trouvent près d'elles. Avancez ensuite sur la passerelle et débusquez les ennemis. Ramassez une mitrailleuse légère et foncez sur vos adversaires. Abritez-vous derrière les caisses et surveillez les ennemis qui se trouvent sur les autres passerelles pour ne pas vous faire attaquer par les flancs. Regardez ensuite en direction du grand pilier qui se trouve à gauche et détruisez l'emblème ennemi.

Raffinerie Tharsis

Raffinerie Tharsis - Train des mines de Suljeva

Avancez toujours à gauche pour prendre le fusil à décharge. Eliminez les ennemis situés dans le wagon suivant et avancez. Entrez dans ce même wagon, prenez le pistolet mitrailleur et montez les marches. Restez en haut de la passerelle et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le wagon suivant. Tirez sur les bobines quand ils avancent à proximité. Reculez ensuite et attendez que les Helghasts viennent vers vous pour les canarder. Avancez et descendez les marches. Sortez du wagon et avancez vers le char. Prenez place derrière la tourelle et nettoyez la zone. Tirez sur les bonbonnes de gaz et les bobines pour tuer les ennemis qui se cachent derrière. Avancez ensuite et repoussez les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Allez vers le wagon suivant et éliminez le premier groupe d'ennemis, qui garde le char. Attendez l'arrivée du deuxième groupe et éliminez-le. Evitez les roquettes tirées par le char. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve parmi les armes, au centre du wagon, et détruisez le char en effectuant deux tirs. D'autres soldats rappliquent en renfort, nettoyez la zone avant d'avancer. Une fois devant l'entrée du wagon, des ennemis vont surgir des balcons de droite et de gauche. Exterminez-les en battant en retraite. Commencez par le soldat équipé d'un lance-roquettes (dans le balcon de gauche). Entrez dans le wagon et progressez jusqu'à la salle des commandes.

Raffinerie Tharsis - Station Tharsis

Dès que vous descendez dans la station, tirez sur les ennemis ou sur les bobines derrière eux pour les exploser. Avancez ensuite vers leur position et regardez à droite, au fond du train, pour voir un emblème ennemi. Détruisez-le et rejoignez Rico. Aidez-le à escalader le grillage et allez à droite. Mettez-vous à couvert et tirez sur vos ennemis. Attendez qu'ils passent près des bobines des recharges électriques pour les exploser et tuer les soldats. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche.

Raffinerie Tharsis - Compl. raffinerie inférieur

Tuez l'araignée et avancez dans le couloir. Arrêtez-vous devant les rayons électriques et visez la bobine qui se trouve au fond de la pièce. Avancez et faites face à la porte sans sortir. Attendez l'arrivée des Helghasts pour les éliminer sans trop de risques. Sortez ensuite et prenez les munitions. Tuez les soldats qui se trouvent sur la passerelle de droite. Montez les marches de droite et détruisez la bobine qui se trouve sur le mur droit. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur. Appuyez sur le bouton pour faire descendre l'ascenseur.

Après la cinématique, vous devez éliminer un ennemi surpuissant. Inutile de lui tirer dessus, il est équipé d'une armure impénétrable. Evitez de croiser son tir électrique sinon vous vous ferez rôtir en un rien de temps. Tirez sur les containers qui passent au dessus de sa tête pour les faire tomber près de lui. Quand il est touché, il s'agenouillera sur place. C'est le moment d'attaquer. Allez derrière lui et tirez sur les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Planquez-vous quand il se redresse et répétez l'action jusqu'à sa destruction.

Avancez ensuite vers l'échelle et montez dans la salle de contrôle. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et éliminez les deux soldats qui vous attaquent. Descendez ensuite et entrez par la porte de gauche. Tournez à gauche et montez à l'échelle.

Raffinerie Tharsis - Usine de traitement

Avancez, ramassez le fusil électrique et montez à une autre échelle. Allez à droite, sur la passerelle, et sautez dans une des bennes suspendues. Planquez-vous derrière la paroi de la benne et éliminez les ennemis qui sont visibles. Restez en mouvement pour que les Helghasts ne vous touchent pas. Le chemin est bloqué par des rayons électriques. Tirez alors sur la bobine qui se trouve à gauche pour l'exploser. Après l'atterrissage, allez à droite et détruisez l'emblème ennemi. Allez ensuite à gauche et entrez dans l'usine. Tuez vos deux premiers ennemis, ramassez le document de renseignent et avancez. Descendez les marches et suivez le chemin de la passerelle.

Raffinerie Tharsis - Centre des expéditions

Avancez et sortez par la porte. Avec votre fusil électrique, détruisez facilement les trois premières sentinelles qui vous attaquent. Avancez ensuite à droite tout en explosant les sentinelles. Planquez-vous pendant le rechargement de votre arme puis montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Entrez dans le couloir et avancez. Allez

ensuite à gauche et éliminez les araignées avec votre revolver.

Raffinerie Tharsis - Contrôle logistique

Continuez à avancer et entrez dans la salle de contrôle pour retrouver Rico. Tournez à gauche et ramassez le document qui se trouve sur la table.
Suivez ensuite votre ami et traversez le pont.

Raffinerie Tharsis - Centre d'observation

Suivez Rico et, après la cinématique, regardez en haut à droite pour localiser l'emblème ennemi et le détruire. Avancez dans le chemin montant et exterminez tous les Helghasts et leurs sentinelles qui se trouvent sur votre chemin. Planquez-vous derrière les caisses, rechargez votre arme et attendez que les soldats se regroupent pour les tuer tous en même temps. Montez les marches et allez à droite. Electrocutez vos ennemis en masse et montez vers la salle de contrôle. Suivez ensuite vos compagnons jusqu'à la zone d'atterrissage.

Raffinerie Tharsis - Pont aérien de Tharsis

Allumez vos ennemis avec votre fusil électrique en commençant par ceux qui se trouvent en bas. Passez ensuite aux ennemis situés sur les passerelles de droite et de gauche. Rechargez pendant que les ennemis se regroupent et allumez-les tous en même temps. Suivez ensuite Evelyn et attendez que Natko vous ouvre la porte. Avancez et montez les marches jusqu'à la tour de communications où se trouve un ennemi. Tuez-le, prenez le sniper et nettoyez la zone pendant qu'Evelyn appelle les secours.

Les cieux surplombant les Friches Helghasts

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Avancez, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Quittez-le et courez vers la zone où vont descendre les ennemis. Prenez une grenade, tenez-la en main et ne la lancez qu'au dernier moment pour qu'elle tue le groupe de l'unité spéciale ennemie. Allez ensuite à gauche et montez dans l'ascenseur.

Le croiseur - La passerelle

Avancez vers le poste de contrôle. Après la cinématique, sortez par la porte et allez à droite. Descendez via l'ascenseur et avancez vers la porte. Prenez la mitrailleuse et entrez.

Le croiseur - La salle des machines

Avancez à gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Planquez-vous derrière les caisses et ne laissez pas les Helghasts s'approcher. Descendez ensuite les marches et continuez le nettoyage. Descendez encore et détruisez les ennemis et les sentinelles. Tirez ensuite avec votre mitrailleuse sur l'ennemi équipé d'une mitrailleuse lourde. Quand il est suffisamment touché, il va s'agenouiller. Profitez-en pour attaquer les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Répétez l'action jusqu'à sa mort. Nettoyez ensuite le reste de la zone et descendez. Avancez vers la porte et entrez dans la salle de contrôle.

Le croiseur - La salle de contrôle

Parlez à l'officier puis dirigez-vous vers la DCA. Eliminez les appareils ennemis appelés Sangsues et ne gaspillez pas vos munitions. Tirez en rafales courtes pour ne pas surchauffer les canons. Ne tirez pas sur les vaisseaux alliés et explosez les ennemis jusqu'à la fin de vos munitions.

Le croiseur - L'ascenseur principal

Suivez Natko jusqu'à l'ascenseur et descendez. Avancez ensuite vers l'issue de secours et éliminez les ennemis en chemin.

Le croiseur - L'issue d'urgence C

Avancez et éliminez les Helghast qui gardent la porte. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez, traversez le pont et éliminez d'autres ennemis. Montez sur la passerelle, prenez les munitions et avancez en éliminant les soldats en chemin. Prenez le document qui se trouve à droite sur la passerelle. Ignorez les ennemis d'en bas et avancez. Descendez par les escaliers et éliminez les derniers ennemis de la zone.

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Traversez ensuite le pont et éliminez l'ennemi armé d'un lance-flammes. Avancez vers la porte et neutralisez les Helghasts. Avancez et descendez par les passerelles en ruines jusqu'à atteindre vos amis.

Maelstra

Maelstra, terres désolées - Le site du crash

Après la cinématique, allez vers le site du crash pour l'inspecter. Montez ensuite dans l'exosquelette. Avancez dans le canyon jusqu'à retrouver vos amis. Eliminez les premiers ennemis tout en restant loin d'eux. Utilisez les roquettes contre les regroupements de soldats puis avancez et traversez le pont. Localisez rapidement le blindé qui se trouve à gauche et tirez des roquettes sur la porte de l'engin d'où vont sortir les soldats. De cette façon, ils seront tous morts avant de pouvoir riposter. Eliminez les autres Helghasts qui se barricadent à droite en utilisant vos roquettes. Avancez encore et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Commencez par les tuer en premier.

Maelstra, terres désolées - Ville fantôme industrielle

Avancez lentement et repérez les Helghasts équipés de lance-roquettes situés sur les bâtiments de droite. Eliminez-les avant d'avancer. Tirez ensuite des roquettes sur le véhicule ennemi pour l'exploser et occupez-vous de ceux planqués à droite. Avancez ensuite et repérez la ligne ennemie composée de plusieurs Helghasts équipés de lance-roquettes. Ils représentent une grande menace pour vous. Eliminez-les avant d'avancer. Eliminez aussi ceux qui se cachent dans les bâtiments de gauche et restez en mouvement pour éviter les roquettes. Avancez jusqu'au pont et détruisez le char d'en face avec vos roquettes. Détruisez ensuite le pont de droite et le char avec. Traversez ce pont.

Maelstra, terres désolées - Tombe du nouveau soleil

Avec vos alliés, avancez vers la position ennemie. Détruisez les premiers chars et les soldats qui les escortent. Escaladez ensuite la pente et exterminez les Helghasts qui tirent des roquettes depuis le bâtiment de gauche. Montez encore, restez en mouvement et détruisez les deux chars qui se trouvent dans la cour. Si vous êtes sérieusement touché, reculez et attendez que votre exosquelette se rétablisse et fonctionne à nouveau normalement. Une fois la zone nettoyée, avancez avec vos troupes.

Les ruines de la ville de Pyrrhus

Palais Visari - La route Lazar

Avancez et descendez par les escaliers de droite. Allez à droite de la passerelle et localisez l'emblème sur le tour de droite. Détruisez-le et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez à gauche. Courez ensuite vous abriter dans le coin gauche, près des escaliers. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et neutralisez-les. Montez ensuite les escaliers et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez l'ennemi qui utilise la première tourelle et lancez vos grenades contre ceux qui se trouvent près de la deuxième tourelle. Entrez ensuite par la porte de gauche. Avancez et montez les escaliers.

Palais Visari - Défense extérieur

Longez le couloir et éliminez les soldats Helghast situés à droite. Ramassez ensuite le lance-roquettes et avancez vers le char. Tirez en restant entre les piliers pour demeurer à l'abri des tirs du char. Après son explosion, reprenez votre mitrailleuse et avancez à gauche. Vous devez maintenant détruire les quatre tours ennemies selon l'ordre que vous préférez. Montez prudemment les marches et neutralisez les soldats. Montez à l'escalier suivant et tuez l'ennemi en chemin. Entrez dans la tour et placez l'explosif sur la console de droite. Quittez la tour et explosez-la. Passez ensuite à la deuxième tour en évitant les tirs des tourelles. Eliminez les Helghasts en chemin et ramassez les munitions. Montez aux escaliers et tuez les deux gardes, dans la tour. Allez ensuite vers la troisième tour et tuez le Helghast blindé qui garde la zone. Entrez dans la tour et allez vers la fenêtre. Localisez l'emblème qui se trouve sur la tour centrale et détruisez-le (si vous ne trouvez pas l'emblème c'est que ce n'est pas la bonne tour, regardez plus tard depuis la fenêtre de la tour suivante). Détruisez la tour et sortez. Allez à droite et descendez les escaliers pour prendre le document et les munitions. Remontez et avancez vers la dernière tour. Explosez l'ennemi blindé et continuez votre route. Entrez dans la tour, tuez les gardes et placez l'explosif. Sortez et explosez la tour. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur en exterminant les Helghasts en chemin. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Palais Visari - Cour intérieur

Avancez à droite en ignorant les ATAC et entrez dans le dépôt d'armes. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche et continuez votre avancée. Une vraie bataille se déroule dans la cour. Commencez par éliminer les ennemis équipés de lance-flammes et allez à gauche. Avancez d'un abri à l'autre et éliminez les Helghasts. Prenez garde à la tourelle et avancez en longeant le mur gauche. Avancez vers la tourelle et tuez le tireur. Attendez que des renforts arrivent en surnombre et battez en retraite. Abritez-vous à gauche des escaliers. Méfiez-vous surtout des lance-flammes. Prenez cette position et faites le plein de munitions.

Depuis votre position en hauteur, nettoyez le fond de la cour et restez à couvert. Utilisez toutes les armes disponibles sur place (comme le lance-grenades et le lance-roquettes). Descendez ensuite à gauche et avancez vers le passage, sous la cour. C'est un excellent endroit pour vous replier en cas d'attaque de plusieurs ennemis en même temps. Montez et repoussez les vagues de soldats. Utilisez vos grenades contre eux lorsqu'ils sont regroupés. Entrez ensuite dans le bunker de gauche, prenez le document de renseignement et faites le plein de munitions. Sortez et planquez-vous derrière les sacs de sable. Détruisez l'ATAC et avancez pendant que les ennemis se replient. Progressez et planquez vous à gauche tout en tirant sur les ennemis qui gardent la porte. Eliminez ceux qui tirent avec les mitrailleuses et ceux équipés de lance-flammes en premier. Nettoyez la zone et ramassez les munitions laissées par les morts. Allez ensuite sur le balcon (à gauche de la porte) et avancez vers la droite pour trouver le dernier emblème ennemi à détruire. Entrez ensuite dans le palais. Suivez Rico et attendez qu'il vous ouvre la porte pour entrer.

Palais Visari - L'antre de l'Autarque

Avancez jusqu'au centre et quand les ennemis débarquent, courez vers les portes d'entrée et planquez-vous derrière le pilier central. Ne quittez plus cette position, zoomez et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ne gaspillez pas vos munitions et tirez quand les ennemis sont à une bonne distance de votre emplacement. Repoussez les vagues successives sans quitter votre abri. Quand la porte qui mène à l'étage s'ouvre, courez et montez. Avancez en éliminant le soldat équipé du lance-flammes. Allez à gauche et restez près de la cage d'escaliers. Eliminez les Helghasts qui essayent de vous atteindre. Maintenez votre position et repoussez les gardes de Radec.
Quand les ennemis équipés de lance-roquettes arrivent, prenez le sniper et revenez à votre position. Décalez-vous lentement pour les repérer et tuez-les avant qu'ils ne tirent. Evitez leurs roquettes en courant hors de leurs trajectoires. Nettoyez la zone pour combattre Radec. Il est très coriace et utilise l'invisibilité. Courez près des portes d'entrée (précédemment mentionnées) et abritez-vous au fond. Attendez qu'il surgisse près de vous pour lui tirer dessus sans le laisser s'approcher (sinon c'est la mort certaine). Répétez cette manoeuvre et rechargez dès qu'il s'éloigne de vous. Quand il s'abrite au fond de la zone, prenez le sniper et tirez-lui dessus jusqu'à sa défaite.

Félicitations ! Vous venez de conquérir Helghan et de terminer le jeu.

DIFFICULTÉ ELITE

Terminer le jeu pour débloquer ce mode de difficulté supérieur.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / Luxoflux 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

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

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour

la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est

derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

Kurushi Final

© Sony / Sugar and Rockets

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Cynthia

Terminer le jeu.

Spike

Terminer le jeu avec Cynthia et un QI supérieur à 400.

April

Terminer le jeu avec un QI supérieur à 100.

Dickson

Terminer le jeu avec April et un QI supérieur à 150.

Morgan

Terminer le jeu avec Dickson et un QI supérieur à 200.

Kimti

Terminer le jeu avec Morgan et un QI supérieur à 300.

Atlas

Terminer le jeu avec Morgan et un QI supérieur à 400.

Elliot

Survivre dans le mode Survival pendant plus de 10 minutes.

Cherry

Survivre dans le mode Survival avec Elliot pendant 15 minutes.

La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et saisissez les codes suivants à l'aide du joystick analogique gauche.

Toutes les améliorations

Maintenez L1 et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Maximum d'XP

Maintenez R1 et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

Vie infinie

Maintenez L1 et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Mana infini

Maintenez R1 et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

La Memoire dans la Peau

© Vivendi Universal Games / High Moon Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES TRUQUÉES

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants.

`whattheymakeyougive`	Fusils silencieux
`alwaysanobjective`	Fusils à pompe automatiques

DÉBLOQUER LES BONUS

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants :

Débloquer des artworks et cinématiques

LASTCHANCEMARIE

Débloquer une musique bonus

JASONBOURNEISDEAD

SOLUTION COMPLÈTE

Marseille : Début Dangereux

-Trouver et Tuer O'Connor

Vous débutez sur une place de Marseille, avec des restaurants et des cafés sur votre droite. Allez au bout de cette petite place et prenez sur votre droite, pour passer un petit portillon. Vous devrez vous battre face à un homme, tuez-le à l'aide de vos poings. Continuez dans cette petite ruelle, pour atteindre une porte nommée : l'Huître Bleue.

Vous vous retrouvez dans un bar pas très commode. Effectuez une attaque d'adrénaline sur votre premier ennemi et tuez les 3 autres. Sortez du bar, vous serez confronté à un homme armé, prenant la fuite. Poursuivez-le, en prenant sur votre droite au bout de la ruelle. Vous devrez augmenter votre adrénaline, en tuant 3 ennemis, faites-le. Arrivé au tournant de la ruelle, tuez les 2 ennemis qui se présentent à vous. Vous verrez O'Connor, filez vers les escaliers, allez-y.

Vous disposez de 2 minutes pour fuir la zone, courez et prenez sur votre droite en haut des escaliers. Vous tomberez sur un nouvel ennemi avec une matraque, tuez-le. Continuez votre progression en montant les escaliers, un ennemi se trouvera au fond de la ruelle, courez et faites une attaque d'adrénaline en mouvement. Continuez votre route pour retrouver O'Connor. Vous voici devant une porte, vous casserez cette dernière et serez en face-à-face avec O'Connor.

Pensez à vous protéger et à effectuer des parades pour le tuer. Ce dernier arrivera à s'enfuir sur les toits, suivez-le et poursuivez votre combat pour le tuer. Une fois cet objectif atteint, vous devrez traverser les Docks.

Infiltrer le chantier naval

-Trouver le ravitaillement
-S'échapper de l'hélicoptère
-Survivre à l'assaut de Solomon
-Aller à la station essence
-Activer les robinets de fuel
-Eliminer Solomon et feindre la mort

Faites une attaque furtive pour tuer le garde. Continuez votre route sur le ponton, pour atteindre un autre garde. Dégainer votre pistolet et tuez-le. Cachez-vous derrière l'armoire métallique et tuez le garde. On vous donnera comme instruction de ne tuer ni civils ni policiers. Continuez sur le ponton, un civil vous sautera dessus, maîtrisez-le. Crocheter la porte et tuez le garde. Récupérez les munitions dans la caisse. Des renforts vous seront envoyés, faites preuve de réalisme pour les tuer.

Continuez votre route, vous trouverez 2 civils et un garde. Faites une attaque multiple pour les neutraliser. Un hélicoptère viendra vous gêner dans votre progression, percutez la porte en fer pour l'ouvrir. Vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez sur la digue, au bout de celle-ci sautez et continuez l'action que l'on vous demande de réaliser avec les touches. Vous trouverez des réservoirs de propane, tirez dessus et prenez à gauche au bout du ponton. Répétez cette opération encore une fois en tirant sur une nouvelle cuve de propane. Vous arriverez dans un entrepôt, tuez le garde et montez les escaliers. Continuez votre chemin, vous rencontrerez Solomon, même principe que contre O'Connor, vous protéger pour mieux le contrer, une fois K.O. Crochetez la porte et continuez au bout du couloir de façon à atteindre la porte sur votre gauche. Descendez les escaliers et courez sur la digue de gauche pour éviter les rafales de l'hélicoptère. Passez devant la maison et allez au bout du ponton, l'hélicoptère se trouve devant vous, tirez sur la cuve de propane pour le détruire.

Vous devrez rallier la station essence pour essayer de vous faire passer pour mort. Prenez sur votre gauche et cachez-vous derrière les poubelles. Solomon ne sera pas mort. Vous serez face à un civil, neutralisez-le. Continuez sur votre gauche, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez votre chemin, vous serez dans une maisonnette, encerclée de 5 gardes. Faites des actions d'adrénaline de façon à en neutraliser plusieurs à la fois. Sortez d'ici et continuez votre chemin. Prenez les escaliers sur votre droite, vous vous trouverez dans un entrepôt. Tuez les 5 gardes avec votre pistolet. Sortez de celui-ci et défoncez la porte du grillage pour rejoindre la station.

En poursuivant votre route, vous atteindrez un parking, un camion viendra créer une collision sur ce dernier. Tuez les gardes présents, grâce à l'adrénaline du tir. Prenez les escaliers au nord-est de votre position, crochetez la porte et tuez le garde présent. De nouveaux gardes viendront, tuez-les. Crochetez la nouvelle porte. Prenez sur votre gauche, tuez les 2 gardes qui vous feront face. Arrivé à la maison, contournez cette dernière, vous verrez plusieurs gardes, un sur le toit, un autre sur votre droite et un sur votre gauche. Une fois place nette, montez le petit ponton et prenez sur votre gauche, crochetez la porte. Vous êtes proche du but, activez votre vision pour vous diriger. Vous aurez 2 min pour atteindre le bateau avant que le chantier naval saute. Vous voici sur le bateau, admirez la cinématique. Les affaires reprennent de plus belle tuez les gardes qui viendront sur ce bateau. Vous devrez combattre Solomon une nouvelle fois, répétez la copie conforme de votre premier combat et tout se déroulera pour le mieux.

Assassiner Wombosi

-Trouver et assassiner Wombosi
-Désactiver le sous-marin et l'hélicoptère
-Désactiver les systèmes d'alarme du navire
-Trouver le général et son pistolet
-Télécharger les fichiers informatiques du journal de bord
-Utiliser le téléphone de sécurité sur le pont
-Tuer Solomon

Au milieu de cette pièce se trouvera un vieux tacot. Sur le côté gauche, 4 gardes s'y trouvent, tuez-les. Prenez 2 portes successivement, pour vous retrouver dans la salle de contrôle. Tuez les 2 gardes présents et désactivez le système d'alarme au fond à droite. En continuant sur votre gauche, ouvrez la porte, vous trouverez un garde, tuez-le. Mettez-vous face au sous-marin et appuyez sur la palette de contrôle, 2 gardes en bas et 3 autres en haut viendront vous tirer dessus, tuez-les. Montez à l'étage supérieur et appuyez de nouveau sur la 2e palette de contrôle. Le sous-marin tombera dans l'eau et sera hors d'usage. Prenez la porte de l'étage, d'où venaient les gardes qui vous tiraient dessus, pour poursuivre votre chemin. Utilisez la vision de Jason pour rallier le point indiqué.

Vous passerez successivement dans un couloir et dans une cuisine. Vous rencontrerez pas mal de gardes sur votre route. Récupérer un fusil à pompe sur l'un d'eux, ce dernier sera plus puissant et fera plus de dégâts. Vous atteindrez une salle ou le chef de la sécurité fait une réunion. Une fois la réunion terminée, prenez la porte sur votre gauche et continuez dans le couloir, tuez les 3 gardes et continuez votre route. Vous vous retrouverez sur le pont supérieur avec l'hélicoptère. Faites place nette et montez dans l'hélicoptère. Des gardes viendront vous gêner dans votre mission, tuez-les. Rentrez dans la porte qui se sera ouverte face à vous, prenez les escaliers et dirigez-vous grâce à votre vision sur le pont supérieur. Vous passerez successivement sur le haut du bateau, c'est-à-dire les piscines, ainsi que dans un bureau. Les fichiers à télécharger se trouvent dedans. Allez dans le bureau se trouvant face à vous et récupérez les fichiers sur le PC. Continuez votre fouille, vous trouverez le chef de la sécurité, tuez-le et récupérez son pistolet dans le bureau. Sortez d'ici, vous serez face à une porte bloquée, tirez dans le boîtier électrique pour la déverrouiller. Montez les escaliers et utilisez le téléphone. Continuez votre route, vous retrouverez Solomon, tuez-le. Assistez à la cinématique.

Zurich : Eliminer Divandelen

-Aller au premier étage du garage
-Poursuivre Divandelen jusqu'à l'aéroport
-Rattraper Divandelen
-Aller à la station de tramway
-Monter à bord du tramway
-Monter à bord de l'avion-cargo

Prenez sur votre droite pour atteindre le garage au niveau 3. Allez à droite du parking et neutraliser les gardes. Continuez successivement votre recherche en descendant les étages du garage 2, puis 1. Vous trouverez Divandelen au 1er niveau. Un commando viendra récupérer le prisonnier, lancez-vous à leur poursuite. Cachez-vous derrière les voitures et faites des tirs d'adrénaline. Sortez du parking, vous serez dans la rue. Cachez-vous derrière les voitures pour abattre chaque homme de ce commando. Activez la vision de Jason et suivez le point vert sur votre GPS.

Il vous mènera à l'intérieur de l'aéroport. Suivez la direction que votre GPS vous indique. L'intérieur du bâtiment sera relativement bien gardé avec des commandos armés de mitraillettes. Vous verrez Divandelen s'enfuir, prenez sur votre droite dans la salle de réunion et partez à sa poursuite. Tuez les 2 commandos dans le hall, qui se trouve sur votre droite, passez les portiques d'alarme. Vous êtes dans une salle d'attente, descendez les escalators et continuez tout droit dans le couloir. Descendez à nouveau les escalators et faites place nette sur le quai. Allez au bout de ce dernier et retrouvez Divandelen.

Courez après le tramway et montez dans celui-ci. Faites la remontée des rames une à une en tuant chaque garde que vous trouverez, afin de retrouver Divandelen. Continuez à suivre Divandelen, en dehors de la rame de tramway cette fois-ci. Vous rencontrerez bon nombre d'ennemis, ainsi que des métros qui viennent droit sur vous, évitez-les. Empruntez les escaliers. Eliminez les gardes qui se mettront en travers de votre chemin. Vous voici devant le cargo, Jason sautera dans ce dernier. Tuez les 2 gardes se trouvant face à vous. Evitez le blindé en appuyant sur la touche qui vous sera indiqué, continuer de nouveau votre progression en tuant les 3 gardes cette fois-ci. Passez le camion et tuez Divandelen. Partez à l'avant de l'avion et récupérez le parachute. L'avion s'écrasera.

Fuite de l'ambassade

-Echapper au bouclage avant la fin du compte à rebours
-Neutraliser l'officier supérieur

-Echapper aux tireurs d'élite
-Trouver le circuit et ouvrir les portes

Vous voici à l'intérieur de l'ambassade, commencez par neutraliser les 4 gardes se trouvant face à vous. Les marines viendront semer la zizanie pour vous arrêter. Courez sur votre gauche et montez les escaliers. Continuez votre folle course dans l'ambassade, en vous aidant de la vision de Jason. Vous verrez les Marines défoncer la porte de leur supérieur. Sortez du bureau et filez neutraliser l'officier. Sortez d'ici en empruntant le balcon. Sautez successivement sur l'autre balcon. Utilisez la touche qui vous sera demandée pour neutraliser le Marine. Montez sur le câble et allez sur le toit se trouvant en face. Neutralisez les 2 gardes et évitez les tirs des snipers.

Continuez droit devant vous, Jason sautera à travers la verrière. Sortez du bureau, la Server Room se trouve sur votre gauche, crochetez la porte et désactiver le système. Revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, neutralisez les 2 gardes et continuez la traverse du couloir. Vous arrivez dans un nouveau bureau, faites attention à la grenade, neutralisez le garde. Utilisez la vision de Jason pour vous diriger vers la sortie de l'ambassade. Jason se fera conduire à Paris.

Lituanie : Vilnius : Université de Vilnius

-Réduire Rurik au silence
-S'échapper de l'université
-Eliminer le véhicule blindé
-Traverser la bibliothèque jusqu'au parc
-Aller à la distillerie de l'autre côté
-Créer une diversion pour couvrir votre fuite
-S'échapper de la distillerie

Rien de plus simple pour cette phase, utilisez les boutons qui vous seront indiqués à l'écran. L'alerte maximale sera donnée, utilisez la vision de Jason pour sortir de l'université. Vous rejoindrez la salle de contrôle, neutralisez le garde et prenez une arme dans le râtelier. Tirez à travers les vitres pour tuer les 2 gardes qui s'y trouvent. Poursuivez votre chemin, passez la salle de cinéma et tuer les 2 gardes. Vous voici sur un des balcons de l'université, tuez le garde. Revenez sur vos pas et prenez les escaliers sur votre gauche. Vous voici dans la cour de l'université, tuez les 4 gardes présents, ainsi que les 4 gardes sur les balcons face à vous. Un blindé fera son apparition dans la cour. Pour le détruire, tirez dans le bidon rouge à l'arrière du blindé, ainsi que le bidon se trouvant sous le char. Une fois le blindé détruit, prenez la porte grise.

Vous voici dans la bibliothèque, tuez le garde se trouvant de dos, cela aura pour effet de donner l'alerte. Tuez successivement les 2 gardes sur le balcon et les 2 autres face à vous. Montez les escaliers et traversez à nouveau cet étage, en faisant attention aux gardes. Descendez les escaliers et allez dans le bureau, désactivez le boîtier gris. Prenez la porte grise. Vous voici dans le parc. Faites bien attention chaque ouverture de fenêtre est bien gardée par un sniper. Tuez ce dernier en vous décalant, prenez tout droit, tuez les 2 gardes qui se présentent à vous et allez dans la petite ruelle au fond à droite. D'autres gardes seront présents, au nombre de 5, ainsi qu'un sniper. Une fois tout ce beau monde neutralisé, prenez sur votre droite pour rejoindre le parc. Un sniper se trouvera sur le balcon, tuez-le. Tuez les quelques gardes qui se trouveront dans le parc et prenez la porte que vous trouverez au nord-ouest du parc. Vous voici dans une usine, passez le bar, tuez le garde. Activez la vision de Jason et sortez d'ici en moins de 1 min 30. Une fois le haut de l'usine atteint, cette dernière explosera.

France : Paris : Combat de Castel

-Tuer Castel et protéger Marie

Castel sera un redoutable combattant, puissant dans chaque coup que vous recevrez, il vous fera d'énormes dégâts. Protégez-vous et réaliser des contre-attaques. Une fois tué, vous prendrez le contrôle d'une voiture. Vous devrez conduire vite et bien, tout en évitant la police. Un compte à rebours sera mis en place pour la 2e partie de la course, vous disposerez de temps pour échapper à la police et pour atteindre le garage. Assistez à la cinématique.

Désarmer Renard

-Entrer dans le musée
-Aller dans la salle du banquet
-Suivre l'assassin
-Approcher du garde-fou et observer Renard
-Fouiller les caisses pour trouver la bombe
-Assassiner Azar
-Poursuivre Azar

Prenez droit devant vous dans le petit couloir et montez à la gouttière. Activez la vision de Jason, pour repérer les ennemis. Neutraliser les 2 gardes qui se présentent face à vous et descendez les escaliers. Traversez la galerie et prenez les escaliers sur votre droite. Vous trouverez un garde mort... Crochetez la porte, vous verrez votre homme s'enfuir, suivez-le. En le poursuivant vous rencontrerez des gardes, tuez-les et continuez votre progression en activant la vision de Jason pour le suivre. Il vous attendra derrière un mur, tuez-le et crochetez la porte sur votre droite. Ecoutez la conversation qui se déroule en contrebas. Une fois cette dernière terminée, crochetez la porte et neutraliser le garde. Empruntez le conduit. Continuez votre chemin, vous devrez trouver la bombe dans les différentes caisses. Neutralisez tout d'abord les 2 gardes qui sont présents et récupérez leur pistolet. Fouiller les caisses, la bombe se trouvera dans la dernière.

Vous devrez assassiner Azar, lancez-vous à sa poursuite, vous rencontrerez pas mal de gardes à abattre. Vous aurez 4 minutes pour suivre Azar, autant vous dire que la mission s'avère très délicate, au point que si vous êtes mal équipé en armement, votre progression risque d'être dure. Eliminez le garde se trouvant sur les escaliers et celui en hauteur. Continuez votre chemin sur votre gauche, vous avez 3 gardes, un avec un fusil sniper et les 2 autres avec des fusils à pompe. Avancez sur le balcon, il y a face à vous un nouveau sniper, tuez-le. Progressez à nouveau, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Foncez, montez les derniers escaliers, Jason se chargera de tirer sur l'hélico, Azar s'écrasera.

Survivre au Professeur

-Mettre Marie en sûreté
-Prendre le fusil à pompe d'Eamon
-Quitter la maison et chasser l'assassin
-Tirer sur le réservoir de propane pour créer une diversion
-Tirer sur le réservoir du camion
-S'introduire dans la grange
-Tuer le professeur

Marie est prise sous les tirs du sniper, placez-vous à côté du buffet et appuyez sur la touche action. Allez dans la cuisine et dans le salon pour répéter cette opération. Emparez-vous du fusil qui se trouve à l'étage et sortez de la maison. Vous verrez le laser du sniper, tirez sur la cuve bleue au fond du jardin, pour créer la diversion. Prenez la brèche dans le mur, puis prenez sur votre droite derrière les maisons. Tirez sur le camion et allez droit devant vous, dans la forêt. Vous devrez vous introduire dans la grange, évitez les tirs du sniper et allez dans la grange. Vous serez en hauteur et le professeur en bas, videz votre chargeur pour le blesser. Le combat se terminera au corps à corps.

Planque de Treadstone

-Traverser jusqu'au toit de Treadstone
-Neutraliser les tireurs d'élite
-Accéder à la planque via le Skylight
-S'exfiltrer vers un endroit sûr
-Eliminer Manhein

Tuez le garde face à vous et utilisez le grappin pour descendre. Neutralisez cette fois le sniper et prenez possession de son fusil. Réalisez les opérations que l'on vous demande d'effectuer, pour tuer les 3 snipers. Continuez sur le toit et sauter le balcon, vous serez face à un garde tuez-le. Poursuivez votre chemin, vous monterez un petit muret, un

nouveau garde, même principe tuez-le. Sauter le nouveau balcon, vous trouverez 2 snipers. Prenez le bon timing, d'une part pour effectuer un bon décalage avec votre pistolet, que vous avez pris sur le précédent garde. Continuer votre progression, vous trouverez 4 gardes armés, sur votre chemin et 2 autres en hauteur, tuez-les.

Prenez le Skylight qui se trouve face à vous. Vous voici à l'intérieur du bâtiment. Tuez le garde face à vous et descender les escaliers. Vous trouverez plusieurs gardes sur votre chemin. Autant vous dire que la progression sera dure et lente. Une fois cette progression terminée, vous êtes à l'extérieur du bâtiment, derrière une voiture. Tuez les 4 gardes des 2 côtés de cette ruelle et poursuivez votre route, 2 Vans laisseront des gardes, tuez-les. Prenez sur votre droite à l'intersection, vous trouverez d'autres gardes, faites place nette. Continuez votre route, vous êtes au milieu d'une petite placette, tuez les gardes qui viennent droit sur vous. Le portillon vert sur votre droite explosera. Tuez les 2 gardes aux fusils à pompes et évitez le tir de roquette. Ce dernier se trouvera derrière les balustres verts en hauteur. Au fond de la ruelle, prenez sur votre droite et tuez les 2 gardes qui vous y attendent. Marchez, une cinématique se lance. Jason entrera dans une cathédrale.

Appuyez sur la vision de Jason pour repérer les objets à détruire pour infliger des dégâts conséquents à Manhein. Avancez dans la cathédrale, tout en vous baissant et évitant les tirs de ce dernier. Arrivé à la dernière phase de combat, il se placera à la place du prêtre, tirez sur ce dernier. La première phase du combat est terminée. La deuxième sera un combat au corps-à-corps, pensez à vous protéger et à lui donner des coups, des attaques d'adrénaline, pour le tuer. Manhein se prendra un coup de pelle et s'écrasera en contrebas. La mémoire dans la peau se termine sur une belle cinématique.

Là-Haut

© THQ / Heavy Iron Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'aventure est là-haut

Dès que le jeu commence, vous devez protéger la maison du maitre et détruire les avions qui l'attaquent. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, visez les avions ennemis et tirez-leur dessus. Accélérez pour rattraper rapidement les appareils qui se font la malle et ralentissez pour tourner avant d'ouvrir le feu sur les avions ennemis. Une fois que les quatre avions sont détruits, vous aurez complété ce chapitre.

Chapitre 2 : Vers les chutes du paradis

Suivez le chemin de la forêt, détruisez les objets que vous rencontrez pour ramasser des pièces puis sautez par-dessus les troncs d'arbres. Avancez à droite, repérez le singe puis poussez le bloc de pierre pour débloquer le chemin.

Ensuite, descendez les marches et ramassez les pièces. Accrochez-vous au rebord de la plateforme du milieu et remontez. Poussez le bloc de pierre vers la droite puis utilisez-le pour traverser et atteindre le côté droit. Ensuite, utilisez la cane pour faire monter Russel avant de poursuivre à droite.

A présent, changez de personnage et incarnez Russel. Avancez en vous dirigeant vers le haut et traversez le long du rebord étroit. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour ne pas tomber. Une fois de l'autre côté, poussez la pierre et incarnez Russell à nouveau. Descendez dans le trou, sautez sur la pierre et remontez grâce à la canne.

Poursuivez à droite, approchez-vous du rebord et planez grâce à la maison. Utilisez le joystick pour vous déplacer et ramasser ainsi les pièces. Suivez le chemin jusqu'à la balançoire, sautez sur les plates-formes puis sur la balançoire pour propulser Russel de l'autre côté. Ensuite, descendez dans le fossé, collectez les pièces et utilisez la corde pour remonter.

Récupérez le fragment Souvenir au sud puis poursuivez à droite. Utilisez Russel, traversez le rebord vers la droite à nouveau puis poussez le bloc de pierre qui se trouve derrière le tronc d'arbre. Ensuite, rebroussez chemin let mettez-vous à deux pour pousser le tronc et ainsi vous frayer un chemin.

Par la suite, utilisez à nouveau la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Approchez-vous du rebord, sautez vers Russel pour qu'il vous rattrape puis bondissez pour atteindre le coté opposé.

A présent, avancez tout droit puis allez à gauche. Sautez sur le rebord, utilisez la canne et aidez Russel à monter puis avancez jusqu'à la balançoire. Refaites la même opération et atteignez le côté opposé. Ensuite, avancez et sautez par-dessus le vide vers le prochain rebord. Après la destruction du rebord, remontez et utilisez Russel pour traverser vers le nord. Ensuite, utilisez la corde pour remonter, avancez et mettez-vous à deux pour pousser la grosse pierre.

Maintenant, descendez et suivez le second chemin (celui de droite). Utilisez Carl, approchez-vous du petit rocher, lisez les instructions et poussez-le. Ensuite, incarnez Russel, traversez le long du rebord et appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire tomber le grand rocher. Faites traverser Russel le long de la plateforme puis utilisez Carl et sautez vers le rebord de celle-ci pour traverser. Enfin, poussez le second grand rocher, descendez et suivez le nouveau chemin qui vient de se créer.

Chapitre 3 : Un oiseau appelé Kevin

Avancez, poussez le tronc d'arbre sur le chemin et poursuivez. Utilisez Carl et déployez le pont vers le nord. Ramassez l'artéfact puis rebroussez chemin. Allez ensuite à droite, poussez le mur vertical et traversez. Avancez en prenant à droite, attaquez les araignées qui apparaissent et allez jusqu'au rebord.

Montez, sautez à gauche et poussez le bloc de pierre avant d'aider Russel à remonter. Poursuivez à gauche, sautez sur les champignons et ramassez les pièces. Ensuite, poursuivez encore à gauche et rejoignez la section glissante. Evitez les pièges et traversez le fleuve. Utilisez d'abord la compétence spéciale pour assommer les hérissons puis collectez l'artéfact dans la grotte avant de revenir. Ensuite, sautez sur le rebord de droite et faites remonter Russel. Utilisez-le pour traversez le long du rebord. Sautez sur les roches, avancez vers le haut et poursuivez à droite. Faites attention aux pièges et continuez jusqu'à Kevin l'oiseau.

Après la courte scène, vous affrontez un chien. Ce dernier commence à grogner puis vous attaque. Attendez qu'il vous charge et appuyez sur la touche d'attaque pour l'assommer. Répétez cette opération deux à trois fois pour gagner le duel. Lorsque le chien s'enfuit, vous rencontrez l'oiseau Kevin. Après la scène, accrochez-vous à lui et utilisez-le pour sauter de l'autre côté. Ensuite, utilisez-le pour sauter encore plus haut. Remontez la pente (au nord), utilisez la corde et faites monter Carl.

Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme supérieure puis poussez la pierre. Incarnez Russel et traversez le long du rebord. Ensuite, sautez et glissez le long de la rivière. Sautez sur les champignons, collectez les pièces et traversez le fossé. Par la suite, incarnez Russel et utilisez Kevin pour sauter sur la première plateforme. Allez au sud de la plateforme, sortez la corde et remontez Carl. Incarnez ce dernier, bondissez sur la plateforme supérieure et remontez Russel. Enfin, utilisez ce dernier pour couper la corde et libérer ainsi la maison.

A présent, suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche et grimpez sur les rebords. Descendez une pente, utilisez Carl pour pousser le demi tronc d'arbre et traversez-le. Grimpez sur le rebord, sautez à droite, montez les marches et récupérez le Souvenir près de la cascade. Ensuite, rebroussez chemin, continuez vers le nord et poussez le bloc de pierre. Ensuite, utilisez Russel, accrochez-vous à Kevin et sautez de l'autre côté. Incarnez Carl à nouveau, sautez simplement sur les plates-formes et rejoignez les deux autres personnages. Par la suite, prenez Russel et sautez sur le dos de Kevin pour monter sur la plateforme. Sortez la corde, faites remonter Carl et poursuivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Chapitre 4 : Glisser et Onduler

Choisissez l'un des personnages pour le diriger lors de sa glissade afin d'éviter les obstacles tout en ramassant un maximum de pièces.

Lorsque vous atteindrez le lac, vous devez affronter un anaconda géant. Pour cela, collectez d'abord les compétences spéciales qui sont éparpillées et utilisez-les pour lui troubler la vue. Ensuite, repérez le champignon qui se trouve à droite du lac et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez la corde, balancez Carl pour attirer l'anaconda et déplacez-le de droite à gauche pour esquiver l'attaque du serpent. Ce dernier tombera dans le piège et se fera électrifier par une anguille. Ensuite, repérez un autre champignon et effectuez la même opération deux fois jusqu'à ce que l'anaconda soit battu.

Chapitre 5 : Une voix dans la brume

Avancez droit devant vous et utilisez l'oiseau pour sauter sur la plateforme supérieure. Sortez la corde, tirez Carl pour le remonter et déplacez-vous à droite pour éviter les épines dans le mur. A présent, poursuivez le long du chemin et faites attention aux plantes carnivores. Repérez le bloc de pierre (à gauche du chemin) et utilisez Carl pour le pousser. Entrez dans le cul-de-sac, ramassez les pièces ainsi que l'artéfact et rebroussez chemin. Continuez sur la première route, sautez vers le niveau supérieur et utilisez le tronc d'arbre, qui est à gauche, pour attacher la corde à la maison. Ensuite, allez à droite et utilisez Kevin pour sauter de vers le côté opposé. Puis, poussez le pont en bois et permettez ainsi à Carl de traverser.

Maintenant, suivez le chemin et repérez d'abord un autre bloc de pierre dans le mur. Utilisez Carl et poussez-le. Ramassez les pièces, sautez sur le champignon et collectez le Souvenir. Retournez à la grande cour, utilisez les champignons à nouveau et ramassez le maximum de pièces. Ensuite, sautez sur le champignon qui se trouve au nord et montez. Avancez jusqu'au pont en bois et traversez-le. Ramassez les pièces puis utilisez la balançoire pour propulser Russel vers la branche. Accrochez-vous à cette dernière et traversez le vide.

Dans la prochaine cour, ramassez les objets et faites attention aux plantes carnivores et aux insectes. Poursuivez le chemin vers le nord puis sautez. Ramassez d'autres objets puis avancez jusqu'aux sources d'eau. Repérez le rocher (en haut et à droite) et déplacez-le jusqu'à la source qui est au sud. Placez-vous sur le rocher qui est au nord et montez ainsi sur la plateforme.

Avancez jusqu'au cul-de-sac et battez les abeilles pour que Kevin puisse apparaitre. Utilisez Russel, sautez sur l'oiseau puis faites monter Carl grâce à la corde. Avancez jusqu'aux sources suivantes et poussez les trois blocs de pierre au dessus des trois sources d'eau. Montez sur celle de gauche pour récupérer un artéfact puis sur celle de droite pour récupérer des pièces et enfin sur celle du milieu pour poursuivre votre quête.

Avancez jusqu'à la branche verticale, sautez et accrochez-vous. Balancez-vous puis sautez et atteignez ainsi la rive opposée. Avancez, attachez-vous à nouveau à votre maison et continuez. Utilisez la balançoire, courez sur la petite plateforme (à gauche) puis sautez et accrochez-vous à celle qui supporte Russel. Enfin, mettez-vous à deux pour pousser le bloc de pierre et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Rencontre avec la meute

A présent, vous pouvez contrôler le chien. Avancez d'abord à droite et utilisez Doug pour activer le levier et actionner le pont. Traversez, repérez le mur lumineux à gauche et utilisez Carl pour le détruire. Entrez, ramassez l'artéfact et les pièces puis sortez. Avancez à droite, incarnez Doug et approchez-vous du portail. Entrez par la trappe (en bas de la porte), activez le levier et permettez ainsi aux deux autres personnages de passer.

Ensuite, approchez-vous du rebord, sautez et planez jusqu'au coté opposé. Poursuivez le chemin, esquivez les hérissons et nagez dans le lac (à gauche). Utilisez le chien Doug pour ramener Carl hors de l'eau et traversez ainsi le lac. Avancez à droite, entrez dans le second petit lac et ramassez le Souvenir qui se trouve près de la chute d'eau. Ensuite, revenez sur vos pas, allez à droite et approchez-vous de Kevin.

Vous serez alors pris dans une embuscade et attaqué par un chien. Attendez qu'il finisse de grogner puis appuyez sur la touche d'attaque pour le contrer. Répétez cette méthode deux fois puis attaquez-le lorsqu'il est assommé pour qu'il s'en aille.

Ensuite, sautez sur Kevin et atteignez la plateforme supérieure. Utilisez la corde pour faire monter Carl et poursuivez le chemin en faisant attention aux épines. Détruisez la caisse, ramassez l'artéfact puis approchez-vous du rebord. Sautez et planez jusqu'à l'autre bout. Avancez faites attention aux épines puis déployez le pont.

Avancez jusqu'au petit lac et affrontez deux autres chiens errants. Assommez-les, utilisez Doug pour activer le levier et ouvrez ainsi la porte. Ensuite, faites attention aux épines et poursuivez le chemin. Sautez d'une plateforme à l'autre, faites attention à celles qui s'effondrent et traversez. Avancez vers la droite, poussez les blocs de pierre sur les sources puis mettez-vous sur celle qui se trouve au nord pour remonter. Ensuite, utilisez Russel et traversez le rebord de la montagne. Sortez la corde et faites monter Carl.

Suivez le chemin jusqu'au fleuve, utilisez Doug pour nager et emmener Carl jusqu'à la rive. Faites très attention aux plantes carnivores et approchez-vous du pont. Après la scène, descendez les marches (à gauche), utilisez Carl et faites monter le pont grâce aux ballons. Remontez, traversez et préparez-vous à une autre embuscade. Battez les trois chiens errants et poursuivez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Chapitre 7 : Une nuit dans la jungle

Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'au côté opposé. Après la scène cinématique, affrontez deux chiens errants et

neutralisez-les. Ensuite, allez à gauche et utilisez Carl pour détruire le rocher. Incarnez Russel, montez et traversez le rebord. Enfin, utilisez la corde et remontez Carl. Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, affrontez les trois chiens errants, ramassez les pièces puis collectez un artéfact (au nord). Avancez à droite, montez sur la plateforme et faites monter Russel. Ensuite, incarnez ce dernier et escaladez les grandes marches. Déplacez-vous le long du rebord, détachez la corde près du rocher et sautez sur la branche que vous aviez déployée. Par la suite, incarnez Carl, placez-vous sur la petite marche (à droite) et sautez vers Russel. Balancez-vous à droite et gauche puis sautez de l'autre côté.

A présent, avancez vers la droite et approchez-vous du rebord. Sautez sur la première branche, balancez-vous avant de bondir vers la seconde branche. Prenez à nouveau de l'élan puis sautez sur la terre ferme. Refaites la même opération avec le second personnage et continuez.

Avancez à droite, ramassez les quelques pièces et préparez-vous à une embuscade. Affrontez les quatre chiens ennemis, assommez-les et neutralisez-les. Ensuite, poursuivez à droite et sautez sur les plates-formes de droite. Poussez le bloc de pierre pour faire fuir les chauves-souris, descendez et prenez l'artéfact qui est à gauche de la petite cour.

Maintenant, sautez dans l'eau et allez à droite. Glissez le long du fleuve, ramassez un maximum de pièces et descendez jusqu'au lac. Par la suite, Utilisez le chien Doug et emmenez Carl jusqu'à la terre ferme.

Après la scène cinématique, montez la pente et suivez d'abord le petit chemin qui mène à gauche. Repérez la brèche qui se trouve en bas du mur de pierre et utilisez Doug pour y accéder. Prenez le Souvenir qui est au fond à droite, collectez les pièces et rebroussez chemin. A présent, remontez la pente, marchez à gauche de la chute d'eau et escaladez les marches jusqu'au sommet. Faites attention au sol glissant, ne tombez pas dans le vide et ramassez les pièces qui apparaissent.

Ensuite, traversez le pont en bois, fuyez les chiens qui s'approchent et utilisez Russel pour découper les cordes du pont. Dès que vous accédez à la cour, vous serez à nouveau pris dans une embuscade et vous devrez affronter d'autres chiens errants. Affrontez d'abord une première vague composée de deux chiens puis une seconde vague qui contient, cette fois, cinq chiens. A chaque combat, contrez les deux chefs de meute trois fois pour les assommer.

Chapitre 8 : Terreur dans le Gouffre

Vous commencez ce chapitre par une longue descente à travers une grotte remplie d'eau. Ramassez un maximum de pièces lors de la descente et rejoignez le lac. Vous y affronterez un crocodile géant.

Pour battre ce monstre, incarnez Russel et nagez dans l'eau. Attirez le crocodile vers les grottes d'épines situées à droite et à gauche du lac. Attendez qu'il déclenche son attaque et esquivez-la. Lorsqu'il se retourne sur son dos, incarnez rapidement Carl qui est resté au sol et lancez la pierre sur la stalactite pour la faire tomber sur le ventre du monstre. Répétez cette opération une seconde fois en l'attirant vers la seconde grotte et achevez ainsi le crocodile. A présent, sautez sur les plates-formes puis sur le ventre du crocodile et atteignez ainsi la sortie.

Chapitre 9 : Les chutes du paradis

Avancez à gauche, utilisez Carl pour délivrer le bloc de pierre puis poussez-le jusqu'à la plateforme. Allez à gauche et saisissez un artéfact avant de revenir vers le bloc de pierre qui vous permet d'atteindre la plateforme. Avancez à gauche, sautez sur la plateforme mobile et bondissez vers la rive avant qu'elle ne s'écroule. Poursuivez à gauche, sautez et accrochez-vous à la liane. Balancez-vous et sautez à gauche.

Avancez vers la gauche jusqu'à la plateforme. Suivez d'abord le petit chemin de gauche et ramassez un artéfact. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plateforme. Avancez, sautez d'une liane à l'autre et atteignez le côté opposé. Ensuite, bondissez d'une plateforme à l'autre puis sautez et approchez des ballons. Accrochez les ballons à la maison et permettez-lui ainsi de s'élever encore plus haut dans le ciel.

A présent, entrez dans la grotte qui vient d'apparaitre et faites attention au cordes suspendues car il s'agit de bêtes carnivores. Traversez le fleuve, montez la pente et utilisez Russel pour traverser le rebord. Ensuite, sortez votre corde, attendez que Carl s'accroche et tirez-le. Déplacez-vous vers la gauche pour l'emmener sur une autre plateforme.

Maintenant, montez la pente puis les marches et faites attention au sol glissant. Esquivez les bêtes carnivores et avancez. Sautez sur la terre ferme et quittez la grotte. Sautez à gauche, montez sur les grandes marches et suivez le chemin de droite. Utilisez Russel pour traverser le rebord de la montagne et sortez la corde avant de le déplacer vers la droite en ramassant les pièces. Par la suite, sautez d'une plateforme à l'autre puis escaladez la pente de droite. Sautez sur les ballons, ramassez les pièces éparpillées puis libérez-les.

Maintenant, utilisez Russel pour dégager la toile d'araignée et entrez dans la grotte. Ecrasez les insectes qui sortent du trou et utilisez Russel pour découper la toile et délivrer la pierre. Ensuite, utilisez Carl pour pousser le grand rocher puis déplacez la pierre sur ce rocher. Utilisez cette combinaison pour sauter au-dessus de la grande toile et atteignez ainsi le côté opposé.

A présent, escaladez la pente qui est à gauche, sautez sur la plateforme du milieu puis sur celle de droite. Remontez une autre pente, prenez à droite et écrasez les araignées. Utilisez Doug le chien et entrez dans le tunnel qui se trouve au nord. Placez le chien sur la plateforme mobile puis utilisez Carl pour sauter et faire monter Russel.

Escaladez la pente jusqu'à la prochaine section et poussez les blocs de pierre pour changer la direction des chauves-souris. Saisissez le Souvenir qui se trouve à gauche let poursuivez jusqu'à la sortie de la grotte.

Allez à droite, descendez d'abord les marches et ramassez l'artéfact qui est à votre droite. Rebroussez chemin, utilisez Russel et avancez le long du bord jusqu'à la plateforme mobile. Sortez la corde, déplacez Carl jusqu'au côté opposé et utilisez ce dernier pour faire tomber le grand bloc de pierre (à droite). Ensuite, incarnez Russel, balancez la plateforme du côté gauche puis courez et sautez sur le chemin de la montagne. Sortez à nouveau la corde, accrochez Carl et faites attention aux chauves-souris qui jaillissent des trous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la fin du chemin. Enfin, tirez sur la corde et remontez Carl.

Sautez rapidement sur les plates-formes qui sont à droite avant qu'elles ne s'effondrent et atteignez les ballons. Ramassez les pièces, dégagez les ballons à l'aide de Carl puis montez sur les grandes marches et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 10 : Esprit d'aventure

D'abord, approchez-vous de la trappe et utilisez Carl pour dégager la grille. Utilisez Doug, faufilez-vous dans la trappe et activez la manivelle se trouvant de l'autre coté. Prenez à droite et poussez la première statue en direction du nord. Poussez la seconde à droite et entrez dans l'ascenseur.

Détruisez les tonneaux et les caisses et ramassez un maximum de pièces. Ensuite, avancez à droite et mettez-vous sur la passerelle. Utilisez Doug pour activer le levier et montez vers le niveau supérieur.

D'abord, prenez les pièces qui sont dans la caisse de droite puis allez à gauche. Mettez-vous sur une autre passerelle et faites tourner les manivelles à la même vitesse pour rester en équilibre. Ensuite, sautez sur les ballons, ramassez les pièces et rejoignez la passerelle de droite.

A présent, envoyez Doug via la passerelle qui se trouve en bas et activez le levier. Ensuite, utilisez Carl, sautez sur la passerelle supérieure et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et prenez à droite. Activez le mécanisme et continuez par la droite.

Placez-vous sur la plateforme, utilisez Doug et activez le levier. Montez et allez à gauche. Evitez les hélices, avancez jusqu'au levier et envoyez Doug pour l'activer. Montez ainsi sur la passerelle, faites attention aux jets de vapeur et rejoignez le niveau supérieur.

Prenez à droite, faites attention aux poutres mobiles et avancez au moment opportun. Il est préférable de déplacer un

personnage par poutre. Ensuite, sautez sur les ballons et ramassez un maximum de pièces. Poursuivez à droite, prenez l'ascenseur et sauvez Russel qui est enfermé. Par la suite, vous serez pris dans une embuscade. Assommez les deux vagues de trois chiens errants puis ouvrez la porte qui se trouve au fond. Avancez et tournez à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur et retournez au point de départ en prenant à gauche.

Récupérez le Souvenir qui se trouve à proximité des flèches, poussez le support des statuettes puis poussez la porte (à gauche). Entrez, suivez le couloir et préparez-vous à une autre embuscade. Assommez les chiens puis libérez l'oiseau Kevin. Sortez de l'ascenseur, avancez à gauche et utilisez Russel pour traverser le long du rebord supérieur. Sortez la corde, tirez Carl et allez à gauche. Faites attention aux jets de vapeur qui émanent des trous et atteignez le côté gauche de la passerelle.

Avancez vers le nord de la passerelle, activez les manivelles et préparez-vous à une embuscade (juste après la courte scène). Assommez le chien, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez un nouvel endroit semblable au précédent. Effectuez la même opération, tirez Carl grâce à la corde et faites tourner les manivelles. Suivez la passerelle en allant par la gauche, tournez les dernières manivelles et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 11 : l'aventure est là

Dans ce chapitre, vous réaliserez les mêmes actions qu'au premier chapitre. Vous devez piloter le biplan et détruire ceux des ennemis tout en protégeant la maison. Commencez d'abord par détruire trois avions pour atteindre le point de contrôle. Ensuite, détruisez quatre biplans puis six. Utilisez les attaques spéciales qui sont éparpillées dans les airs ainsi que les missiles pour infliger plus de dégâts. Lancez les écureuils pour divertir les biplans ennemis et utilisez la clé pour réparer votre biplan.

Enfin, vous devez détruire le dirigeable. Pour cela, vous devez viser les quatre moteurs qui sont sur les côtés et les deux gouvernails qui sont à l'arrière. La meilleure technique pour y arriver rapidement est de maintenir la touche de freinage enfoncée tout en ouvrant le feu sur les cibles. Ainsi, vous gardez une bonne vitesse et vous infligez d'importants dégâts à votre cible. Une fois que le dirigeable est détruit, la mission ainsi que le jeu s'achèvent. Félicitations, vous avez réussi à venir à bout de Là-Haut !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

L'aventure est là-haut

Détruire la première vague d'avions.

Vers les Chutes du Paradis

Terminer le niveau et suis les traces de Carl qui veut transporter sa maison aux Chutes du Paradis.

Un oiseau appelé Kévin

Trouver Kévin avant Muntz.

Glisser et onduler

Battre l'anaconda géant.

Rencontre avec la meute

Rencontrer la meute de chiens composée d'Alpha, Beta et Gamma.

Une nuit dans la jungle

Éviter d'être capturé par les chiens de Muntz.

Terreur dans le gouffre

Battre le crocodile géant.

Les Chutes du Paradis

Conduire la maison de Carl en haut des Chutes du Paradis pour terminer ce niveau.

Esprit d'aventure

Libérer Russell et Kévin et évade-toi du dirigeable.

Badge Travail d'équipe

Battre soit l'anaconda géant, soit le crocodile géant en équipe.

Badge Ailes

Détruire le premier avion au-dessus des Chutes du Paradis.

Badge Animation

Déverrouiller le bonus Art.

Badge Premiers soins

Utiliser la gourde de Russell trois fois.

Badge Ornithologie

Repérer Kévin pour la première fois.

Badge Défense

Se défendre face à 10 embuscades de chiens.

Badge Pêche

Survivre aux piranhas affamés.

Badge Citoyen du monde

S'assurer d'éteindre ton feu de camp.

Badge Randonnée

Trouver la vue imprenable sur les Chutes du Paradis.

Badge Entomologie

Récupérer toutes les variétés de papillons et insectes dans le jeu.

Badge Karaté

Ouvrir 10 pastèques.

Badge Cerf-volant

Se servir de la maison de Carl pour flotter au-dessus des abîmes dans le jeu.

Badge Outils pointus

Utiliser la clé de Russell pour couper trois objets dans le jeu.

Badge Noeud

Attacher la maison pour qu'elle ne s'en aille pas !

Badge Musique

Utiliser le clairon de Russell trois fois !

Badge Recyclage

Rejouer n'importe quel niveau déjà effectué en mode Histoire.

Badge Pelle

Utiliser Dug pour déterrer tous les os cachés.

Badge Natation

Traverser tous les plans d'eau en nageant.

Badge Sans échec

Terminer n'importe quel niveau du mode Histoire sans jamais échouer.

Badge Main secourable

Sauver ton ami de cinq pièges.

Badge Sus aux bestioles

Écraser 10 guêpes et araignées.

Argent

Conservateur de musée

Trouver et récupère tous les artefacts de musée.

Badge Chasse aux insectes

Attraper ou écrase 100 insectes ou papillons.

Badge Environnement

Détruire 500 objets.

Une voix dans la brume

Trouver la voix dans la brume.

Chasseur de souvenirs

Récupérer tous les souvenirs de Carl.

Or

L'aventure est là

Battre l'escadrille canine de Muntz qui survole les Chutes du Paradis.

Badge Ellie

Terminer toutes les cartes de quête pour gagner un badge spécial.

Bonus multijoueur

Déverrouiller les cartes de combat multijoueurs bonus.

Champion Badges du mérite

Obtenir 6000 Badges du mérite dans le jeu pour devenir le champion des badges du mérite.

Platine

Trophée platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Lair

© Sony / Factor 5 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes de triche et entrez les codes suivants.

`chicken`	Video Chicken Curry
`686F7420636F66666565`	Vidéo "Hot Coffee"
`koelsch`	Nouvelle option "Stable" (écran de choix des missions)

Lara Croft and the Guardian of Light

© Square Enix / Crystal Dynamics 2010

COSTUMES À DÉBLOQUER

Tenue de biker

Obtenir 1 900 000 points en mode solo.

Tenue doppleganger

Obtenir 2 400 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°1

Obtenir 1 410 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°2

Terminer le jeu.

Tenue Lara Croft Legends

Vaincre Xolotl.

Last Rebellion

© NIS America / Hitmaker 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAGIES DE SOUTIEN

Il est possible d'utiliser les magies de soutien en dehors des combats, directement via le sous-menu. Pratique pour récupérer ses HP, MP et CP. Mais pour que cela fonctionne, c'est le personnage qui détient la magie qui doit apparaître à l'écran.

ABSORBER LES ENNEMIS FAIBLES

Lorsque vous traverser une ancienne zone où les ennemis ont un niveau beaucoup plus faible que le vôtre, la technique Absorb de Nine fonctionnera même si les ennemis ne sont pas KO.

FRANCHIR LA BARRIÈRE

Pour franchir la barrière située à Loki's Wasteland, vous devez traverser le sol brûlant sans perdre de vie. Pour cela, utilisez les sorts Float et Run que vous avez obtenu en battant le dragon Nidhogg pour flotter au dessus du sol. Ensuite, approchez-vous de la barrière magique et utilisez le Wagner's Staff.

BONUS 999

Pour gagner un maximum d'expérience durant les combats, utilisez un maximum d'attaques sur vos ennemis en visant leurs membres dans le bon ordre pour faire monter le bonus à 999. L'expérience que vous gagnerez à la fin du combat sera multipliée par dix.

COFFRES INVISIBLES

Après avoir vaincu le boss Vandred à Forseti Citadel, vous trouverez le sort True Sight dans un coffre. utilisez ce sort pour déceler les pièges et les coffres invisibles situés dans les emplacements marqués par des petites barrières rouges.

TROUVER LE BOSS DE FIN

Après avoir battu Eyes of Argos, revenez à Aldelamin Palace et rendez-vous dans la grande salle ronde au sud-ouest pour affronter le boss de fin.

ANOTHER WORLD

Après avoir terminé le jeu, vous avez accès au 12ème et dernier miroir dans la Vamino Room. Il vous conduit dans une salle vide appelée Another World. Vous pourrez y combattre des monstres optionnels tirés des jeux Nippon Ichi comme le Prinny de la série Disgaea. La nature des monstres qui apapraissent dépend du personnage que vous contrôlez à l'écran : Nine ou Aisha. Il y a 6 ennemis à combattre au total.

POINTS FAIBLES DES ENNEMIS

Ennemis

Phantom

5, 1, 2, 3, 4, 6

Lost Soul

5, 1, 2, 3, 4, 6

Crying Soul

5, 1, 2, 3, 4, 6

Chaos Demom

5, 1, 2, 3, 4, 6

A'Bubu

7, 1, 2, 5, 6, 3, 4

Bubu

7, 3, 4, 1, 2, 5, 6

Cyclops

7, 5, 6, 4, 3, 1, 2

Gria Gria

7, 5, 6, 4, 3, 1, 2

Red Gello

6, 4, 5, 1, 2, 3

Blue Gello

6, 1, 2, 3, 4, 5

Yellow Gello

1, 5, 6, 2, 4, 3

Chaos Slime

1, 5, 6, 2, 4, 3

Evil Spirit

1, 4, 2, 5, 3, 6

Demon Soul

6, 3, 4, 1, 2, 5

Yeeg

1, 8, 9, 2, 3, 6, 4, 5, 7

Corporal Yeeg

9, 5, 6, 7, 8, 4, 2, 3, 1

Sergeant Yeeg

9, 1, 2, 3, 4, 8, 5, 6, 7

Chaos Yeeg

9, 1, 2, 3, 4, 8, 5, 6, 7

Lizard

1, 2, 3, 6, 7, 4, 5, 8

Bar Lizard

7, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 8

Poison Lizard

8, 4, 5, 1, 2, 6, 7, 3

Rage Pudding

1, 5, 6, 2, 3, 4

Flame Pudding

5, 1, 2, 6, 3, 4

Yeeg Officer

8, 1, 2, 6, 7, 9, 3, 4, 5

Yeeg Commander

8, 1, 2, 3, 4, 9, 5, 6, 7

Red Skink

8, 1, 2, 5, 6, 3, 4, 7

Yellow Skink

1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 4

Givgebet

1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 4

Broken Puppet

1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 4, 5

Mad Puppet

5, 1, 2, 3, 2, 6, 7, 8, 9

Curse Puppet

9, 3, 4, 1, 2, 5, 6, 7, 8

Petite Troll

9, 7, 8, 3, 4, 5, 6, 1, 2

Brave Troll

7, 1, 2, 5, 6, 3, 4, 8, 9

Cunning Troll

3, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Grosser

3, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Werewolf

7, 1, 2, 8, 9, 3, 4, 5, 6

LecantMan

1, 2, 3, 7, 8, 4, 5, 6, 9

Wulvhejin

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Huloss

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Killer Troll

5, 6, 7, 3, 4, 1, 2, 8, 9

Mad Troll

9, 7, 8, 5, 6, 3, 4, 1, 2

Molly Sprout

4, 3, 1, 2, 5, 6, 7, 8

Molly

5, 6, 7, 8, 3, 4, 1, 2

Molly Ogre

1, 6, 2, 3, 7, 8, 4, 5

Almol

1, 6, 2, 3, 7, 8, 4, 5

Basilisk

3, 5, 6, 1, 2, 7, 8, 4

Salamander

5, 1, 2, 6, 7, 3, 4, 8

Fierce Poultry

4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 8, 9

Cockatrice

9, 8, 6, 7, 1, 3, 2, 4, 5

Thunderbird

2, 1, 6, 7, 3, 4, 5, 8, 9

Garuda

1, 9, 2, 3, 8, 7, 6, 4, 5

Vepal

1, 5, 6, 2, 3, 4

Velvademeter

3, 4, 5, 2, 6, 1

Vapalhella

4, 5, 6, 3, 2, 1

Mithrill

4, 5, 6, 3, 2, 1

Hobbit

7, 3, 4, 1, 2, 5, 6

Hobbit Baron

1, 4, 5, 2, 3, 6, 7

Hobbit Marquis

3, 6, 7, 1, 2, 4, 5

Hobbit Duke

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2

Hobbit Lord

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2

Strange Weed

8, 7, 6, 1, 2, 5, 3, 4

Fiaglaze

1, 3, 2, 5, 6, 4, 7, 8

Cannibal Broom

1, 4, 6, 2, 3, 5, 7, 8

Vepal Athena

1, 5, 6, 2, 4, 3

Vepal Kubaba

1, 4, 5, 2, 3, 6

Orc Soilder

10, 1, 2, 7, 8, 5, 6, 9, 3, 4

Orc Magician

7, 5, 6, 9, 10, 1, 2, 8, 3, 4

Orc Knight

10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 7, 8

Boss

Orc Mercenary

1, 2, 3, 8, 9, 4, 5, 10, 6, 7

Alfred (1er affrontement)

2, 1, 7, 5, 6, 3, 4

Alfred (2ème affrontement)

6, 1, 7, 2, 3, 4, 5

Guardiangel

3, 1, 2, 6, 4, 5

Grudge Holder

7, 1, 4, 5, 2, 3, 6

Bullvezark (Delta)

9, 7, 8, 5, 6, 3, 4, 1, 2

Bullvezark S (Sigma)

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2, 8, 9

Nidhogg

6, 1, 2, 7, 8, 3, 4, 9, 10, 5

Troll

9, 3, 4, 7, 8, 1, 2, 5, 6

Eyes of Argos

9, 10, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 7, 8

Ennemis spéciaux (Another world)

Prinny 1

9, 1, 4, 5, 2, 3, 10, 6, 7, 8

Prinny 2

10, 1, 6, 7, 2, 3, 4, 5, 8, 9

Prinny 3

4, 1, 5, 6, 9, 10, 7, 8, 2, 3

Prinny 4

2, 1, 7, 8, 9, 10, 3, 4, 5, 6

Orange 1

6, 4, 5, 1, 2, 3

Orange 2

6, 1, 2, 3, 4, 5

Orange 3

3, 5, 6, 1, 4, 2

Orange 4

6, 1, 2, 5, 4, 3

Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo

© Namco Bandai / Game Republic 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le forgeron

Renforcez au maximum une arme secondaire.

Dons

Renforcez une arme secondaire.

Trois contre un

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 ennemi.

La grâce d'Erèbe

Activez une attaque "Lame noire" Orbe Enfer et reliez 50 fois d'affilée, sans interruption.

Danse de l'épée

Touchez l'ennemi 30 fois en 7 secondes avec une attaque à deux lames.

Courroux d'Anémoi

Battez 10 ennemis à la fois avec une attaque à la plume.

Attaque Baliste

Battez successivement 10 ennemis à la fois avec une attaque à l'arc.

Bélier

Projetez 5 ennemis avec une seule attaque au marteau.

Tueur d'âmes

Battez 100 ennemis avec des Prises d'âmes.

Je te sauverai

Sauvez 5 fois un personnage de soutien à l'agonie avec l'orbe Soins.

Hache adamantine

Battez 5 ennemis à la fois avec une attaque à la hache.

Dans le mille

Réussissez une Prise parfaite.

Puiser l'Ichor

Détruisez 20 têtes de statues mobiles géantes.

Le bûcher

Tuez tous les types de monstres morts-vivants à l'aide d'attaques d'orbe Feu, sauf les boss.

Tireur d'élite

Transpercez le point faible d'un cyclope avec une attaque à l'arc.

Malédiction des Dieux

Terminez la quête "Saison des amours" à l'aide de l'aptitude "Erosion de l'abysse".

Partenaire

Jouez en coopération en mode 2 joueurs pour la première fois.

Poison mortel

Paralysez 3 ennemis simultanément avec une attaque à la queue.

Défense impénétrable

Repoussez 100 attaques ennemies avec une protection.

Le corps d'un Dieu

Utilisez "l'Esprit d'Argos" pour tuer 5 ennemis d'un seul coup.

Confiance

En mode 2 joueurs, un personnage de soutien doit effectuer une Prise d'AS.

Destruction d'esthète

Utilisez le Chant de bataille sur Persée pour détruire une partie du Roi squelette.

Menace écartée

Détruisez toutes les parties du scorpion.

Coiffé au poteau

Battez 20 squelettes qui s'apprêtent à lancer des crânes.

Argent

Le pouvoir des 12

Récupérez une arme secondaire de chaque catégorie.

Les armes d'Hécatonchire

Obtenez toutes les armes secondaires.

Le collectionneur d'armes

Obtenez toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Guerrier première classe

Réussissez une attaque avec chaque compétence d'arme principale.

Danse aérienne

Touchez 20 fois un ennemi lorsqu'il est en l'air.

Le champion des chasseurs

Obtenez tous les objets.

Le conquérant

Terminez toutes les quêtes.

Ames liées

Battez 10 ennemis à la fois avec un Enchaînement.

Le spécialiste

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Le découpeur

Détruisez des parties ou des équipements de protection ennemis 300 fois.

Trois dans le mille

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 boss.

Or

Surpasser Héphaïstos

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires.

Hauteur de l'Olympe

Obtenez le rang S dans toutes les quêtes principales et toutes les quêtes défis.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Le Parrain 2

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Exécutant

Réussissez dix styles d'exécution

Tueur contractuel

Éliminez 5 hommes de main en respectant la Condition d'exécution

Trois Monopoles

Contrôlez trois Monopoles

Cinq Monopoles

Contrôlez cinq Monopoles

Crocheteur

Forcez cinq Coffres

Physique

Créez un gangster dans le menu "Physique"

Bon pour amélioration

Améliorer l'armement ou les aptitudes d'un équipier

Mettez le feu

Envoyez vos hommes faire sauter un site depuis l'écran Œil du Don

Tirez les ficelles

Envoyez vos hommes à l'attaque d'un site depuis l'écran Œil du Don

Trafiquant d'armes

Trouvez une amélioration pour arme à feu de Niveau 2

Puissance de feu

Trouvez une amélioration pour arme à feu de Niveau 3

Passage à la Banque

Dévalisez votre première banque

100 gars six pieds sous terre

Tuez 100 gangsters

250 gars en moins

Tuez 250 gangsters

25 gars refroidis

Tuez 25 gangsters

Attaques à la Main noire

Tuez 50 gangsters à l'aide de la Main noire uniquement

500 costumes vides

Tuez 500 gangsters

Le plein de plomb

Tuez 150 gangsters à l'arme à feu uniquement

Site fortifié

Envoyez un maximum de gardes sur un même site

Homme de confiance

Élevez un de vos hommes de main au rang de Capo

Numéro deux

Élevez un de vos hommes au rang de Bras droit

Recrutement

Recrutez votre premier soldat

Contrat CIA

Tuez Henry Mitchell

Le conseiller

Acceptez Tom Hagen comme conseiller

Planques & Domaines

Débloquez toutes les planques

Coup double

Eliminez 2 familles rivales

Vendetta

Eliminez 3 familles rivales

Embuscade

Eliminez 4 familles rivales

Argent

Coup de pression

Contrôlez tous les commerces

Ça n'a rien de personnel

Éliminez une famille rivale en faisant sauter son Domaine

Sacs à billets

Dévalisez toutes les banques

750 gars dans la sciure

Tuez 750 gangsters

Notre belle Famille

Recrutez un Arbre familial complet

Premier Monopole

Contrôlez un Monopole

Je vous offre ce service

Obtenez un service dans toutes les catégories

Bienvenue au Gala de l'armement

Trouvez toutes les améliorations pour une arme à feu de niveau 2 et 3

Jusqu'à la dernière famille

Eliminez les 5 familles rivales

Or

Styles d'exécution

Réussissez tous les styles d'exécution

Crime organisé

Contrôlez tous les Monopoles

Cambrioleur

Forcez tous les coffres

C'est juste les affaires

Eliminez Hyman Roth

Platine

Trophée de Platine

Une conduite de gangster, une morale de Parrain

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir lorsque vous êtes en vue Don, et seulement toutes les cinq minutes.

Empocher 5 000 $

, L3

Le plein de munitions

, Gauche, , Droite, , R3

Le plein de vie

Gauche, , Droite, , Droite, L3

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Cuba

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de Michael Corleone et parlez avec lui. Ensuite, avancez à

gauche, suivez le corridor et entrez dans le grand hall. Poursuivez à droite, descendez les marches jusqu'au music-hall qui se trouve en bas. Repérez la croix qui est sur votre mini-radar, atteignez-la et parlez à Aldo.

Après le court discours, les choses tournent mal et vous devez escorter Aldo et Michael Corleone jusqu'à l'aéroport. Descendez alors les marches, allez vers la cuisine et suivez le didacticiel pour apprendre à vous battre. Assommez les deux soldats qui arrivent et sortez par la porte. Ensuite, apprenez à viser et à tirer avec une arme. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, sortez par la porte métallique et avancez tout droit vers la grande cour. Tirez sur les soldats, avancez jusqu'à la croix qui est sur votre radar et éliminez tous les ennemis qui se trouvent à gauche et à droite de la cour. Traversez cette dernière, éliminez le soldat posté dans la fenêtre de droite puis traversez le pont. Prenez votre mitraillette, éliminez les autres ennemis qui sont en face et suivez le chemin qui mène vers la gauche. Dégommez d'autres soldats et avancez jusqu'à la clôture pour atteindre votre objectif.

New York

Après la scène cinématique, parlez avec Frank Pentangeli qui se trouve à proximité. Ensuite, avancez à droite, entrez dans la pièce et parlez avec votre première recrue. Demandez-lui sa spécialité puis engagez-le. Ensuite, sortez de la pièce, parlez avec Michael Corleone (il est à droite, au fond) et il vous enseignera la façon de devenir un Don.

Maintenant, sortez de la maison, prenez la voiture et suivez la croix verte sur votre radar. Descendez du véhicule, entrez dans la boulangerie et approchez-vous du videur. Ne tuez pas ce dernier mais utilisez plutôt l'intimidation pour qu'il vous laisse entrer. Descendez au sous-sol, parlez avec le propriétaire du commerce et menacez-le pour qu'il vous paye.

Revenez sur vos pas et parlez à Frank pour qu'il vous indique les nouveaux commerces à contrôler. Dès qu'ils s'affichent sur votre radar, rejoignez-les et utilisez les différentes méthodes d'intimidation pour que ces commerces deviennent sous votre protection. Surtout, ne tuez aucun des propriétaires sinon vous aurez des démêlés avec la justice et vous vous ferez de nombreux autres ennemis.

Commencez d'abord par entrer dans la taverne, assommez les gardes, montez les escaliers et intimidez le proprio qui est sur le toit. Ensuite, allez vers l'Empire room et faites peur au propriétaire. Sélectionnez le menu et choisissez d'engager des gardes pour protéger vos nouveaux commerces. Dès que vous aurez le contrôle de deux de ces commerces, vous devez trouver un téléphone et appeler Michael Corleone. Pour cela, prenez l'une des voitures et suivez le chemin marqué sur votre radar jusqu'au téléphone public. Reprenez la voiture, suivez le chemin de la croix verte sur le radar et rejoignez le domaine de la famille Corleone.

Entrez, parlez à Michael puis ressortez. C'est le moment de recruter un second soldat. Prenez la voiture, suivez la croix et allez jusqu'au parc. Parlez à Bill Bardi, demandez-lui sa spécialité et engagez-le.

Maintenant, vous devez compléter vos activités et prendre le contrôle de la Maison Rouge. Braquez une voiture, rejoignez ce commerce et entrez par la porte arrière. Ordonnez au démolisseur de défoncer la porte et entrez. Eliminez les gardes qui protègent les lieux et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, tuez un dernier garde et intimidez la propriétaire pour gagner le contrôle de ce commerce.

Dès que vous aurez pris ce business, l'un de vos commerces se fait attaquer par la famille Rosato. Atteignez le Sweet Lake et protégez-le en éliminant tous les soldats qui tentent de s'en emparer. Ensuite, entrez et repérez le téléphone qui se trouve près du comptoir. Une fois que vous aurez téléphoné, sortez. Prenez ensuite un véhicule et rejoignez la cible indiquée sur le radar. Parlez avec Frank et entrez dans votre nouvelle demeure. Montez les marches, entrez dans la pièce et parlez avec Michael Corleone. Ensuite, prenez les munitions posées sur la table, sortez de la pièce et reparlez à Frank.

Maintenant, sortez de la demeure et trouvez des hommes ayant besoin de vos services. Ces hommes sont indiqués par une clé au dessus de la tête. Dès que vous sortez de la demeure, avancez tout droit et vous trouverez un personnage qui a besoin d'un service. Pour chaque service que vous rendez, vous obtenez des informations concernant les hommes de main de Rosato et de leurs conditions d'exécution.

Entrez dans le menu pause, repérez ces hommes de main et éliminez-les en respectant les conditions obtenues.
Si vous ne respectez pas ces conditions, ils ne mourront pas. Ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard dans le jeu.

Dès que vous arrivez à éliminer un des soldats de Carmine Rosato, vous recevrez un téléphone de la part de ce dernier vous demandant de signer une trêve. Rejoignez la taverne pour essayer de négocier cette trêve et découvrez la trahison. Dès que la scène se déclenche et que le flic entre, prenez les escaliers et montez sur le toit. Descendez l'homme de Rosato, montez les escaliers de droite et combattez les flics avant de les fuir. Montez, sautez vers l'immeuble suivant et prenez les escaliers. Dégainez votre arme, planquez-vous derrière les murs et éliminez les policiers qui arrivent. Suivez le marqueur vert qui s'affiche sur le chemin menant jusqu'aux escaliers. Descendez et entrez par la fenêtre pour semer les flics. Parlez avec Michael Corleone au téléphone et rejoignez son domaine. Parlez avec ce dernier, entrez dans la cuisine et recrutez un nouveau membre dans la famille.

Sortez du domaine et protégez votre commerce qui est en train d'être attaqué. Ensuite, repérez l'un des business de Rosato et prenez-le. Commencez d'abord par vous diriger vers Sanico Incinération. Repérez les échelles qui sont à gauche de l'immeuble, grimpez et atteignez le toit. Ensuite, descendez par l'échelle qui se trouve au milieu du toit et dégommez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez dans la salle d'incinération, dégommez les soldats de Rosato qui sont en bas et avancez vers la droite en traversant la passerelle. Maintenant, entrez dans la salle et dégommez deux autres soldats. Faites peur au proprio pour contrôler ce commerce.

Tout de suite après, dirigez-vous vers le siège de "Sanico Dump and Disposal", qui ne se trouve pas très loin de Sanico Incinération. Eliminez les hommes de main qui se trouvent à l'entrée, avancez vers la porte arrière et explosez-la. Entrez dans l'immeuble, éliminez d'autres soldats puis extorquez le proprio pour obtenir le contrôle du bâtiment. Ensuite, répondez au téléphone et dirigez-vous vers votre demeure pour parler à Michael Corleone.

Il est temps d'attaquer le domaine de Carmine Rosato. Prenez d'abord une voiture et rejoignez le domaine. Sortez du véhicule, planquez-vous derrière une colonne et prenez votre arme. Eliminez les soldats qui sont dehors puis avancez vers la porte d'entrée. Descendez d'autres soldats et montez aux escaliers de droite. Suivez le corridor, dégommez d'autres hommes et faites exploser la porte pour atteindre le Don. Eliminez ses hommes de main puis descendez-le. Enfin, prenez le contenu du coffre si vous disposez d'un cambrioleur dans votre équipe et placez une bombe sur les tuyaux de gaz (dans le coin) pour exploser tout le domaine. Vous disposez d'environs trente secondes pour fuir le domaine avant que tout n'explose.

Maintenant, trouvez un téléphone et parlez avec votre nouveau contact. Ensuite, braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport qui désormais s'affiche sur le radar. Entrez, parlez avec la jeune dame et prenez un vol pour la Floride.

Floride

En arrivant à l'aéroport, vous devez rencontrer Hyman Roth à son domicile. Pour cela, braquez un véhicule, ou prenez tout simplement une des voitures garées, puis suivez la croix verte sur le radar. Lorsque vous atteignez la maison de Roth, entrez et parlez avec lui. Après ce petit discours, Roth vous demande de libérer son associé des mains de ses kidnappeurs de Granades.

Par conséquent, sortez de sa maison, prenez un véhicule et dirigez-vous vers la croix verte sur le radar. Repérez les escaliers qui mènent sur le toit et prenez-les. Saisissez le fil à étrangler, mettez-vous accroupi, approchez doucement de l'ennemi et étranglez-le. Ensuite, restez accroupi, poursuivez vers l'avant et étranglez un second homme, plus loin. Si les autres gardes s'aperçoivent de votre présence, prenez votre arme et éliminez-les. Récupérez le pistolet silencieux près des escaliers, montez rapidement et descendez l'homme qui détient l'associé avant qu'il ne le tue. Parlez avec l'homme que vous venez de sauver puis cherchez le téléphone qui est à proximité de la rue dans laquelle vous vous trouvez. Appelez Roth puis rejoignez-le.

Lorsque vous atteignez Roth, parlez avec lui pour qu'il vous offre une nouvelle planque. Ensuite, parlez à Fredo puis recrutez un nouveau membre dans la famille. Il est préférable de recruter un mécanicien. Améliorez l'un de vos soldats

en le nommant Capo puis visitez les rues de Floride pour prendre le monopole des Granades et Tony Rosato.

Essayez de prendre le monopole du trafic de diamants car dans toute la Floride, il n'existe que trois entreprises. Prenez le contrôle de ces entreprises et gagnez des gilets pare balles en prime. Effectuez toujours la même technique, éliminez d'abord tous les gardes puis harcelez les propriétaires jusqu'à ce qu'ils lâchent prise et acceptent votre protection.

Lorsque vous contrôlez l'un des monopoles, vous recevez un coup de téléphone de la part de Roth. Rejoignez-le dans sa demeure, parlez avec lui puis parlez à Fredo. Après la discussion, vous obtenez un nouvel objectif. Vous devez éliminer un homme des mains de Tony Rosato et de ses Granades. Pour cela, vous devez d'abord rendre service aux piétons qui disposent d'une clé sur leur tête. Une fois que le service est rendu, vous obtenez des informations concernant l'emplacement des hommes de main et de leurs conditions d'exécution. Remplissez ces conditions pour que les soldats soient définitivement éliminés, sinon ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard.

En même temps, vous devez protéger vos commerces en engageant des gardes. Plus vous disposez de gardes et plus vous avez de chances de préserver votre business. Si vous êtes à court d'argent, repérez les piétons qui possèdent des billets d'argent sur leur tête et faites ce qu'ils demandent pour gagner des sous. Aussi, il est préférable de contrôler le monopole de la drogue pour décupler les gains quotidiens. Pour cela, envoyez toute votre équipe attaquer l'entrepôt de New York puis attaquez ceux qui se trouvent en Floride.

Une fois que vous aurez tué les deux hommes de main de Rosato et de Granades, trouvez un téléphone et répondez à l'appel de Michael. Ensuite, prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'aéroport. Ce dernier est bloqué et les travailleurs sont en grève. Parlez à Fredo, courez à droite de l'entrée de l'aéroport, parler avec Roth puis avec Henri Mitchell, l'agent de la CIA.

Ensuite, suivez le marqueur sur le radar et allez vers le chef du syndicat de l'aéroport. Interrogez-le puis intimidez-le pour qu'il obéisse. Lorsqu'il vous informe de l'emplacement d'Alejandro Almeida, prenez un véhicule et atteignez-le. Faites attention aux nombreux gardes et préparez-vous à une rude bataille. Dès que vous arrivez, éliminez le premier garde qui est sur les marches et montez les escaliers. Avancez droit devant vous, dégommez les hommes armés qui sont en haut et à gauche puis poursuivez le long de la passerelle. Montez, avancez vers la droite jusqu'au bout et tournez à gauche. Dégommez les ennemis qui sont sur les escaliers puis descendez les marches. Entrez dans l'entrepôt, tournez rapidement à droite et montez les escaliers. Repérez Alejandro de l'autre côté de la passerelle et ne le tuez pas avec une arme. En effet, vous devez le balancer dans le vide pour vous débarrasser de lui une fois pour toutes. Pour cela, courez en sa direction, enlevez votre arme, empoignez-le et balancez-le depuis le rebord.

Maintenant que le communiste est mort, revenez à l'aéroport, parlez avec Fredo et l'agent de la CIA puis entrez et partez pour New York.

Deuxième partie

New York

Dès que vous rentrez à New York, prenez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Parlez avec lui puis parlez avec Tom Hagen pour recevoir les nouvelles instructions. Dirigez-vous vers la Maison Rouge, montez les escaliers et parlez avec Rosa. Elle vous demande de détruire des preuves qui l'incriminent. Ces preuves se trouvent dans le bâtiment fédéral de New York.

Mais avant cela, continuez à prendre les monopoles pour débloquer le domaine de Tony Rosato puis attaquez-le. Lorsque vous êtes prêt, allez vers le domaine et éliminez tous les hommes armés de Rosato. Repérez le point faible et faites exploser tout le domaine.

Maintenant, allez au bâtiment fédéral de New York, entrez et allez à gauche. Suivez le corridor et entrez dans la pièce qui est au fond, à gauche. Ouvrez rapidement le coffre et sortez. Si les choses tournent mal et que les flics rappliquent

et commencent à vous tirer dessus, sortez rapidement de l'édifice et fuyez les policiers. Ensuite, revenez à la maison rouge et parlez à Rosa. Descendez les marches, parlez à Tom puis sortez pour rencontrer le Sénateur. Vous allez parler affaires avec cet homme, dites-lui que vous voulez gagner son respect puis proposez-lui des filles de joie en échange de son aide. Après la scène cinématique, parlez avec le Sénateur pour avoir de nouvelles informations. Parlez ensuite avec Tom puis rendez-vous à l'aéroport. Prenez le premier vol pour la Floride.

Floride

Dès que vous arrivez en Floride, parlez avec la jeune femme puis allez à gauche. Entrez dans la pièce et discutez avec Michael Corleone. Ensuite, sortez de l'aéroport et détournez un véhicule. Allez rencontrer Don Mangano et discutez avec cet homme.

Maintenant, continuez à étendre votre empire et à prendre les monopoles. Une fois que les familles Granades et Rosato sont exterminées, trouvez un téléphone. Répondez à l'appel de Fredo et rejoignez-le dans votre planque. Dès que vous arrivez, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, parlez à Fredo et préparez-vous à la guerre contre Mangano. D'abord, améliorez l'un de vos soldats et nommez-le Capo. Ensuite, recrutez un nouveau soldat et sortez de la maison. Allez parler avec Charlie Green et acceptez de l'aider. Repérez la cible qui ne se trouve pas loin de Charlie et éliminez-la pour remplir votre part du contrat.

Maintenant, dirigez-vous vers l'entrepôt de Mangano. Parlez avec le garde pour faire descendre le pont et traversez. En arrivant, allez à gauche, descendez du véhicule et dégommez les ennemis qui se trouvent dans la grande cour. Appelez l'incendiaire, ordonnez-lui d'enflammer la citerne puis revenez sur vos pas. Faites exploser le mur en béton, entrez et montez les escaliers. Grimpez à l'échelle de droite, planquez-vous derrière le mur et éliminez les gardes qui se trouvent sur le toit suivant. Descendez via une autre échelle, traversez la passerelle et allez à gauche. Montez sur le toit, descendez par la trappe et dégommez d'autres gardes. Descendez les escaliers, allez jusqu'à la cour et rejoignez la plate-forme. Grimpez aux échelles, intimidez le propriétaire et prenez le contrôle de l'entrepôt.

Ensuite, trouvez un téléphone et parlez à Mangano. Allez au point de rencontre avec l'un de ses hommes puis parlez avec Fredo après la scène cinématique. Sortez de la maison, prenez un véhicule et retrouvez Roth au point de rencontre. Après la discussion avec Roth et Mitchell, prenez un véhicule, allez à l'aéroport et prenez un vol direct pour Cuba.

Cuba

D'abord, trouvez un téléphone et parlez avec l'agent Mitchell. Retrouvez-le plus tard et acceptez de l'aider. Vous devez éliminer les meneurs dissidents. Commencez d'abord par éliminer les deux hommes qui se trouvent près de la Banque de Cuba. Approchez-vous de l'immeuble, montez les escaliers blancs qui sont à l'arrière et entrez. Montez les marches, suivez le corridor et dégommez tous les dissidents qui s'y trouvent.

Maintenant que vous avez tué deux de ses meneurs, allez à l'aéroport de Cuba. Avancez à droite du palais, éliminez rapidement toutes les cibles et faites attention à la police. Faites vite puis allez vers la piste de décollage des avions. Repérez un meneur dissident et tuez-le.

Ensuite, prenez un véhicule et allez près de la station de police. Ici aussi, soyez rapide, éliminez les cibles et fuyez avant que la police ne se mette à vos trousses. Si vous êtes recherché par la police et que vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, trouvez une planque loin de leur site de recherche et cachez-vous jusqu'à ce que le calme revienne. Enfin, rejoignez la dernière marque sur le radar et trouvez une échelle (à droite de l'immeuble). Grimpez, montez les escaliers et éliminez les derniers renégats.

Une fois que cette tâche est accomplie, trouvez un téléphone et parlez avec Maria. Ensuite, suivez le marqueur vert et allez au palais présidentiel. Après la scène cinématique, ouvrez la porte qui mène à l'emplacement de Fidel Castro et entrez. Mettez-vous accroupi pour ne pas être repéré et avancez jusqu'au marqueur. Vous remarquerez que vous n'avez aucune arme. Par conséquent, allez à droite de la porte et descendez les escaliers. Prenez le fil à étrangler, approchez-vous du premier garde (en bas des marches) et étranglez-le. Si vous êtes repéré, vous disposez d'environs 15 secondes pour tuer le garde avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, allez à gauche et suivez le corridor. Attendez que le garde revienne et étranglez-le. Continuez et étranglez un second homme armé. Maintenant, revenez sur vos pas et prenez l'ouverture qui se trouvait près du premier garde. Eliminez rapidement les deux hommes qui sont à gauche, étranglez deux autres au centre puis éliminez le troisième (à gauche). Poursuivez vers la gauche, étranglez le soldat qui est en train de faire ses besoins puis descendez les deux soldats postés devant les escaliers. Montez les marches, éliminez un dernier garde puis repérez le balcon et le fusil (à gauche). Prenez le fusil, visez la tête de Fidel Castro et tirez.

Après la scène cinématique, vous devez quitter le palais à tout prix. Pour cela, prenez votre mitraillette et éliminez les gardes qui vous tirent dessus. Revenez sur vos pas, descendez les marches et repérez la sortie sur votre radar. Descendez aussi les hommes de la mafia cubaine et trouvez le chemin de la sortie. En sortant du palais, éliminez quatre gardes puis sortez par la grande porte.

Maintenant, vous devez rejoindre l'aéroport. Donc, détournez un véhicule et foncez directement vers votre destination. Faites attention aux barrages de l'armée et essayez de les défoncer ou de les contourner dans la mesure du possible. Une fois que vous aurez atteint l'aéroport, rejoignez le marqueur vert là où un avion vous attend.

Troisième partie

New York

Répondez au téléphone puis détournez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Après la scène cinématique, parlez avec Michael et Tom puis retrouvez Vincenzo à votre planque de New York. Mais avant cela, entrez dans le menu Œil du Don et nommez l'un de vos hommes comme Bras droit. Nommez aussi un Capo à la place de ce dernier et recrutez un nouveau soldat.

Maintenant, prenez un véhicule et rejoignez Vincenzo dans votre planque. Sur place, vous trouverez son garde du corps mort. Téléphonez à Tom Hagen et commencez à enquêter sur la disparation de Vincenzo. Interrogez le témoin qui est en face de la maison, avancez à droite et questionnez celui à droite. Ensuite, suivez les marqueurs verts et interrogez tous les hommes indiqués. Maintenant, prenez un véhicule et allez à la Maison Rouge. Montez les escaliers, intimidez les kidnappeurs de
Vincenzo et extirpez-leur des informations sur l'endroit où ils retiennent votre ami.

Sortez de la Maison Rouge, prenez un véhicule et atteignez la construction. Entrez, éliminez les gardes qui sont dehors, ignorez les escaliers et descendez la pente qui se trouve près de la voiture. Eliminez d'autres gardes, plus loin, et entrez par la petite porte puis parlez à Vincenzo.

Après la scène cinématique, parlez à Tom puis avec Michael Corleone. Ensuite, prenez un véhicule et allez à l'aéroport. Prenez un vol pour Cuba, repérez l'immeuble dans lequel se trouve l'agent Mitchell et atteignez-le. Montez les escaliers, éliminez les gardes qui sont éparpillés un peu partout et montez jusqu'au toit. Allez à droite, repérez l'agent et descendez-le. A présent, la guerre des gangs est déclarée. Vous devez éliminer toutes les familles rivales. Pour cela, vous devez commencer par leur prendre tous leurs monopoles. Il est préférable de terminer les attaques de Floride et prendre le contrôle de toute la ville avant d'engager cette guerre. Par conséquent, prenez l'avion et allez en Floride.

Floride et Cuba

Dès que vous débarquez en Floride, jetez un coup d'oeil sur votre carte et repérez tous les commerces que vous ne contrôlez pas. Visez d'abord un monopole et attaquez tous les commerces correspondants à ce premier. Ainsi, vous gagnez des bonus tels que des armures anti-balles, des voitures blindées...etc. Si l'un de vos commerces est attaqué, préparez la défense en envoyant simplement les quatre soldats. Aussi, essayez de placer un maximum d'hommes armés pour avoir plus de chances de préserver vos commerces. Une fois que vous contrôlez tous les monopoles en Floride et à Cuba, vous pourrez attaquer les domaines des Manganos et des Almeidas.

Si vous êtes à Cuba, allez au domaine des Almeidas. Éliminez les hommes de main qui sont à l'entrée et poursuivez le

long de l'allée. Dégommez les ennemis qui arrivent et allez à gauche. Repérez l'entrée du domaine (à gauche), entrez et avancez vers la gauche. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte puis allez d'abord à droite. Montez les escaliers et éliminez d'autres gardes. Ouvrez le coffre fort et prenez son contenu. Ensuite, allez à gauche et prenez la nouvelle arme améliorée. Entrez par la porte qui se trouve derrière le bureau et repérez les tuyaux de gaz. Dès que vous ordonnez à votre homme d'y mettre le feu, commencez à courir et fuyez le domaine avant qu'il n'explose.

Maintenant que le domaine Almeida est entre vos mains, prenez l'avion pour la Floride et rejoignez le domaine des Manganos. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'entrée du domaine, traversez le pont et descendez d'autres hommes dans le jardin. Ensuite, allez à gauche et éliminez les hommes qui sont dans le corridor. Poursuivez vers l'avant, dégommez les gardes qui sont sur la terrasse puis faites exploser le mur qui se trouve au milieu de la zone. Entrez dans le domaine, allez à gauche puis à droite et atteignez ainsi le hall principal. Avancez d'abord à gauche, rejoignez la cuisine et prenez le nouveau pistolet silencieux. Ensuite, revenez au hall et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, descendez les derniers survivants et sortez vers le balcon par la porte à droite. Repérez les canaux de gaz et ordonnez à votre homme d'y placer une bombe. Quittez le domaine sans perdre une seconde.

Maintenant, trouvez un téléphone en sortant du domaine et parlez à Tom. Prenez un véhicule, rejoignez votre planque floridienne et discutez avec Michael ainsi qu'avec Tom. Ensuite, sortez de la planque, prenez le véhicule et allez à l'aéroport de Floride. Entrez, allez à droite, parlez avec le policier pour le corrompre. Entrez, montez les marches et préparez-vous à une grosse fusillade. Poursuivez votre chemin vers la porte d'embarquement, soyez rapide et éliminez Roth.
Dès que ce dernier est mort, descendez par la rampe d'embarquement, prenez le gros camion et quittez l'aéroport. Détournez un autre véhicule si vous en avez l'occasion et foncez directement vers l'ancien domaine des Manganos. Faites attention aux policiers qui ne cessent de vous poursuivre et soyez rapide. Une fois que vous êtes en sécurité, avancez et entrez dans le domaine pour une dernière scène cinématique. Félicitations ! Vous êtes désormais le tout puissant Parrain de la mafia !!

Le Parrain : Edition du Don

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu sur Pause pour entrer les codes suivants. Vous devez attendre à chaque fois 5 minutes entre chaque code que vous désirez activer.

5000 dollars

Le plein de munitions

Le plein de vie

TOUTES LES VIDÉOS

Pour débloquer toutes les vidéos, allez sur l'écran "Join the Family" et faites : et L3.

Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Campagne du mal

Terminez la campagne du bien dans n'importe quel niveau de difficulté.

Difficulté légendaire

Terminez la campagne en difficulté héroïque.

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

Les missions d'entraînement vous permettent de maîtriser les combats et de vous familiariser avec les combinaisons de touches.

Le Guerrier

Vous commencez les missions d'entraînement avec le guerrier. Avancez le long de la montagne, descendez jusqu'à la cour et attendez l'arrivée des ennemis. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran, utilisez les trois types d'attaques (attaque légère, moyenne et forte) et éliminez la première vague d'ennemis. Ensuite, attendez l'arrivée de la seconde vague, apprenez le combo qui apparaît à l'écran et utilisez-le pour dégommer les monstres qui arrivent.

Par la suite, lisez les nouvelles instructions et apprenez les attaques de feu. Attendez l'arrivée de la troisième vague de monstres et utilisez ces nouvelles attaques pour les éliminer rapidement. L'attaque tornade est efficace lorsque vous êtes encerclé. Dégommez tous les ennemis qui arrivent grâce aux attaques de feu ensuite lisez les informations concernant les attaques spéciales.

Utilisez la touche qui apparaît à l'écran pour viser, faites bouger le réticule vers l'ennemi jusqu'à ce qu'il change de couleur puis relâchez la touche pour lancer le projectile. Un seul coup peut tuer l'ennemi.

Ensuite, avancez le long du chemin qui vient de se créer et atteignez les marches. Utilisez l'attaque tornade pour éliminer les monstres qui apparaissent puis ramassez les sphères de santé. Montez les marches, utilisez l'attaque de dispersion pour anéantir les ennemis et continuez jusqu'au point de commandement. Pénétrez à l'intérieur du cercle et défendez ce point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Une fois que vous aurez capturé le point, vous pouvez changer de personnage et prendre l'archer.

L'archer

Repérez alors les ennemis qui apparaissent en haut de la montagne, à gauche, effectuez un zoom pour viser et éliminez-les. Par la suite, entrez par la porte brisée et descendez jusqu'au nouveau point de commandement. Utilisez les flèches empoisonnées ainsi que les flèches enflammées, éliminez les ennemis qui s'approchent de vous et capturez ainsi le second point de commandement. Dès que le point est capturé, changez de personnage est choisissez l'éclaireur.

L'éclaireur

Dès que vous incarnez l'éclaireur, appuyez sur la touche de camouflage. Attaquez les orques par derrière et éliminez-les. Ensuite, apprenez les combinaisons de touches, effectuez des combos et dégommez la nouvelle vague d'ennemis. Continuez à éliminer les orques qui arrivent et utilisez les attaques spéciales pour les exploser. Dès que vous les achevez, revenez vers le point de commandement et incarnez le guerrier.

Avancez par le portail désormais accessible, courez le long du chemin et atteignez le nouveau point de contrôle. Utilisez les attaques de feu ainsi que les combos et éliminez tous les orques qui vous entourent. L'attaque tornade est très efficace pour anéantir rapidement les adversaires qui vous encerclent. Cependant, restez à l'intérieur du cercle du point de commandement pour le capturer. Une fois que ce point est sous votre contrôle, le mage est débloqué.

Le mage

Une fois dans la peau du mage, appuyez sur la touche qui permet de charger la foudre et tirez sur les agglomérations d'ennemis pour provoquer un max de dégâts. La foudre peut se propager vers les autres ennemis. Ensuite, utilisez les attaques standards et descendez les quelques orques qui osent s'approcher de vous. De temps à autre, repérez vos compagnons blessés et guérissez-les. Une fois que tous les ennemis sont exterminés, revenez vers le point de commandement et choisissez de combattre en tant que héros.

Isildur

Isildur est un héros. Il possède les mêmes techniques d'attaque que les autres guerriers sauf que ses attaques sont encore plus puissantes. Pour battre Sauron, effectuez des attaques de feu, esquivez les assauts du grand monstre ou bloquez-les puis ripostez. Réalisez des attaques spéciales, des attaques de feu et des combos afin de lui infliger d'importants dégâts. L'attaque tornade est très efficace dans ce genre de situations. Continuez à esquiver ses coups et répétez les mêmes attaques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

Votre entraînement est désormais fini, passez maintenant aux choses sérieuses.

Guerre de l'anneau

Gouffre de Helm

D'abord, vous devez choisir un personnage pour commencer la mission. Toutefois, lors de cette campagne, vous n'avez le choix qu'entre le guerrier et l'archer. Cependant, les deux personnages peuvent être efficaces lors de cette mission. En effet, votre objectif est de défendre le mur du gouffre. Si vous choisissez l'archer, restez éloigné, utilisez les flèches enflammées ainsi que les flèches empoisonnées et éliminez un maximum d'ennemis.

Si vous choisissez le guerrier, effectuez plusieurs combos, réalisez des attaques de feu et descendez les orques qui vous submergent. Les attaques spéciales peuvent aussi être efficaces lors de ce combat. Défendez le mur pendant

environ deux minutes pour terminer le premier objectif.

Maintenant, les orques voudront mettre à feu le mur que vous protégez. Ne les laissez pas faire. En tant qu'archer, restez au-dessus du mur, visez ces orques de loin et lancez-leur plusieurs types de flèches. Si vous êtes un guerrier, vous devez alors descendre vers le champ de bataille et attaquer ces ennemis de plus près. Les petites flèches orangées qui apparaissent en haut à droite de votre radar représentent les orques qui portent des torches. Repérez-les, ignorez les autres ennemis et dégommez-les avant qu'ils n'atteignent le pied du mur.

Dès que tous les orques sont éliminés, battez en retraite et remontez sur le mur via l'une des échelles. Ensuite, remontez rapidement les marches et atteignez la grande porte. Cependant, il est préférable d'incarner le guerrier pour accomplir l'objectif suivant. Par conséquent, repérez la statue qui se trouve à droite du mur et atteignez-la puis changez de personnage.

Dès que vous aurez atteint la grande porte, vous devrez la défendre. Utilisez les attaques de feu pour éliminer les ennemis qui vous assaillent. Effectuez des combos ainsi que des attaques-tornades et ne laissez pas les orques s'approcher du portail.

Maintenant, battez en retraite, remontez la pente puis montez les marches, à gauche. Accédez à la salle de Theoden, repérez les quatre officiers orques et descendez-les. Ces derniers bloquent souvent les attaques, utilisez donc vos coups puissants pour abaisser leur garde. Les combos peuvent aussi s'avérer efficaces pour éliminer ces officiers.

Maintenant choisissez Aragorn et continuez vers l'objectif suivant. Sortez de la salle, descendez les marches et tournez à droite. Revenez au mur que vous avez défendu précédemment et essayez de le reconquérir. Attendez l'arrivée des renforts et attaquez le premier point de commandement. Utilisez les combos et les attaques puissantes pour achever les ennemis. Continuez à les repousser jusqu'à ce que vous capturiez le premier point de commandement. Par la suite, descendez les marches, allez vers le second point de commandement et capturez-le aussi.

Lorsque les deux points sont sous votre contrôle, vous devez défendre la brèche de la muraille. Descendez les marches et éliminez tous les orques qui s'y approchent. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales et défendez l'entrée pendant une minute et demie. Une fois que cet objectif est atteint, la première mission s'achève.

La marche des Ents sur Isengard

Cette mission est assez simple. Votre objectif est de tuer les soldats ennemis et de capturer les points de commandements. Pour cela, choisissez le guerrier ou l'éclaireur et avancez jusqu'au drapeau rouge. Utilisez les combos et attaquez les ennemis qui arrivent. Repérez les groupements de soldats et lancez-leurs des bombes. Défendez ainsi le premier point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Ensuite, descendez le long du pont en bois et repérez le capitaine des orques. Faites attention car ce dernier est plus puissant que les autres soldats. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts. Il est difficile d'effectuer une attaque sournoise parce que l'ennemi n'arrête pas de bouger et l'espace est restreint. Lancez également des bombes jusqu'à ce qu'il soit mort.

Maintenant, descendez par le pont suspendu qui se trouvent à droite et atteignez la machine. Visez la base de cette machine et lancez des bombes pour la détruire. Entre temps, éliminez quelques soldats ennemis pour remonter la jauge de magie puis reprenez le bombardement.

Une fois que la machine est détruite, le personnage 'Langue de serpent' apparaît. Il porte la clé de la tour dont vous avez besoin pour accéder à la zone. Le meilleur moyen de l'éliminer est de réaliser une attaque sournoise. Par conséquent, vous devez vous camoufler et le surprendre par derrière.

Ensuite, remontez la rampe et saisissez la clé de la tour. Continuez à monter le long de la seconde rampe, à gauche, et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont.
Une fois au sommet de la montagne, donnez la clé à Sylvebarbe. Ce dernier est un arbre capable d'assommer plusieurs

ennemis à la fois. Par la suite, approchez-vous d'un arbre endormi et contrôlez-le. Votre objectif est de détruire les deux tours sur lesquelles se trouvent les archers. Pour cela, attaquez la base des tours avec des coups puissants. Faites attention aux mages ennemis car ils sont capables de vous brûler et de vous infliger d'importants dégâts.

Lorsque les tours sont détruites, vous devez prendre le contrôle du point de commandement qui se trouve en face d'Isengard. Gardez le contrôle de l'arbre, mettez-vous près du drapeau rouge et éliminez toutes les troupes ennemies qui s'en approchent. Dès que le point est sous votre contrôle, incarnez Gandalf.

Vous devez tuer Saroumane. Entrez à l'intérieur du temple et montez les marches. Dégommez le capitaine qui garde l'entrée des escaliers puis montez les marches. Lorsque vous apercevez Saroumane, il commencera à vous lancer des attaques de foudre. Activez votre bouclier défensif pour le contrer et attendez qu'il termine son attaque. Si vous êtes touché, utilisez Sagesse guérisseuse pour vous soigner. Attaquez-le aussitôt qu'il termine son action. Effectuez l'un des deux combos pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'il se lève, éloignez-vous et effectuez la même opération jusqu'à ce qu'il meure.

La reconquête de la mine de la Moria

Au début de cette mission, choisissez n'importe quelle classe car vous allez incarner Gimli par la suite. Descendez les marches, éliminez les soldats qui s'approchent de vous puis continuez jusqu'au fond de la salle. Eliminez la seconde troupe d'ennemis qui apparaissent puis accédez à la tombe qui se trouve à droite.

Maintenant, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Gimli. Ce dernier est un guerrier très puissant et provoque d'importants dégâts. Vous devez protéger la tombe de Balin contre les soldats ennemis. Pour cela, réalisez des longs combos et des attaques spéciales. Evitez la confrontation avec le grand monstre et dégommez tous les autres soldats.

Une fois que la tombe est protégée, montez à l'étage supérieur via les escaliers de droite. Poursuivez le long du chemin, éliminez les ennemis qui apparaissent puis descendez les marches qui se trouvent au milieu. Dégommez les quelques soldats qui s'approchent puis dirigez-vous vers la grande porte. Activez le levier situé à gauche pour fermer la porte et stopper ainsi l'arrivée des monstres géants.

Montez les escaliers de droite et capturez le point de commandement qui se trouve aussi à droite. Si vous disposez encore de Gimli, poursuivez et éliminez autant de soldats que possible. Sinon, choisissez l'éclaireur, ou l'archer, mettez-vous à l'intérieur du cercle jaune et repoussez tous les ennemis jusqu'à ce que le point devient sous votre contrôle.

Poursuivez en haut des marches situées plus loin et tournez à gauche. Montez puis tournez à droite. Descendez les marches, rejoignez Gandalf et choisissez-le pour continuer la mission. Votre objectif est d'éliminer Balrog. Pour cela, attaquez-le de loin grâce à la foudre puis enchaînez avec une boule magique. Restez éloigné du grand monstre enflammé et répétez les mêmes attaques jusqu'à ce qu'il décède.

La résistance d'Osgiliath

Pour cette mission, choisissez l'éclaireur ou le mage. D'abord, avancez directement vers la cour qui se trouve en face. Vous devez protéger le mur des orques qui arrivent. Donc, effectuez des attaques spéciales, de longs combos et lancez des bombes pour éliminer vos ennemis. Ensuite, battez en retraite jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission et montez à cheval. Frayez-vous un chemin entre les nombreux orques et éliminez-les tout en restant sur votre monticule. Si vous tombez du cheval, remontez et reprenez l'assaut. Ensuite, poursuivez à droite, descendez jusqu'au point de commandement et descendez du cheval. Repoussez les nombreux orques qui s'approchent, lancez-leur des bombes et capturez ce point.

Une fois le point en question sous votre contrôle, changez de classe et choisissez Faramir. Avancez à gauche, montez la rampe puis dirigez-vous encore vers la gauche. Courez jusqu'à l'entrée où se trouve Frodon ainsi que les rôdeurs.

Votre objectif est désormais de protéger ce dernier et de l'escorter jusqu'à la place du marché. Suivez alors Frodon et toute la troupe en traversant le pont et attaquez les soldats qui s'approchent. Utilisez toutes les attaques possibles et dégommez-les tout en protégeant Frodon.

Une fois que vous aurez atteint la place du marché, éliminez les deux grands trolls. Si vous incarnez encore Faramir, effectuez des combos puissants, éloignez-vous pour esquiver ses attaques et ripostez.
Si vous ne disposez plus de Faramir, incarnez l'éclaireur et alternez entre bombes et combos. Vous pouvez aussi effectuer une attaque sournoise pour les éliminer tous les deux en un seul coup.

Le Gondor

Cette mission est assez difficile. Il est préférable de choisir le mage pour cette mission. Au début, vous devez protéger la grande porte pendant deux minutes. Le meilleur moyen est de lancer constamment des boules magiques en direction de la porte. Aussi, essayez de viser les groupements d'ennemis et lancez-leur des boules magiques ainsi que votre attaque de foudre. Par la suite, deux trolls arrivent sur le champ de bataille. Changez de classe, prenez l'éclaireur et effectuez une attaque sournoise pour les éliminer en un seul coup.

Maintenant, remontez les escaliers et atteignez la muraille qui se trouve à droite. Utilisez les attaques de feu et détruisez les deux tours en bois pour empêcher l'arrivée des ennemis. Si vous avez le mage, lancez deux boules magiques sur chaque pont pour le détruire. Il faut que le bouclier des mages ennemis soit inactif pour que vos attaques ne soient pas contrées.

Après la destruction des ponts, vous devez défendre le point de commandement qui se trouve plus loin. Le mage est encore très efficace et peut neutraliser plusieurs ennemis rapidement grâce à ses boules de feu.

Ensuite, remontez le long du chemin jusqu'au troisième niveau. Choisissez de continuer avec Gandalf et reprenez la bataille. Vous devez défendre cet endroit pendant deux minutes. Pour cela, concentrez-vous d'abord sur les capitaines, visez les groupements d'orques et lancez-leur des boules magiques. Lorsque les trolls arrivent, éloignez-vous et lancez à nouveau des boules magiques de loin.

La charge du champ du Pelennor

Choisissez l'éclaireur pour cette mission. Votre objectif est de repousser les troupes ennemies et les empêcher d'atteindre la ligne rouge. Pour cela, repérez une catapulte, visez la base des tours et détruisez-les. Sinon, courez jusqu'aux deux tours de siège, effectuez une attaque sournoise et éliminez le troll qui se trouve derrière l'une d'elles puis allumez le feu. Refaites la même opération et détruisez la seconde tour.

Ensuite, vous devez tuer les Oliphants qui s'approchent. Par conséquent, gardez le contrôle de la catapulte, visez et lancez des obus sur les bêtes. Deux obus suffisent pour tuer un Oliphant. Restez près de la catapulte et tuez maintenant la seconde créature. Par la suite, éliminez deux autres Oliphants et détruisez la tour qui avance doucement. Si votre catapulte est détruite, vous pouvez tuer les Oliphants en vous approchant d'eux et en attaquant leurs pattes.

Maintenant, changez de classe et choisissez de continuer avec Eowyn. Votre objectif est de tuer le roi sorcier. Pour cela, fuyez rapidement ses attaques, camouflez-vous et effectuez une attaque sournoise par derrière. Cette attaque éliminera le roi sorcier en un seul coup. Toutefois, ce dernier se déplace rapidement et peut vous poser quelques problèmes. Par conséquent, attendez qu'il achève son attaque puis attaquez-le rapidement par derrière.

Minas Tirith

Dans cette mission, il est préférable de choisir le mage ou l'éclaireur. Dès que la mission commence, avancez tout droit jusqu'au point de commandement et commencez la capture. Utilisez les attaques magiques à distance et visez les groupements de guerriers orques pour les éliminer rapidement. Ensuite, effectuez des combos et éliminez ceux qui

s'approchent un peu trop.

Lorsque le point de commandement est entre vos mains, poursuivez vers l'avant. Continuez à éliminer les orques qui s'approchent et détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier. Toutefois, les ennemis sont nombreux et risquent de vous compliquer la tâche. Pour cela, éliminez-les de temps à autre puis reprenez la destruction des palissades jusqu'à ce que le pont soit dégagé.

Une fois le pont dégagé, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Aragorn. Deux trolls et quelques orques apparaîtront tout de suite après. Mettez-vous derrière le troll et appuyez sur la touche qui apparaît à l'écran pour l'éliminer en un seul coup.

Dès que les portes sont détruites, entrez et avancez à gauche. Eliminez les orques qui se trouvent à l'intérieur et capturez le point de commandement qui se trouve dans la cour. Ensuite, montez les escaliers situés à gauche, dégommez les orques qui vous attaquent puis remontez le long de la rampe de gauche. Eliminez le capitaine qui se trouve dans le couloir puis activez le levier qui est à gauche de l'entrée afin d'ouvrir la porte de la prison. Battez en retraite et accédez à la cour de la prison. Vous êtes alors attaqué par des dizaines d'orques furieux.
Votre objectif est de libérer les prisonniers. Donc, accédez aux cellules des prisonniers et détruisez les portes grâce à des attaques de feu. Effectuez des combos sur les portes des cellules pour les détruire rapidement.

Une fois que les hommes du Gondor soient libérés, vous devez détruire les sources de puissance. Pour cela, sortez de la prison, montez aux escaliers de droite et attaquez le diamant vert qui émet une lumière. Faites attention aux guerriers ennemis ainsi qu'au Nazgul qui vous attaque. Essayez d'éliminer un max d'ennemis puis poursuivez la destruction de la source. Remontez les marches par la gauche, poursuivez le long du chemin jusqu'à l'autre bout et détruisez la seconde source. Ensuite, continuez à éliminer les orques, avancez à droite et détruisez la troisième source. La mission s'achève lorsque toutes les sources sont détruites.

L'assaut sur les portes noires

Votre premier objectif dans cette mission est de défendre votre position contre les nombreux assaillants pendant environ deux minutes et demi. Choisissez Aragorn ou Gandalf car ces derniers infligent le plus de dégâts. Dès que les portes s'ouvrent, lancez des boules magiques sur les ennemis, de loin et attaquez ceux qui s'approchent. Continuez le combat jusqu'à l'arrivée de la seconde vague d'ennemis. Poursuivez les assauts et les attaques et faites attention aux trolls qui arrivent. Si vous avez choisi Aragorn, essayez d'attaquer les trolls par derrière pour les éliminer en un seul coup. Si vous avez choisi Gandalf, lancez des boules magiques et effectuez des attaques de foudre. Evitez leurs attaques puis recommencez jusqu'à ce qu'ils meurent.

Une fois la position défendue, avancez en direction de la porte et capturez le point de commandement. Changez ensuite de héros et choisissez Legolas.

Maintenant, visez les capitaines ennemis qui se trouvent au-dessus des tours de contrôle et lancez-leur des flèches. Restez loin des ennemis, effectuez un zoom et lancez des flèches explosives pour leur infliger plus de dégâts. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous devez tuer la bouche de Sauron.

Gardez Legolas, repérez le monstre de loin, effectuez un zoom et lancez-lui des flèches de tous types. La Bouche de Sauron peut activer son bouclier et contrer vos flèches. Par conséquent, attendez qu'il s'approche et désactivez son bouclier. Recommencez ensuite à lui lancer des flèches. Dans ce cas, n'effectuez pas de zoom car ceci risque de perturber votre vue. Quelques flèches explosives suffisent pour éliminer le monstre.

Enfin, vous devez repousser les assauts des ennemis et prendre le camp. Ceci n'est pas une tâche facile car le nombre d'assaillants est considérable. Essayez de garder Legolas, visez les ennemis de loin et tirez constamment des flèches sur les orques ennemis. Après une minute de combat intense, plusieurs trolls feront surface et se joindront aux troupes ennemies. Tentez des les éliminer grâce à des flèches explosives. Continuez à lancer des flèches jusqu'à ce que la majorité des orques soit anéantie et que le temps s'écoule. Si vous sentez que vous êtes submergés d'ennemis, vous pouvez changer de personnage et prendre Aragorn ou Gandalf.

Essor de Sauron

Sauron recouvre l'anneau unique

Après avoir choisi Nazgul, éliminez les quelques orques reconnus comme traîtres puis suivez le chemin tout droit. Dégommez les guerriers orques qui bloquent le chemin puis activez le levier pour ouvrir la porte. Entrez, traversez le pont, éliminez l'archer ennemi puis continuez. Tuez plusieurs autres archers et guerriers puis continuez vers la gauche. Avancez vers le casque qui brille de loin et emparez-vous de cet objet.

Maintenant, battez en retraite, courez tout droit vers la porte et activez le levier pour l'ouvrir. Entrez, avancez jusqu'au milieu de la salle et placez ainsi le casque. Ensuite, vous devez tuer 20 orques avant que la magie ne cesse de faire effet. Les attaques puissantes vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis à la fois, donc ayez recours à ces dernières si vous êtes submergé d'orques.

Une fois que les orques sont éliminés, vous allez changer de classe et continuer avec le Roi-sorcier. L'objectif est d'éliminer les deux capitaines. Donc, ouvrez la porte en activant le levier et dirigez-vous vers l'autre salle. Repérez les deux capitaines et attaquez-les un par un. Effectuez de longs combos pour leur infliger un ma de dégâts. Eliminez les quelques orques qui se trouvent aux alentours puis reprenez les assauts sur les capitaines. Lorsque ces derniers sont morts, battez en retraite, montez la rampe et attendez l'arrivée du troll. Tentez de contourner ce monstre pour le surprendre par derrière et l'éliminer en un seul coup.

Ensuite, traversez le pont et continuez tout droit. Ouvrez la porte, éliminez les orques qui arrivent puis remontez jusqu'à Frodron. Vous allez maintenant vous concentrer sur ce dernier et l'éliminer. Par conséquent, effectuez de longs combos pour lui infliger d'importantes blessures. Après quelques attaques, Frodron commencera à disparaître et à battre en retraite. Poursuivez-le jusqu'au pont en ruine et continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort. Faites attention à ces attaques car il peut vous balancer dans le vide.

L'invasion orque d'Osgliath

Lors de cette mission, incarnez le mage. Dès que ce dernier apparaît, prenez la torche qui se trouve en face puis avancez tout droit. Eliminez les soldats du bien grâce à des attaques magiques puis continuez à droite. Ignorez les archers qui se trouvent sur le toit et dégommez les guerriers qui s'approchent par la droite. Ensuite, éliminez les soldats ennemis sur les balistes et poursuivez tout droit jusqu'à la place du Forum.

Maintenant, défendez cette zone et repoussez les troupes du bien pendant un court laps de temps. Pour cela, lancez des boules magiques sur les groupes de soldats puis alternez avec la foudre. Dès que cet objectif est atteint, changez de classe et continuez avec Bouche de Sauron.

Avancez tout droit jusqu'à la salle, entrez, dégommez quelques soldats puis montez les marches à gauche. Repérez le bélier, à droite en sortant. Maintenant, vous allez devoir escorter le bélier le long du pont jusqu'à la porte. Eliminez, donc, tous les soldats qui s'approchent et tentent de le détruire. Les boules magiques et les attaques de foudre sont très efficaces pour éliminer plusieurs ennemis à la fois. Continuez à dégommer les troupes du bien puis détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier.

Dès que la porte est détruite, entrez et préparez-vous à tuer Faramir. Accédez à la grande cour, éliminez les quelques archers (à droite) puis montez les marches. Alternez entre les boules magiques et les attaques de foudre pour lui infliger d'importants dégâts. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez un long combo. Par la suite, esquivez ses attaques et reprenez les mêmes techniques jusqu'à qu'il soit mort.

Minas Tirith

Choisissez un éclaireur ou un mage puis montez les escaliers. Avancez à gauche, éliminez les soldats qui se trouvent dans la cour et capturez le point de commandement. Dans cette mission, un troll vous accompagne. Essayez de le protéger lorsqu'il est submergé de soldats ennemis.

Une fois que le point est entre vos mains, poursuivez le long du pont. Éliminez les soldats et le capitaine qui s'y trouvent. Accédez ensuite à l'intérieur de la salle et saisissez la couronne du Gondor.

Ensuite, continuez à droite, sortez de la salle et descendez les archers et les guerriers qui se trouvent à l'extérieur. Poursuivez à droite, descendez le long de la rampe et continuez à dégommer les soldats qui arrivent. Montez les escaliers de gauche et accédez à la cour. Utilisez les attaques magiques ainsi que les combos et éliminez les nombreux soldats qui s'y trouvent. Ne vous approchez pas du milieu de la cour car le dragon volant peut vous attraper et vous tuer sur le coup.
Une fois que les ennemis sont anéantis, Nazgul prendra la couronne.

Poursuivez alors à droite, entrez à l'intérieur de la salle et dégommez les soldats du bien. Ensuite, sortez de l'autre côté de la salle et allez dans la cour. Avancez à gauche, continuez le long du couloir et rejoignez le bélier. Dégagez le passage pour ce dernier, descendez les ennemis qui tentent de le détruire et détruisez les palissades qui bloquent son chemin. Dès que le bélier atteint la porte, vous aurez l'opportunité de continuer avec un héros. Choisissez Saroumane.

Entrez par la porte que le bélier a détruite, montez les escaliers de gauche et préparez-vous à une rude bataille. Les soldats du bien sont très nombreux et peuvent facilement vous submerger. Par conséquent, courez à gauche dès que vous montez les marches et commencez à éliminer les soldats qui se trouvent sur ce côté. Ensuite, progressez vers le milieu et descendez les guerriers qui vous attaquent. Brûlez l'arbre blanc qui se trouve au milieu de la cour grâce à des boules magiques puis poursuivez vers la droite. Achevez les soldats restants puis montez les escaliers qui se trouvent au milieu. Eliminez les capitaines qui se trouvent dans la salle et capturez ainsi la salle du trône.

Les puits noirs de la Moria

Dans cette mission, vous pouvez choisir l'éclaireur ou l'archer. Avancez tout droit jusqu'à l'entrée, montez à l'échelle et tournez à gauche. Si vous avez choisi l'archer, restez sur la rampe, effectuez un zoom et lancez constamment des flèches sur les soldats ennemis. Une fois que la première vague est neutralisées, descendez le long de la rampe et capturez le point de commandement. Ceci peut prendre beaucoup de temps car le nombre d'ennemis ne cesse de croître. Par conséquent, prenez place à proximité du drapeau et dégommez-les avec vos flèches. Si l'un des ennemis s'approche, fuyez, descendez-le puis reprenez votre place jusqu'à ce que le point soit sous votre contrôle.

Maintenant, descendez la seconde rampe, tuez les soldats de loin puis poursuivez à gauche. Eliminez d'autres soldats et remontez les escaliers. Lorsque vous accédez à la salle, vous devez tuer le guerrier porteur de la pierre. Visez-le et lancez-lui des flèches explosives pour lui infliger un max de dégâts. Lorsque vous sentez que vous êtes submergé par soldats ennemis, reculez légèrement ou battez en retraite. Descendez les ennemis de loin puis poursuivez. Lorsque le guerrier est tué, éliminez vingt soldats du bien et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Apportez la pierre à l'autel situé au milieu de la salle puis avancez à droite. Détruisez la porte, visez les ennemis de loin et canardez-les. A ce moment, les soldats du bien deviennent plus coriaces et n'arrêtent pas de débarquer sur les lieux. Effectuez donc un zoom, visez la pierre tombale de Balin et lancez des flèches explosives pour la détruire. Une fois la tombe est détruite, entrez dans la salle et montez les escaliers, à droite. Tournez à gauche, descendez les marches et éliminez les guerriers qui approchent. Visez les archers situés en haut (à gauche), les guerriers qui se trouvent en bas et éliminez-les. Ensuite, visez le mage porteur de la pierre et lancez-lui des flèches jusqu'à ce qu'il soit mort. Ensuite, battez en retraite et regagnez la salle de l'Autel. Vous devez éliminer 25 soldats du Gondor pour que la pierre soit acceptée. Ensuite, apportez la pierre à l'Autel, choisissez de poursuivre avec Balrog et préparez-vous à tuer Gimli. Balrog est très puissant. Localisez simplement Gimli et effectuez des combos pour l'éliminer rapidement.

Le Mont venteux

Dans cette mission, vous pouvez choisir un personnage appartenant à n'importe quelle classe. Commencez d'abord par

détruire les armureries qui se trouvent à gauche. Ensuite, avancez à droite et dirigez-vous vers les trois emplacements qui s'affichent sur le mini-radar. Vous pouvez utiliser l'Oliphant et détruire la catapulte qui se trouve au milieu. Ensuite, descendez de la bête et détruisez la catapulte qui se trouve sur la colline. Si vous avez choisi le mage, lancez des boules de feu sur les Ents pour les brûler. Ensuite, dirigez-vous vers le dernier emplacement et détruisez la caserne.

Une fois que tous les emplacements sont détruits, avancez tout droit vers le point de commandement et capturez-le. Mais avant cela, détruisez les palissades qui bloquent l'accès. Ensuite, choisissez de poursuivre la mission avec Saroumane et revenez sur vos pas. En effet, vous devez éliminer cinq gardes royaux. Dès que vous descendez la colline, avancez légèrement à droite et éliminez deux de ces gardes. Utilisez des boules de feu ainsi que de longs combos pour les achever rapidement. Ensuite, revenez à gauche et commencez à escalader la montagne du milieu. Descendez un troisième garde près de la caserne des soldats Gondor puis continuez à monter. Ensuite, éliminez un quatrième garde en montant par la gauche avant d'achever les deux derniers en poursuivant encore à gauche.

Une fois que toute la garde royale est éliminée, remontez jusqu'au sommet de la montagne pour affronter le roi Aragorn. Ce dernier est un adversaire très puissant et coriace. Il est rapide et effectue des combos sans cesse. Pour l'éliminer, vous devez toujours tourner autour de lui pour esquiver ses attaques meurtrières puis riposter avec des boules de feu et des éclairs. Essayez aussi d'esquiver les attaques des éclaireurs ennemis et éliminez-les si vous le pouvez. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'Aragorn soit mort.

La chute de Fondcombe

Pour cette mission, il est préférable de choisir l'archer ou le mage. Après que vous ayez choisi le point d'apparition, traversez le pont et éliminez les quelques soldats qui approchent. Poursuivez à gauche, montez la rampe et descendez d'autres ennemis en chemin. Avancez ensuite à droite, visez les soldats Sylvain de loin et lancez-leur des flèches. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient faible, avancez et capturez le point de commandement. Restez vigilant et continuez toutefois à lancer des flèches sur les ennemis qui approchent. Ensuite, avancez à gauche de l'entrée et repérez le troll endormi qui se trouvent à votre gauche. Appuyez sur la touche adéquate pour incarner ainsi ce monstre et accédez à la grande cour. Faites attention au grand nombre d'ennemis présents dans la cour et capturez encore une fois le point de commandement qui se trouve en plein milieu de la zone.

Maintenant, repérez la torche se trouvant à proximité du point de commandement et emportez-la jusqu'aux cloches des Elfes. Pour cela, avancez au-dessous de la passerelle qui se trouve à gauche des escaliers et avancez. Le nombre d'ennemis ne cesse d'augmenter tout au long de cette mission. Utilisez le troll pour en éliminer le maximum et pour détruire les palissades qui bloquent le chemin. Une fois que vous aurez emporté la torche jusqu'aux cloches, battez en retraite et montez les marches de gauche. Entrez dans le temple des Elfes, repérez les archives et détruisez-les. Le troll est capable de les détruire rapidement. Une fois que les quatre archives sont anéanties, vous devez éliminer Elrond, le roi des Elfes. Essayez de garder le troll car ce dernier est très puissant. Il est capable d'éliminer Elrond en quelques coups. Donc, même si vous mourez, revenez à l'endroit où se trouve le troll et manipulez-le à nouveau. Effectuez des attaques légères rapidement jusqu'à ce qu'Elrond s'écroule.

Maintenant, prenez l'anneau de l'air et quittez le temple. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et revenez jusqu'au premier point de commandement. Choisissez de poursuivre avec Sauron et attaquez la maison de la rivière. Montez les escaliers de droite, effectuez des combos et éliminez les ennemis que vous apercevez. Montez jusqu'au point de commandement et capturez-le.

Une fois que ce point est neutralisé, poursuivez vers l'avant et accédez à la cour où se trouve Legolas et Elrond. Repérez ces derniers sur le champ de bataille et effectuez des combos pour les éliminer. Legolas ne cesse de se déplacer, essayez de le coincer dans un coin pour qu'il ne s'échappe pas et attaquez-le rapidement. Si vous sentez que vous êtes entourés de plusieurs ennemis, éliminez ces derniers puis concentrez-vous sur Legolas et Elrond. La mission s'achève lorsque ces deux-la sont morts.

La destruction de la Comté

Choisissez l'archer pour cette mission. En effet, dès que la mission commence, les Hobbits jaillissent pour défendre leur village. Grâce à l'archer, vous pouvez les viser, les éliminer et brûler leur village tout en restant loin de la bataille. Gardez vos distances, effectuez un zoom et dégommez les Hobbits avec vos flèches. Les flèches empoisonnées peuvent ralentir les Ents mais il vaut mieux utiliser les flèches enflammées pour brûler les six petites maisons ainsi que les arbres Ents qui s'approchent de vous. Aussi, faites attention aux groupements de Hobbits car ces derniers sont plus puissants lorsqu'ils sont nombreux.

Une fois que les six maisons sont détruites, choisissez Balrog et préparez-vous à incinérer Sylvebarbe. Effectuez des attaques spéciales pour le brûler et lui infliger d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il meure. Ensuite, traversez la passerelle et éliminez cinquante Hobbits pour faire venir Gandalf. Réalisez les différents types d'attaques et tuez les villageois jusqu'à ce que Gandalf fasse son apparition. Dans ce combat final, vous allez choisir Sauron et affronter Gandalf. Le meilleur moyen pour l'éliminer est de le submerger de combos surpuissants.
Ne lui laissez pas le temps de réaliser une attaque. Effectuez des assauts puissants et infligez-lui d'importants dégâts. Dès que vous éliminez Gandalf, la mission ainsi que le jeu s'achèvent.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang

ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la

troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage.

Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre

cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de

gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les

générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi

au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et

rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin.

Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators.

Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de

Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez

l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis

activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un

levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant

des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux

boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

Lego Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES SORTILÈGES

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Tarentallegra	KWWQ44
Trip Jinx	YZNRF6

CODES DES BRIQUES D'OR

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Brique d'or 01	QE4VC7
Brique d'or 02	FY8H97
Brique d'or 03	3MQT4P
Brique d'or 04	PQPM7Z
Brique d'or 05	ZY2CPA
Brique d'or 06	3GMTP6
Brique d'or 07	XY6VYZ
Brique d'or 08	TUNC4W
Brique d'or 09	EJ42Q6
Brique d'or 10	GFJCV9
Brique d'or 11	DZCY6G

CODES DIVERS

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Carottes	AUC8EH
Coeurs bonus	J9U6Z9
Coeurs régénérés	89ML2W
Creuser rapidement	Z9BFAD
Déguisement	4DMK2R
Détecteur d'emblèmes Poudlard	TTMC6D
Détecteur de briques d'or	84QNQN
Détecteur de briques rouges	7AD7HE
Détecteur de jetons	HA79V8
Invincibilité	QQWC6B
Magie rapide	FA3GQA
Mandragore chantante	BMEU6X
Noël	T7PVVN
Patinoire	F88VUW
Pièces LEGO	H27KGC
Pièces LEGO magnétiques	67FKWZ
Sauvetage	ZEX7MV
Score x2	74YKR7
Score x4	J3WHNK
Score x6	XK9ANE
Score x8	HUFV2H
Score x10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Sorciers du Mal

Achète toutes les versions de Voldemort (Quirrell/Tom Jédusor/Voldemort) (Solo).

L'Equipe de Quidditch

Achète l'équipe entière de Quidditch Gryffondor du Livre 1 (Solo).

Bon chien

Vaincs 20 ennemis avec Crockdur.

Chauffard

Renverse 10 personnages à partir d'un objet chevauchable.

Dans le temps

Utilise le Retourneur de Temps.

Des Ennuis Moldus

Vaincs 10 ennemis en utilisant un personnage Moldu.

Gardez le sang froid

Gèle 20 personnages avec le sortilège Gèle-Flamme.

Multiplicateur

Récolte 10 millions de pièces dans un niveau (Solo).

Allez, du balai !

Termine le niveau Quidditch en moins de 5 minutes.

Inversion des rôles

Vaincs Harry (en étant Voldemort) dans le Cimetière.

Lumos Solem

Détruis 50 plantes Filet du Diable.

A Contresens

Vaincs le troll des montagnes en utilisant Quirrell.

Le Dilemme Quirrell

Vaincs Quirrell avec Voldemort dans la bataille contre Quirrell.

Du Silence !

Baisse le son et la musique jusqu'à 0 dans le menu options lorsque dans la bibliothèque.

Les Merveilleux Weasley

Achète l'entière famille Weasley (Solo).

Rogue est en forme

Cache-toi dans un tonneau en utilisant Rogue.

Arachnophobe ?

Vaincs 20 araignées avec Ron.

Animagus

Déverrouille tous les Animagus (Solo).

Hou !

Fais peur à 20 étudiants avec un personnage fantôme.

Trophée spectral

Récolte 500 pièces spectrales.

Argent

Rescousse d'étudiants

Porte secours à tous les Étudiants en danger (Solo).

Aimant à pièces

Atteins Véritable Sorcier dans chaque niveau (Solo).

Power-up !

Trouve toutes les Briques rouges (Solo).

Junior

Termine les niveaux Histoire en Année 1.

Senior

Termine les niveaux Histoire en Année 2.

Préfet

Termine les niveaux Histoire en Année 3.

Président des élèves

Termine les niveaux Histoire en Année 4.

Collectionneur d'emblèmes

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 1 (Solo).

Fanatique d'emblèmes

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 2 (Solo).

Super collectionneur

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 3 (Solo).

Le Collectionneur ultime

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 4 (Solo).

Brique par brique

Termine tous les niveaux didacticiels Constructeur LEGO (Solo).

Or

Chouchou du professeur

Termine toutes les leçons en mode Histoire (Solo).

Histoire Terminée !

Terminer les niveaux Histoire dans les quatre années.

T'es le meilleur

Termine le jeu à 100% (Solo).

Le Niveau bonus est à toi

Trouve toutes les Briques dorées (Solo).

Platine

Véritable sorcier

Collectez tous les trophées de bronze, d'argent et d'or.

LES 20 BRIQUES ROUGES

Brique rouge 1 (Mandragore chantant)

Elle se trouve dans la deuxième serre (Pour y aller, entrer dans la salle de botanique puis sortir par la porte du haut et entrer ensuite dans la serre de droite). Il faut créer la potion de puissance pour tirer sur la corde à gauche qui servira à ouvrir une porte. Il suffit ensuite de mettre les trois mandragores de la salle dans les trois pots pour avoir la brique rouge.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 2 (détecteur de jetons personnages)

Elle se trouve dans une salle sous la pièce ou l'on apprend le sort LUMOS. Ouvrir le coffre à gauche de la salle avec Gripsec puis entrer dans la trappe "?". Ensuite avancer en évitant de marcher sur les grilles et continuer en évitant les "chiens". entrer ensuite dans la salle ou se trouve cette brique.¨Parler en fourchelang au serpent a droite puis détruire avec un personnage du mal la pierre que le serpent libère: la brique rouge est dedans.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 3 (Rescousse de chute)

Elle se trouve dans le parc devant la maison d'Hagrid. Lancer un wingardium Leviosa sur les briques rondes qui sont a gauche du parc pour former un nuage : arroser la terre avec ce nuage pour créer 4 parterres de fleur, détruire chacun de ces parterres avec un wingardium Leviosa et la brique rouge apparaîtra.

vlPRIX: 125 000

Brique rouge 4 (pièces personnages)

Elle se trouve dans la grande salle. Il faut simplement frapper la dinde au bout de la table qui est a l'extrême gauche pour avoir la brique.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 5 (Score X2)

Elle se trouve dans la salle de l'horloge (au présent) (accessible en détruisant un épouvantard dans la cour de l'horloge pour avoir une clé et ouvrir un cadenas vert). Il faut mettre 4 mini-horloges sur leurs piliers (on sait lequel vont avec telles horloges grace à leurs couleurs.) Les horloges se trouvent dans 2 coffres sur les cotés des 4 piliers.
vlPRIX: 200 000.

Brique rouge 6 (Score X4)

Elle se trouve dans le dortoir des Serpentard. Cette brique est déjà visible et peut être prise sans faire aucune action, elle se trouve devant le lit à droite de la pièce.
vlPRIX: 400 000.

Brique rouge 7 (Score X6)

Elle se trouve dans la salle derrière la "maisonnette" dans le grand escalier. Il suffit de frapper une fois l'imprimante puis une deuxieme fois le papier que va imprimer l'imprimante pour l'avoir.
vlPRIX:600 000.

Brique rouge 8 (Score X8)

Elle se trouve dans les toilettes des hommes (salle fermé d'un cadenas en métal dans le couloir des toilettes). Il faut réparer deux des quatres douches en collant sur ces deux douches deux morceaux qui sont visible sur le sol. Il faut ensuite frapper les 4 boutons des 4 douches pour avoir la brique.
vlPRIX: 800 000.

Brique rouge 9 (Score X10)

Elle se trouve dans la salle suivant la salle du cours de potion(il faut entrer dans le cours de potion et prendre la porte de droite). Elle est en hauteur et pour l'avoir il faut fabriquer des escaliers avec des pièces de Tetris. pour avoir ces pièces, il faut 3 clés:
1 la première est dans l'armoire que l'on ouvre avec un personnage qui a un livre.
2 la deuxième est dans le portrait d'un poufsoufle(il faut prendre un poufsoufle pour l'avoir
3 la troisieme est dans la bouche du serpent, pour lavoir, il faut détruire la gragouille de gauche et fabriquer un coffre avec ce qu'elle renfermait. Il faut ensuite ouvrir le coffre avec Gripsec.
vlPRIX: 1 000 000.

Brique rouge 10 (Aimant a pièce)

Elle se trouve dans le terrain devant le stade de quidditch (au passé). Il suffit de briser le bloc de glace a droite de la tente avec un marteau pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 11 (régénérer coeur)

Elle se trouve dans la salle derrière la salle de l'épouvantard (que l'on a après avoir cassé un coffre et construit la porte.). Il faut détruire 5 épouvantards pour l'avoir:

1. il se trouve a droite du hibou.
2. il se trouve en haut, on y accède en sautant sur un ressort.
3. il se trouve a l'extrême droite de la salle: on y accède en marchant sur les rouages.
4. il est près de l'escalier (il est retenu par un lutin)
5. il est en haut des escaliers : il faut une potion de puissance pour tirer sur la corde pour la prendre.
vlPRIX: 50 000

Brique rouge 12 (coeur bonus)

Elle se trouve dans la salle du dragon blanc (salle qui se trouve sous la trappe"?" de la salle où on apprend le wingardium leviosa. Pour l'avoir, il faut détruire la pierre noire a droite de la salle avec un personnage du mal.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 13 (Invincibilité)

Elle se trouve dans le bureau de Dumbledore, en haut du grand escalier. Il faut simplement s'approcher du phénix pour qu'il s'enflamme et libère la brique rouge.
vlPRIX: 500 000.

Brique rouge 14 (Détecteur de brique rouge)

Elle se trouve dans la 2eme salle de la bibliothèque(on y accède en faisant quelques actions et en préparant une potions de vieillissement). Il suffit de ranger les livres de l'étagère en haut a droite de la salle par couleur pour que la brique tombe.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 15 (Détecteur d'emblème Poudlard)

Elle se trouve dans la salle commune des Serdaigles. Il faut construire un oiseau au centre de la salle avec les objets alentours, frapper ensuite l'oiseau qui s'envolera et laissera tomber la brique rouge.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 16 (Détecteur de brique dorée)

Elle se trouve dans la volière, au 1er étage (au passé).Il faut réparer le vidéo-projecteur en lancant un wingardium leviosa sur un objet a gaucge ges tiroirs. Lancer un autre wingarduim leviosa sur l'image qui va s'afficher pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000.

Brique rouge 17 (Noël)

Elle se trouve dans le dortoirs des poufsoufles. Il faut frapper les feuilles au centre de la pièce pour faire pousser un arbre. Frapper ensuite toutes les fleurs de cette arbres pour avoir la brique.
vlPRIX: 80 000.

Brique rouge 18 (Récolter les pièces des fantômes)

Elle se trouve dans la cour du clocher. Il faut juste détruire les 4 statues autour de la fontaine et avec les débris reconstruire un personnage qui va libérer la brique rouge.
vlPRIX: 99 000

Brique rouge 19 (Magie rapide)

Elle se trouve dans la salle de l'épouvantard. Il faut simplement détruire la pierre noire avec un personnage de mal pour l'avoir.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 20 (creuser rapidement)

Elle se trouve dans le dortoir des Gryffondor. Il faut soulever la plante à gauche de la pièce avec un wingardium leviosa et ensuite frapper la valise pour l'avoir.
vlPRIX: 60 000

SOLUTION COMPLÈTE

Année 1

Que la magie commence

Après avoir fait la connaissance d'Harry Potter et d'Hagrid, explorez la zone et récupérez des pièces d'or. Ensuite, approchez-vous de la citerne (nord-est), changez de personnage et utilisez la magie de Hagrid pour soulever Harry Potter vers le haut. Montez les marches, récupérez le mécanisme et redescendez. Placez-le sur la porte du milieu, utilisez à nouveau la magie d'Hagrid pour l'ouvrir et sortez.

Utilisez la magie d'Hagrid pour soulever les pièces de Lego et sur le mur d'en face. Une fois que ce dernier s'ouvre, sortez et approchez-vous d'abord de la fenêtre, à gauche. Appuyez sur la touche qui s'affiche, récupérez la section d'armure qui sort de la porte et poursuivez à droite. Utilisez la magie d'Hagrid sur le baril, créez ainsi un robot nettoyeur et suivez le chemin.

Au bout du chemin, approchez de la toile d'araignée pour ramasser l'objet et mettez-le dans le chaudron, au fond. Mettez-y également la glace qui se trouve à proximité puis récupérez les fleurs sur la table de droite et plongez-les également dans le chaudron pour l'exploser.

Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le chef de l'assemblée. Après la cinématique, vous prenez le contrôle de ce dernier. Allez alors à gauche pour ouvrir la serrure, entrez et utilisez Hagrid pour tirer le levier de la prochaine porte métallique.

Entrez, utilisez le cochon pour ouvrir le coffre fort puis utilisez Hagrid pour créer un tableau avec les pièces de Lego. Interagissez avec ce dernier pour ouvrir un portail et entrez.

Après la courte séquence, avancez à gauche et tirez sur le levier pour faire disparaitre le dragon. Utilisez la clé du cochon pour activer le mécanisme qui est à proximité et franchissez la porte. Une fois dehors, avancez au sud et entrez dans la taverne de droite.

Le chaudron baveur

Après la scène, apprenez comment lancer des sorts et jetez-les sur la machine qui se trouve au milieu. Ensuite, lancez des sorts sur les toits des lits, ramassez les pièces d'or et ouvrez également les coffres qui sont près des lits. Enfin, lancez le sort sur les araignées qui bloquent la sortie droite et sortez.

Dans la zone suivante, interagissez avec les différents objets et jetez-leur des sorts pour ramasser des pièces. Ensuite, avancez et repérez la table qui mange les pièces de Lego et qui bloque le chemin. Lancez un sort sur le tableau de droite puis sur le magicien qui est dans le tableau et attirez ainsi la table pour pouvoir passer.

Avancez vers le sud puis à gauche, descendez les escaliers et montez d'autres marches à droite. Approchez-vous du tuyau en verre, prenez le contrôle de Ron et relâchez un Croûtard. Dirigez ce dernier à travers les canalisations et poussez le levier. Ensuite, descendez les marches, saluez le tableau pour rediriger les marches et descendez.

Jetez des sorts sur les armures jaunes, le tableau se trouvant au-dessus de la première armure et poursuivez à gauche pour prendre l'entrée. Dans le grand hall, avancez à gauche, détruisez plusieurs objets pour récupérer des pièces et poursuivez à gauche. Prenez encore la sortie gauche, suivez le professeur et entrez.

Après la scène, avancez à droite et utilisez la magie pour descendre le contrepoids et sauver ainsi le premier de vos camarades. Ensuite, avancez à gauche et repérez les pièces de Lego dans le coin. Placez-les de la même façon que l'image du tableau et montez ainsi au niveau supérieur. Lancez un sort sur le tableau puis tirez le contrepoids pour sauver le second ami.

Ensuite, poursuivez à droite et repérez le troisième contrepoids. Avant de le tirer, placez les trois morceaux d'armure sur leur piédestal et tirez pour libérer ainsi le troisième ami. Placez le thorax d'abord, la tête en forme de boule puis le bâton.

Par la suite, sortez, repérez l'étudiant à gauche et utilisez votre nouvelle capacité pour attraper la pomme sur l'étagère. Ensuite, partez à droite et entrez par la prochaine porte.

De retour dans le grand hall, suivez le professeur jusqu'à la porte métallique et repérez le tableau à gauche. Utilisez la magie pour soulever les cubes et placez-les comme dans l'ordre du tableau (bleu, vert et jaune).

Une fois que la porte est ouverte, entrez et suivez le chemin jusqu'à un autre hall. Avancez d'abord à droite de la porte, utilisez la magie sur le dispositif bleu et récupérez les pots de fleurs. Ensuite, partez à gauche, relâchez la petite souris et remontez le tuyau pour ramener la tête de la statue.
Utilisez la magie pour recoller la tête et les bras de la statues et ouvrez ainsi la section de gauche.

A présent, approchez-vous de l'armoire magique et utilisez Hermione pour résoudre son énigme. Rappelez-vous de l'ordre selon lequel les vitres s'allument et reproduisez-le à votre tour pour gagner de nombreuses pièces. Enfin, allez devant la grande porte, utilisez la magie pour rétablir les pièces de Lego se trouvant devant la porte et ouvrez-la.

Hors du cachot

Après la scène cinématique, lancez des sorts sur les pots de fleurs près de la bibliothèque et suivez ce chemin. Après la séquence durant laquelle le monstre détruit le mur, envoyez Croûtard dans les canalisations. Poussez d'abord l'interrupteur qui est en haut, à gauche, poursuivez à droite et poussez un autre à l'extrémité du tuyau. Une fois que les jets de vapeur sont arrêtés, avancez à droite et rejoignez la prochaine section.

Repérez l'étagère de droite, tirez sur les cubes puis placez-les sur le bloc mauve pour pouvoir grimper au niveau supérieur. Tirez sur les deux pots de fleurs, sautez par-dessus la fontaine pour atteindre l'autre côté (à droite) et utilisez la magie sur la torche. Ensuite, descendez et utilisez la magie sur les pièces qui viennent de tomber et créez ainsi un trident pour la statue de droite. Cette dernière débloquera le chemin par la suite. N'oubliez pas de tirer sur deux autres pots et de poursuivre à droite.

Utilisez la magie sur les objets qui se trouvent devant le tableau et créez ainsi une lampe. Ensuite, lancez un sort sur le tableau pour qu'il vous transforme en fille et entrez dans les toilettes des filles. Tirez sur deux autres pots de fleurs avant d'entrer.

Dans les toilettes, vous allez affronter le monstre en question. Pour ce faire, attirez son attention pour qu'il détruise les portes des toilettes et fuyez ses attaques. Lorsque des fragments s'écroulent du toit, utilisez la magie pour les lancer sur lui. Par la suite, attendez qu'il vous lance un projectile et utilisez votre magie pour le renvoyer sur lui. Dès qu'il est assommé, approchez-vous vous de lui et utilisez la magie sur son bâton pour le frapper une fois pour toutes.

Poudlard

Après la scène, suivez le professeur et allez jusqu'à la salle de classe. Utilisez la nouvelle magie acquise (Lumos) pour récupérer les six coins de l'étoile et placez-les à leur place. Avancez à gauche, placez les blocs pour grimper au niveau supérieur et ramassez les cônes restants. Une fois que ceci est fait, sortez de la salle de classe et suivez le fantôme jusqu'à la zone suivante.

Utilisez alors le nouveau sort acquis pour dégager les pattes d'araignée qui bloquent le chemin et avancez à droite. Approchez-vous de la porte métallique qui est au fond, utilisez Lumos et ouvrez ainsi la porte.

Après la scène, vous devez trouver les trois ingrédients se trouvant dans la salle pour concocter la potion magique. D'abord, utilisez la magie sur le serpent collé au poteau qui est au milieu de la pièce et récupérez le premier ingrédient.

Allez au nord-ouest de la pièce, assemblez les objets devant le tuyau et envoyez Croûtard à l'intérieur. Récupérez ainsi le second ingrédient et allez, cette fois, au sud-ouest de la pièce. Utilisez la magie sur les blocs jaunes puis sur le mécanisme blanc pour récupérer le dernier objet. Enfin, placez tous les ingrédients dans le chaudron et buvez la potion pour obtenir davantage de puissance. Tirez ainsi sur le levier, à droite du chaudron, ouvrez la porte se trouvant au sud-ouest et franchissez-la.

Suivez ensuite le fantôme jusqu'au grand hall et montez les marches. Grimpez sur les rebords du mur, utilisez la magie sur la caisse et ouvrez ainsi le passage secret, sous la statue. Suivez le fantôme vers la gauche, dégagez les pattes d'araignées et suivez-le jusqu'à la serre vitrée.

Après la scène, lancez le sort Lumos Solem sur les pattes d'araignées à gauche puis sur le dispositif blanc à droite. Ensuite, changez de sort et utilisez la magie pour assembler un chariot qui est placé sur les rails. Montez sur ce wagon pour détruire la toile se trouvant au nord puis utilisez le sort pour libérer votre ami.

Sortez de la serre, revenez en arrière et entrez par la porte de gauche. A présent, apprenez à piloter un balai magique et tentez de récupérez le bol. Lancez des sorts et tirez sur les statues au mur. Lorsque l'une d'elles s'envole dans les airs, poursuivez-la et frappez-la à trois reprises. Enfin, tirez sur les trois fleurs du monstre collé au mur et récupérez le bol.

Ensuite, suivez le fantôme, à droite, et attaquez les trois étudiants qui tourmentent leur camarade. Poursuivez à droite et atteignez un autre jardin.

D'abord, lancez des sorts Lumos Solem sur les quatre bestioles au sol et libérez les objets. Tirez également sur le dispositif au sud-ouest et dégagez un autre objet. Ensuite, rassemblez le dispositif et placez-le sur son réceptacle. Par la suite, vous devez trouver les trois ingrédients pour réaliser la potion magique. Cherchez dans les herbes se trouvant dans les coins de la cour et utilisez le sort Lumos Solem pour les découvrir. Placez-les dans le chaudron, buvez de cette potion et tirez sur le levier du dispositif.

Montez sur le balais, volez vers la droite et suivez le fantôme jusqu'à la tente.

Un balai ensorcelé

Descendez les marches, levez le drapeau et déplacez les blocs à gauche des marches. Passez derrière les escaliers, avancez et traversez le vide à l'aide d'un balai magique. Descendez au niveau inférieur, levez un second drapeau puis un troisième, à droite.

Lorsque vous arrivez devant la canalisation, placez les bouts du tuyau aux bons endroits. Levez un autre drapeau à droite puis envoyez Croûtard dans le tube. Guidez-le vers le niveau supérieur pour qu'une séquence se déclenche et des blocs de Lego tombent.

Regardez l'affiche sur le mur d'en face, placez les blocs de Lego dans le bon ordre et remontez d'un niveau. Dégagez les blocs, avancez, tirez sur les boutons jaunes et assemblez une bibliothèque magique. Utilisez Hermione pour allumer les vitres dans le bon ordre et prenez le passage à droite.

Maintenant, levez deux drapeaux puis tirez sur le rideau orange. Tirez sur le tableau pour faire tomber l'étudiant, placez les blocs colorés afin de grimper et, une fois en haut, prenez l'échelle.

A présent, allumez la bibliothèque (à droite) et obtenez des pièces. Soulevez les pièces vers le mur d'en face et placez-les sur les accroches. Ensuite, assemblez les objets qui sont à gauche pour former des escaliers. Montez et

grimpez sur les rebords du mur.

Enfin, avancez à gauche, tirez sur le dispositif qui est à gauche puis utilisez la magie pour dégager le passage.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'au château de Poudlard, utilisez la magie pour former le pont et avancez à gauche. Après la courte scène, avancez jusqu'au tableau, faites un signe et entrez.

Le Rayon restreint

Après la scène cinématique, utilisez la Cape d'invisibilité et attrapez les deux livres rouges dans la salle. Approchez-vous de la statue de droite et tirez sur les plantes qui sont à proximité. Soulevez le chaudron qui apparait et mettez-le à sa place.

Ensuite, placez-vous sur le livre de la statue pour que votre camarade vous porte vers le haut. Approchez-vous des pots de fleurs, récupérez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Remontez une nouvelle fois sur le rebord de droite et tirez, cette fois, sur l'étagère pour révéler une toile d'araignée. Prenez le second objet, placez-le dans le chaudron et partez près de la statue de gauche.

Tirez sur le tiroir pour faire sortir un livre et utilisez la magie pour l'assembler et le mettre en place. Placez-vous sur le livre jaune, sautez sur le tas de bouquins et sautez vers le niveau supérieur. Déplacez la torche sur la glace pour dégager le portail et récupérez le dernier objet du chaudron. Mettez-le, dégagez ainsi le passage et entrez.

Maintenant, tirez sur le tas de livres et récupérez un tuyau vert. Placez-le dans le mécanisme de la porte, placez également les deux autres tuyaux qui se trouvent à proximité et ouvrez ainsi la porte. Avancez dans le couloir, récupérez la clé et revenez la mettre dans la serrure de la porte de droite.

Entrez, tirez sur les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez Croûtard à l'intérieur. Remontez-le et faites tomber le mécanisme près du bord. Ensuite, reprenez le contrôle d'Harry et placez-le sur la porte pour l'ouvrir.

Entrez, avancez à gauche jusqu'à la cavité comprenant des pattes d'araignée et utilisez la lumière Lumos. Ensuite, tirez sur les deux chauves-souris qui se sont placées en haut du rideau et approchez-vous du miroir.

Après la scène cinématique, poursuivez le fantôme jusqu'au jardin et poursuivez jusqu'à la demeure d'Hagrid.

La forêt interdite

D'abord, attaquez les abeilles avec Hagrid et avancez à droite. Repérez l'étudiant pris entre les pattes d'araignée et sauvez-le. Avancez à droite, assemblez les morceaux qui sont devant l'arbre et formez ainsi un nuage. L'arbre grandit et une échelle se forme. Incarnez le chien, grimpez à l'échelle et creusez un trou près du bord.

Lorsqu'une autre échelle se forme, reprenez le contrôle d'Harry et grimpez-y. Avancez à droite, détruisez la ruche d'abeilles et utilisez le chien pour creuser là où se trouvent quelques feuilles de fougères puis entrez par le trou.

Avancez, utilisez la lumière Lumos pour dégager les branches, tirez sur les branches suivantes et entrez.

Avancez à droite, descendez dans le lac et creusez sur le petit bout de terre pour dégager l'eau. Dégagez les branches, creusez à droite puis utilisez Hagrid pour tirer le levier qui apparait.

Ensuite, remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, tirez sur les toiles d'araignées pour libérer deux blocs de Lego et creusez pour obtenir le troisième. Placez-les afin de monter vers le bord supérieur, avancez le long du rebord de droite et atteignez les trois toiles d'araignée qui bloquent le passage. Tirez dessus pour les détruire, récoltez les pièces et entrez pour achever ce niveau.

Poudlard

Suivez le spectre, saluez le tableau pour changer la direction des escaliers et entrez par la porte suivante.

Le visage de l'ennemi

D'abord, tirez sur le tableau collé au mur et obtenez un jouet. Tirez sur ce dernier pour le gonfler, soulevez-le et donnez-le aux chiens. Ensuite, assemblez les pièces pour obtenir une harpe, neutralisez ainsi le chien et descendez par la trappe.

A présent, dégagez les branches avec le sort Lumos, libérez votre ami en tirant sur les plantes et descendez par le trou, à droite.

Avancez à droite, dégagez les plantes puis tirez sur la grosse clé jaune.

Ensuite, approchez-vous de l'armure jaune et soulevez le sceau se trouvant à proximité. Montez sur le balai magique, tirez sur la clé à trois reprises puis utilisez la magie pour l'insérer dans la serrure.

Dans la pièce suivante, vous devez jouer aux échecs et battre l'équipe des blancs. Pour cela, tirez d'abord sur les pions noirs, montez sur la tour puis assemblez les objets pour créer une reine. Stimulez la reine pour qu'elle fonce vers le roi adverse qui abdiquera.

Boss : Voldemort
Dans ce combat, esquivez d'abord les boules de feu que l'ennemi vous envoie, attendez qu'il vous jette un sort de couleur verte et renvoyez-le sur lui. Une fois qu'il est assommé, approchez-vous de lui et frappez-le pour lui infliger des dégâts. Répétez cette attaque deux autres fois, faites attention lorsque vous sautez par-dessus le ravin et battez ainsi ce boss.

Année 2

Poudre de Cheminette !

Explorez le jardin, ramassez des pièces et entrez dans la maison. Utilisez la magie sur les assiettes pour les mettre sur la table, réparez le robinet et tirez sur le tas de livres. Par la suite, avancez à gauche, tirez sur le fauteuil orange et saluez le tableau qui se trouve au-dessus de la cheminée. Obtenez ainsi la poudre de cheminette et placez-la dans la cheminée pour l'allumer.

A présent, versez le contenu de la fiole se trouvant au-dessus de l'aquarium puis utilisez le balai pour nettoyer le miroir qui est en bas des marches. Incarnez Hagrid, approchez-vous de la main (entre l'aquarium et la main) et tirez le levier qui est invisible (toutefois, visible dans le miroir).

Tirez sur un coffre à gauche pour obtenir d'autres éléments puis assemblez toutes les pièces pour obtenir une épée. Mettez cette épée dans le tableau, obtenez ainsi une clé et insérez-la dans la serrure de la porte qui est à droite.

Une fois dehors, tirez sur les blocs de Lego et libérez les pièces du levier. Assemblez-le et placez-le à son emplacement puis utilisez Hagrid pour le tirer. Suivez ainsi le nouveau passage, utilisez Hagrid pour tirer le levier et sortez.

Poudlard

De retour au château de Poudlard, suivez le spectre vers la cour et tirez sur les plantes pour trouver les trois ingrédients de la potion. Mettez-les dans le chaudron, buvez la potion et tirez sur le levier près du poteau.

Prenez l'entrée de droite, suivez le fantôme et entrez dans la serre. D'abord, tirez sur les bols qui sont au milieu et partez au nord de la serre. Ouvrez le placard pour obtenir des oreillettes, attrapez les plantes qui crient et mettez-les

dans les bols.

Sortez de la serre et revenez en arrière jusqu'au hall. Entrez dans le placard près du mur de gauche pour obtenir des oreillettes puis neutralisez la plante qui n'arrête pas de crier à droite. Prenez ainsi la sortie de droite et suivez le spectre jusqu'au prochain hall.

Remontez les marches (à droite), entrez dans le placard puis revenez près des autres arches à gauche. Prenez la Mandragore (la plante qui crie) et placez-la devant la porte pour la détruire. Ensuite, avancez et entrez par la porte.

Une fois que vous êtes en classe, tirez sur les lutins une première fois pour les immobiliser puis une seconde fois pour les détruire. Achevez toutes les créatures et apprenez ainsi le sort Immobulus.

Sortez de la salle de classe, descendez les marches et suivez le spectre pour entrer dans la tente.

Le plan de Dobby

D'abord, levez les deux drapeaux sur les côtés, ouvrez la trappe du milieu et descendez. Tirez sur le coffre près de l'échelle, tirez sur le dispositif qui vient de sortir et détruisez le mur de gauche. Partez dans cette direction, assemblez les morceaux qui sont par terre et revenez à droite. Placez l'affiche sur le mur, sautez sur le dispositif que vous venez de construire et atteignez le niveau élevé.

Avancez à droite jusqu'au bord, tirez sur Dobby pour le faire fuir puis utilisez Hagrid pour tirer le levier. Traversez la passerelle, tirez sur Dobby une seconde fois et utilisez votre nouvelle compétence pour éliminer les deux lutins. Dégagez les branches de la plante, avancez à droite et assemblez les objets pour créer des escaliers.

Montez, avancez à droite et retrouvez Dobby. Levez les deux drapeaux, soulevez également le poids pour l'accrocher à la chaine et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle de gauche et utilisez Hagrid pour tirer le levier.

Descendez, placez les pièces de Lego et remontez au niveau supérieur, à droite. Tirez sur le coffre fort au milieu, sur Dobby une autre fois et descendez. Tirez sur les lutins qui empêchent le pont de s'étaler, traversez-le et tirez sur la poubelle. Soulevez-la pour faire sortir Dobby et tirez sur lui.

Après la scène, utilisez la magie pour soulever le lit à gauche puis rassemblez les pièces de Lego pour former une armure qui ouvrira la porte. Avant de prendre la porte, placez la tête du squelette sur le corps et obtenez le premier objet à placer dans le chaudron.

Ensuite, utilisez l'enseignante pour détruire le cadenas du placard à droite et faites entrer Hermione. Prenez le Mandragone, utilisez-le pour détruire la vitre près de la porte et mettez le second ingrédient dans le chaudron.

Ensuite, prenez la porte, repérez un balai mauve à proximité et utilisez-le pour détruire la toile d'araignée à deux reprises. Récupérez ainsi le dernier objet, mettez-le dans le chaudron et sauvez ainsi Harry Potter.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et entrez. Utilisez le nouveau sort Expellarmius pour attaquer cinq robots qui sortent des trois portes, changez de personnages et détruisez cinq autres. Ensuite, attaquez l'étudiant sur la table à plusieurs reprises et maitrisez ainsi cette technique.

Suivez à nouveau le spectre jusqu'à une grille métallique fermée et interagissez avec le serpent à droite. Ensuite, placez les morceaux du serpent sur le piédestal à gauche et ouvrez ainsi la grille.

Entrez, descendez les marches et tentez d'ouvrir la porte qui est au milieu des marches. Regardez la scène cinématique qui suit puis remontez les marches et suivez le spectre.

Dans la prochaine pièce, tirez sur une caisse se trouvant à gauche pour qu'un serpent attaque un étudiant et vous permette de récupérer le premier objet.

Ensuite, déplacez le mur jaune en bas à gauche, éliminez le lutin qui est à l'intérieur et obtenez le second objet. Enfin, approchez-vous de la table qui est en bas à droite et tirez sur les trois bouteilles colorées pour créer un arbre. Récupérez le troisième objet de la plante, mettez-le dans le chaudron et débloquez ainsi un personnage. Buvez du chaudron, prenez l'apparence du personnage que vous venez de débloquer et saluez le tableau de droite pour maitriser la technique Polynectar.

Sortez par la porte sud-ouest, suivez le spectre et atteignez une nouvelle zone du château. Lorsqu'un faisceau de vapeur vous bloque le chemin, changez la position du tuyau pour changer la direction du faisceau et passez.

Après une scène cinématique, prenez la porte qui est désormais accessible.

Crabbe et Goyle

D'abord, soulevez le balai dans le coin gauche et obtenez une vanne. Placez-la dans la citerne du mur gauche, obtenez le premier objet et mettez-le dans le chaudron.

Ensuite, approchez-vous des deux étudiants endormis à droite et soulevez leurs cheveux pour obtenir le second ingrédient. Placez-vous sur le couvert d'une toilette, tournez la vanne élevée grâce à la magie puis sautez d'un couvert à l'autre vers la gauche. Ensuite, déplacez la pièce vers le bac de fleurs à gauche et déplacez le produit obtenu pour acquérir le dernier objet à placer dans le chaudron. Enfin, approchez-vous de ce dernier et buvez.

Après la courte scène, descendez les marches, dégagez les branches dans la cavité de droite et déplacez le coffre. Assemblez les pièces et obtenez ainsi une flute. Ensuite, tirez sur les têtes des quatre serpents qui apparaissent des égouts et assemblez ainsi les objets obtenus. Une fois que l'eau est arrêtée, interagissez avec la porte et entrez.

Avancez à l'extrême droite, repérez le grand bol et soulevez-le. Placez le poisson dans l'aquarium contenant le crâne, soulevez le crâne puis placez les yeux du serpent.

Journal de Tom Jédusor

Boss : Mimi Geignarde
Pour battre ce boss, renvoyez les objets qu'il vous envoie afin de détruire toutes les portes des toilettes puis visez-le lorsqu'il se place dans la dernière cabine et tirez pour le blesser. Répétez cette technique trois fois jusqu'à ce qu'il commence à s'envoler dans les airs. A ce moment, visez-le rapidement et tirez pour l'abattre.

Après le combat, approchez de l'étagère qui est à proximité et secouez-la pour obtenir le premier objet à mettre dans le chaudron.

Avancez à droite, sautez sur les interrupteurs au sol puis sautez sur les plates-formes du mur et atteignez la section élevée, à gauche. Tirez sur le tonneau dans le coin, récupérez le second objet et mettez-le dans le chaudron. Ensuite, refaites le même procédé pour atteindre un niveau plus élevé à droite et tirez sur le banc pour obtenir le dernier ingrédient.

Avant de boire la potion, approchez-vous d'une cavité entre deux drapeaux et assemblez les pièces pour former un placard. Entrez-y pour obtenir des oreillettes, avancez à droite et capturez le Mandragore. Utilisez-le pour briser la vitre, neutralisez-le dans le pot puis buvez la potion et tirez le levier.

Par la suite, attaquez les lutins pour récupérer deux autres pièces de Lego et placez-les sur les autres blocs pour pouvoir sauter d'un bord à l'autre. Buvez la potion une seconde fois, remontez le long des plates-formes, sautez sur les blocs que vous aviez placés et tirez le levier au fond. Enfin, descendez et prenez la sortie.

Avancez au sud puis à droite, entrez dans la cavité et marchez sur le bouton pour changer la direction des escaliers.

Montez, tirez sur le tableau pour obtenir la pièce du bouton et placez-le. Marchez dessus, prenez les marches et repérez une table près du mur.

Faites tourner la table pour tourner le placard à droite et changez rapidement de personnage et passer de l'autre côté. Ensuite, tournez une seconde table pour rassembler les deux hommes et partez à droite.

A présent, tirez sur le long drapeau près de l'homme assis sur le banc et assemblez les pièces qui en découlent. Sautez sur le tremplin ainsi formé, dégagez les branches et obtenez ainsi des petites plateformes. Descendez, placez ces dernières sur le petit mur de droite et utilisez-les pour monter au niveau supérieur. Enfin, réorganisez les poutres pour dégager le passage et achever ce niveau.

Suivre les araignées

D'abord, utilisez la magie pour soulever le dispositif enfui dans le sol et montez à bord. Bougez-le à droite et utilisez-le pour sauter sur le rebord. Ensuite, tirez sur les herbes qui se trouvent près du gigantesque tronc et révélez ainsi des morceaux de nuage. Assemblez les morceaux, placez le nuage au-dessus de l'arbre à gauche et créez ainsi une échelle pour permettre à vos camarades de monter.

Maintenant que l'équipe est rassemblée, incarnez le chien et creusez près du tronc qui se trouve à droite. Traversez-le, repoussez l'attaque des abeilles et traversez un pont. A l'extrémité du pont, utilisez le balai pour voler au-dessus de l'eau puis détruisez la ruche et atteignez le côté droit de la rive. Assemblez les morceaux qui se trouvent sur le second pont et permettez ainsi à vos amis de vous rejoindre.

Grimpez à l'échelle, avancez à droite et abattez les lutins puis creusez un trou près du tronc.

Boss : Aragog
Dans ce combat, tirez d'abord sur une araignée grise pour l'assommer, soulevez-la puis appuyez à nouveau sur le même bouton pour la tourner et l'envoyer sur l'araignée. Faites attention aux toiles qu'elle envoie, attaquez-la à trois reprises et battez-la.

Par la suite, conduisez rapidement la voiture et klaxonnez pour dégager les araignées qui s'agrippent au toit.

Basilic

D'abord, avancez à gauche et tirez sur le tableau pour libérer l'accès au tube. Ensuite, ouvrez les cabines des toilettes et déplacez les tuyaux. Envoyez la souris dans le tube, poussez un premier bouton pour obtenir quelques pièces puis poursuivez à droite. Dégagez les plantes pour déplacer les tuyaux puis poussez un second bouton encore à droite. Ensuite, placez le morceau au bon endroit et atteignez ainsi le second bouton du tube.

A présent, suivez le morceau qui est entré dans un casier et soulevez ce dernier. Assemblez les pièces obtenues, montez sur la ventouse et entrez dans la seconde toilette pour libérer les morceaux restants. Enfin, assemblez toutes les pièces pour obtenir un lavabo et placez le dans son emplacement à droite. Révélez ainsi un passage secret et descendez dans le trou.

Dans les égouts, avancez à gauche, repérez une ventouse sur les débris et utilisez-la pour neutraliser la pieuvre. Assemblez ainsi les morceaux obtenus, montez sur la plateforme et atteignez le niveau supérieur.

Avancez à droite, assemblez les pièces d'un pêcheur qui révèle une ventouse et une pieuvre. Utilisez le jet d'eau pour atteindre l'autre côté (à droite), assemblez les morceaux et obtenez un pont. Traversez-le, faites descendre le serpent vert puis montez dans sa gueule pour aller vers le haut. Enfin, entrez dans le tunnel et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Basilic
Dans ce combat, vous devez d'abord vous placer devant les tas de pierres pour blesser le serpent et obtenir en même temps un objet pour le chaudron. Placez-vous devant le tas de gauche, déplacez ensuite une pierre pour révéler le petit

serpent et récupérez un premier objet.

Placez-le dans le chaudron, mettez-vous devant le premier tas de pierre (à partir de la droite), déplacez une autre pierre et récupérez le second objet. Ensuite, détruisez le dernier tas, à droite, et obtenez le dernier objet en interagissant avec le serpent.

Par la suite, buvez la potion et allez à gauche pour tirer le levier. Après la courte séquence, revenez au milieu de la salle et tirez sur la cavité située au-dessus du chapeau. Revenez à gauche, assemblez les pièces obtenues et remontez sur le rebord. Avec l'aide d'Hermione, soulevez les chaines puis tirez pour abaisser le canal pour y entrer.

Avancez à droite et soulevez le chapeau pour obtenir une épée.
Enfin, attendez le bon moment et placez-la sur sa tête pour l'achever une fois pour toutes.

Année 3

Des nouvelles d'Azkaban

Faites attention au livre qui vous attaque, sautez sur le lit pour l'éviter et redressez le tableau. Tirez ensuite sur le second tableau, suivez la scène dans laquelle le livre est assommé et neutralisez-le.

Malheureusement, le livre est coriace. Retournez sur le lit, redressez le tableau une nouvelle fois et tirez cette fois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Déplacez les pièces dans la cheminée, utilisez le soufflet pour allumer la braise et tentez de neutralisez à nouveau le livre. Enfin, redressez le tableau près du lit une dernière fois et neutralisez le livre une fois pour toutes.

Une fois à la gare, tirez sur la cage de l'oiseau puis déplacer le pot de fleurs sur le faisceau de vapeur pour l'arrêter. Avancez à l'extrême droite, placez le haut-parleur sur le poteau et réveillez les passagers.

Ensuite, tirez sur les deux valises près du quai pour obtenir un premier ingrédient pour la potion et des pièces de Lego. Assemblez les pièces pour obtenir un cube et placez-le sur un autre cube à gauche près du wagon.

Sautez sur le toit du wagon, dépassez la barrière à gauche et descendez de l'autre côté du quai. Assemblez à nouveau les pièces pour créer un chaudron. Placez le premier ingrédient et repérez une cage en or à gauche. Tirez dessus pour obtenir un second ingrédient et placez-le dans le chaudron. Ensuite, remontez à nouveau sur le toit du train, récupérez un dernier ingrédient à droite et rajoutez-le à la soupe.

Avant de boire la potion, tirez sur une valise bleue non loin et formez le levier. Buvez la soupe, tirez ce levier et entrez dans le wagon.

A l'intérieur du train, suivez le chariot et donnez des bonbons aux petits enfants jusqu'à ce que vous obteniez une clé. Insérez-la dans la serrure, entrez dans la cabine et regardez la scène qui suit.

Par la suite, incarnez le professeur Lupin et partez à gauche. Utilisez le sort Patronus pour détruire le Détraqueur, entrez dans la cabine et ouvrez le coffre pour récupérer une pioche. Utilisez la pioche pour détruise le bloc de glace, assemblez les morceaux suivants pour obtenir un chariot et placez les valises de la cabine dans le chariot. Tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte de droite et entrez.

A présent, avancez à droite et déplacez les pièces qui bloquent l'accès au tube. Envoyez Croûtard dans la canalisation, poussez le livre au fond puis tirez sur la valise pour l'ouvrir. Récupérez la clé à l'intérieur, avancez à l'extrême droite et insérez-la dans le boitier. Prenez la pioche dans le boitier, brisez la glace et entrez.

Débloquez le placard grâce à Hermione, assemblez les pièces obtenues et formez un rideau. Placez-le sur la fenêtre pour permettre à Lupin de passer et utilisez la pioche (près de la fenêtre) pour briser la glace. Enfin, soulevez un second rideau sur la prochaine fenêtre et abattez les trois Détraqueurs, au bout du chemin.

Poudlard

Suivez le professeur Lupin vers la salle de classe et préparez-vous à apprendre un nouveau sort. Approchez-vous de la zone d'attaque et attaquez l'épouvantard trois fois avec le sort Ridikulus. Changez de personnage, attaquez l'araignée trois fois et complétez ainsi cette leçon.

Ensuite, sortez de la salle, avancez à droite et approchez-vous de la porte bloquée. Repérez l'épouvantard qui sort d'une valise, attaquez-le avec un Ridikulus et obtenez une clé. Insérez-la dans le cadenas de la porte à droite et entrez.

Dans le jardin suivant, accrochez-vous aux pots de fleurs sur les attaches du mur et dégagez ainsi le passage. Mais avant de suivre la jeune femme, tirez sur les herbes au sud-ouest, au nord-ouest et au nord-est et obtenez ainsi les trois ingrédients de la potion. Ingurgitez-la, tirez le levier près du mur au nord-est et volez sur le balai pour déloquer le personnage.

Une fois que ceci est fait, suivez la dame et entrez dans la pièce suivante. Déplacez la première tasse sur la sous-tasse et allez au nord-est de la pièce. Tirez sur la pyramide de tasses devant le placard, assemblez les pièces et placez ainsi la seconde tasse. Enfin, allez au sud-est de la pièce, tirez sur une autre pyramide de tasses, utilisez Hermione pour déchiffrer le placard et formez ainsi la dernière tasse.

Maintenant, sortez de la salle, suivez les flèches et atteignez la forêt. Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre, tirez sur les plantes à proximité puis utilisez le chat de Hermione pour creuser le sol. Dégagez les branches, récupérez le premier morceau de poulet et revenez près de Hagrid pour le placer sur la table.

Ensuite, avancez à droite et descendez dans le creux. Poursuivez à l'extrême droite, détruisez une ruche d'abeilles, récupérez un second morceau de poulet dans le coin et revenez le mettre sur la table.

Revenez à nouveau dans le creux de droite et déplacez une roche, utilisez le chat pour creuser le sol et grimpez à l'échelle. Tirez sur les feuilles pour qu'elles flottent sur l'eau, utilisez-les pour atteindre le dernier morceau de poulet puis pour rebrousser chemin jusqu'à la table.

Une fois que le Manier Buck est maitrisé, suivez le spectre jusqu'à ce que le prochain niveau commence.

Pré-au-Lard

Descendez, avancez à droite et dégagez les branches avec un Lumos Solem. Abattez le lutin, placez la plateforme sur le support de droite et atteignez-la. Déplacez une seconde plateforme à droite, mettez-la sur le second support et ainsi de suite jusqu'à ce que vous traversiez le ravin.

Ensuite, déplacez le poids vers le support de droite et rabaissez le pont. Traversez-le, soulevez la torche vers les branches pour les dégager et traversez.

Maintenant, incarnez l'un des deux frères et neutralisez l'homme qui sort du coffre de droite en utilisant un Ridikulus. Tirez le rideau rouge ; placez la fleur devant le visage au grand nez, le gâteau devant celui à la grande bouche et le cadre devant celui aux grands yeux. Enfin, remontez les marches et grimpez à l'échelle.

Maintenant, repérez le paquet rose sur l'étagère et placez-le sur la balance.

Sortez, avancez vers le bonhomme de neige et regardez la courte séquence. Récupérez la torche que le vieillard a laissée, faites fondre la neige au bord du trottoir puis déplacez le tout près du bonhomme pour le faire fondre.

Poursuivez votre chemin et préparez-vous à affronter Drago.

Boss : Drago
Dans ce combat, évitez les trois premiers projectiles puis renvoyez le quatrième sur Drago (Ce dernier fait un signe avant de lancer le projectile le plus lent). Répétez cette attaque trois fois jusqu'à ce qu'il crée un canon. A ce moment,

renvoyez tous les projectiles qu'il lance et battez-le ainsi.

Après le combat, déplacez le balai vers la grosse boule de neige, avancez au sud et placez la cage au-dessus du traîneau. Déplacez le second balai vers la boule de neige, approchez-vous des sapins près de la fontaine et tirez dessus pour obtenir un troisième balai. Montez sur le balai pour vous approcher de la boule et placez-le pour pouvoir entrer dans l'auberge.

Le méfait est accompli

D'abord, utilisez la torche du mur gauche sur les branches du plafond et récupérez la première clé. Insérez-la dans la serrure de gauche, tirez sur l'armoire de droite et assemblez les pièces. Tirez ensuite sur l'armure ainsi créée, récupérez la clé et insérez-la pour ouvrir la porte avec votre ami.

Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante, utilisez Ron pour tirer sur l'araignée qui sort du coffre de droite puis tirez sur le placard.

Assemblez les pièces pour former un chaudron, soulevez le marteau et frappez la plante pour obtenir un premier ingrédient à placer dans le chaudron. Tirez sur le drapeau enroulé au nord-ouest, récupérez le second objet et ajoutez-le à la sauce. Ensuite, empilez les cubes vert, rouge et bleu puis descendez dans la trappe et tirez sur le squelette pour obtenir le dernier ingrédient.

Une fois que la potion est prête, buvez-la et tirez sur le levier dans la trappe. Placez ensuite la pierre sur le piédestal de gauche et ouvrez la porte.

Dans la zone suivante, utilisez Ron pour abattre l'épouvantard de gauche puis Harry Potter pour interagir avec le serpent. Assemblez ainsi les pièces obtenues et créez une passerelle dans le mur.

Avancez à droite, dégagez les branches pour voir le chaudron et utilisez la pelle pour obtenir une plante. Récupérez ainsi le premier ingrédient et placez-le dans le chaudron.

Maintenant, descendez par les passerelles dans le mur, tirez sur la toile d'araignée et récupérez le second ingrédient. Remontez, tirez sur les angles de la fontaine, formez la vanne et tournez-la pour faire couler l'eau. Remontez au niveau supérieur grâce à la plante, entrez par la fenêtre pour prendre le morceau de poulet et revenez le mettre dans le chaudron.

Une fois que la sauce est prête, faites boire vos deux personnages et remontez. Avancez à droite, tirez sur les deux chaines pour ouvrir la fenêtre et entrez.

A présent, avancez dans le couloir, tirez sur les deux coffres pour obtenir des pièces et formez ainsi un violon.
Jouez du violon pour obtenir la clé, insérez-la dans la serrure de la porte qui est à gauche et complétez ainsi ce niveau.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et préparez-vous à prendre une nouvelle leçon. D'abord, utilisez Spectro Patronum, tirez sur le coffre pour faire sortir les Détraqueurs et tirez sur eux une seconde fois pour les éliminer. Achevez le lutin qui est à gauche, ouvrez le coffre et tirez sur un autre Détraqueur.

A droite, se trouve un coffre pris entre des branches. Utilisez la lumière pour dégager les branches et neutralisez le Détraqueur qui s'y trouve. Enfin, tirez sur le placard au sud-est, formez un projecteur avec les pièces de Lego et tirez sur le tableau pour obtenir le dernier coffre.

A présent, suivez le spectre jusqu'à la maison d'Hagrid et regardez la scène qui suit.

La cabane Hurlante

Boss : Saule cogneur
Pour battre le Saule cogneur, esquivez d'abord ses attaques en sautant lors de l'impact. Lorsqu'il attaque avec sa main centrale, approchez-vous-en et montez. Visez l'une des trois sphères, tirez et infligez-lui ainsi des dégâts. Répétez cette attaque trois fois et libérez ainsi le trou qui se trouve près du tronc.

Après le combat, descendez dans le trou et utilisez la lumière pour étaler un pont formé de branches. Traversez, descendez et tirez deux fois sur la branche brune (à droite) pour libérer une boule verte. Ensuite, tirez sur la plante pour arroser la boule verte et grimpez aux rebords ainsi créés.

Par la suite, sautez sur la première toile d'araignée et atteignez la cavité de gauche. Déplacez un mécanisme dans le coin et dégagez la première branche qui bloque le passage supérieur.

Ensuite, passez au-dessous de la toile (à droite) et déplacez un second mécanisme. Remontez et poursuivez à droite le long les toiles d'araignées. Tirez sur les deux boules violettes accrochées au rebord et bouchez les deux trous qui crachent de l'eau. Ensuite, utilisez la planche pour remonter, utilisez le mécanisme de gauche puis poursuivez votre chemin par la droite.

Maintenant que vous incarnez Cyrius et Lupin, poursuivez la souris et tirez sur les objets qui vibrent. Une fois que vous avez acquis toutes les pièces, assemblez ainsi un piège à souris et capturez la bête.

Après la courte scène, dégagez les branches et soulevez les pièces enfouies dans le sol. Tirez sur la boule ainsi formée, placez les cubes et atteignez la partie supérieure.

Avancez à droite, utilisez le chat d'Hermione et creusez au sol pour obtenir le chaudron. Repérez un squelette en haut à gauche et tirez pour le libérer. Réparez-le, obtenez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Tirez sur les trois pierres autour de ce chaudron, soulevez les boules vertes pour créer des plantes et récupérez le second ingrédient. Enfin, tirez sur les objets accrochés au mur de la montagne et ramassez le dernier ingrédient.

Buvez la potion, tirez le levier et utilisez le chat d'Hermione pour creuser un trou. Grimpez à l'échelle ainsi formée et attaquez les araignées. Avancez, libérez l'étudiant de la toile d'araignée, assemblez les pièces de Lego pour former un champignon et sautez pour compléter ce niveau.

Baiser du Détraqueur

Avancez au nord-ouest, entrez dans le placard et mettez les oreillettes. Avancez à droite, tirez sur la plante dans le sceau et placez le Mandragore dans le sceau.

Ensuite, tirez sur la plante qui réapparait à gauche du sceau et versez ainsi un second sceau à gauche. Prenez le poisson, donnez-le à Buck puis assemblez les pièces obtenues. Donnez également le morceau de poulet à Buck, utilisez la hache qui apparait et libérez-le.

Par la suite, avancez à droite, descendez dans le bassin vide et tirez sur les lutins. Assemblez les pièces pour former un nuage puis sautez sur la grande feuille pour atteindre la zone supérieure suivante. Avancez sur le bord gauche, dégagez les branches et assemblez un haut-parleur.

Ensuite, revenez et approchez-vous de l'arbre se trouvant au milieu de l'ile. Tirez sur le crochet, attachez-le à l'arbre et ouvrez le coffre en lui tirant dessus. Récupérez l'objet, revenez sur vos pas et placez-le dans le haut-parleur. Mettez également le disque se trouvant à proximité et regardez la courte scène qui suit.

Maintenant, avancez à gauche et soulevez les branches pour fabriquer un pont. Traversez-le, grimpez à la montagne et tirez sur la plante à droite. Assemblez une grosse boule, descendez et tirez sur tous les Détraqueurs pour finir le niveau.

Par la suite, approchez-vous de Buck et montez-le pour commencer le niveau suivant.

La tour noire

Avancez à droite, tirez sur le coffre pour obtenir une pioche et utilisez-la pour briser la glace. Dégagez les branches, avancez jusqu'à la fontaine et bougez le lampadaire pour l'allumer. Déplacez le tonneau vers le jardin, tirez sur les fleurs et remontez au niveau supérieur.

Tirez sur la statue pour faire fondre la moitié de la glace, tirez sur le coffre à droite et assemblez les pièces pour obtenir une autre statue. Tirez dessus également pour faire fondre l'autre moitié, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Dans la cabane, avancez sur la passerelle de droite et déplacez la plateforme sur le support de gauche. Allez sur la passerelle de droite, utilisez la torche et brulez les branches qui sont à droite pour libérer la palette. Revenez à nouveau sur la passerelle de droite et déplacez une autre plateforme. Faites le va-et-vient, assemblez les pièces pour passer et ouvrez ainsi la porte au fond.

Une fois dehors, avancez à droite, mettez le chaudron en place et approchez-vous de l'arbre qui est au nord-est. Utilisez la magie pour révéler une hache, coupez une section de l'arbre et récupérez le premier ingrédient de la potion. Revenez en arrière, tirez sur le bac à fleurs rouges et obtenez le second ingrédient. Descendez à l'échelle qui se trouve au sud-ouest, soulevez la statue pour détruire la vitre et entrez. Utilisez Hermione pour ouvrir l'armoire, obtenez le dernier objet et mettez-le dans le chaudron.

Enfin, buvez la potion, tirez le levier et traversez le pont qui vient d'être étalé. Abattez les Détraqueurs, montez les escaliers et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Maitre Détraqueur
Dans ce combat, abattez les Détraqueurs qu'il invoque et versez les deux tonneaux pour obtenir des pièces. Lorsque le maitre Détraqueur commence à aspirer, il sera assommé par les objets que vous aviez placés au sol. Ensuite, tirez sur les deux statues pour faire fondre la glace, versez le contenu des tonneaux et répétez le même processus jusqu'à ce que vous le battiez.

Année 4

La coupe du monde de Quidditch

Une fois que vous avez le contrôle d'Hermione, avancez tout droit et repérez Ron pris au piège sous une table. Tirez sur le Mangemort, soulevez la table et libérez-le. Revenez au point de départ, partez à droite et tirez sur les fusées pour libérer Goerge.

Poursuivez à droite et retrouvez Arthur. D'abord, tirez sur le barbecue pour obtenir le premier objet, puis sur la toile d'araignée pour le second ingrédient et utilisez le chat d'Hermione pour creuser le sol et vous emparer du dernier objet. Buvez la potion, soulevez la poêle à proximité et frappez le Mangemort.

Restez invisible, suivez le chemin qui est le plus à gauche et neutralisez le livre. Avancez, soulevez la tente qui bouge et libérez ainsi Weasley.

Maintenant que tout le monde est parti, tirez sur la sorte de balançoire qui est en face de vous et formez ainsi un trampoline. Utilisez-le pour sauter par-dessus les débris puis avancez à droite et soulevez l'armoire pour trouver un sceau. Utilisez le sceau pour éteindre les flammes, le chat pour creuser et placez la roue dans le véhicule de droite. Poussez-le, suivez le chemin et tirez sur le coffre en chemin. Soulevez la hache qui en sort, suivez le passage ainsi créé et tirez sur la caisse qui se trouve au-dessus du tonneau.

Récupérez ainsi un premier ingrédient, avancez à l'extrême droite et libérez le chaudron des pattes vertes. Mettez l'ingrédient dans le chaudron, tuez le lutin, prenez le robinet et placez-le dans le tonneau, au sud. Eteignez les flammes, récupérez un second ingrédient dans le trou puis un troisième ingrédient dans les débris de gauche.

Buvez la potion, tirez le levier à gauche de la porte et entrez.

Boss : Serpent
Pour battre ce boss, vous devez battre tous les Mangemorts qui vous attaquent. Anticipez leurs positions, tuez-les, abattez également les petit serpents qui arrivent et achevez ainsi ce boss.

Château de Poudlard

A présent, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe dans laquelle vous allez apprendre une nouvelle leçon.

D'abord, dégagez les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez le chat d'Hermione à l'intérieur. Libérez l'oiseau de la cage, reprenez le contrôle de l'un des personnages et tirez sur ce dernier qui se pose sur la table. Placez la viande d'oiseau au-dessus de l'aquarium, obtenez ainsi le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron.

Au sud-est, tirez sur le coffre pour obtenir une petite pièce que vous devez placer dans la pompe à gauche. Montez sur cette pièce pour pomper l'eau et obtenir ainsi le second ingrédient.

Enfin, allez au sud-ouest de la pièce, déplacez les cornes de la statue et ouvrez le placard avec Hermione. Assemblez les pièces obtenues, mélangez les couleurs une par une et obtenez ainsi le troisième ingrédient pour la potion. Buvez de la potion de vieillesse pour qu'une scène se déclenche.

Une fois que ceci est fait, suivez le spectre vers la prochaine salle, regardez la scène et suivez jusqu'à la maison d'Hagrid.

Dragons

Avancez à droite, déplacez l'oeuf violet sur le support violet en haut à gauche puis tirez sur le cadenas et entrez. Déplacez l'oeuf dans le tube pour le faire sortir de l'autre extrémité. Continuez à avancer à droite et éliminez les lutins devant le pont. Assemblez un levier avec les pièces obtenues et utilisez Hagrid pour tirer.

Traversez le pont dès que la voie est libre, dégagez les branches et formez un champignon rouge avec les pièces obtenues. Sautez sur le champignon pour atteindre le niveau supérieur et construisez un levier. Tirez-le avec Hagrid, et traversez le pont.

Lorsque vous apercevez le prochain dragon, déplacez le dispositif à gauche de la cage pour étaler un instrument de musique. Suivez la couleur des notes que le dragon vous indique, jouez-les et le dragon s'endormira. Poursuivez ainsi votre chemin à droite, sautez par-dessus les trous tout en évitant les flammes bleues et poursuivez vers la gauche.

Lorsque vous arrivez près des flammes, récupérez le bac au sol, remplissez-le avec l'eau du bassin et déversez-le sur les flammes plusieurs fois pour les éteindre. Créez une passerelle avec les pièces au sol et montez.

Déplacez l'anneau violet et placez-le derrière les trois attaches pour que le dragon brise les chaines de la porte bloquant le passage. Avancez, placez les pièces de Lego l'une sur l'autre pour pouvoir sauter vers l'autre côté du pont et avancez à droite. Mettez-vous à deux pour tirer les deux chaines du mur et poursuivez à droite.
A présent, utilisez le chien pour creuser le sol et descendez dans la section inférieure avec Hagrid. Tirez le levier, laissez Harry Potter en haut et utilisez la Cape d'invisibilité pour passer le dragon. Avancez, dégagez les branches avec la lumière et tirez sur la plante. Soulevez le bloc gris pour faire passer vos amis, avancez à droite, attendez qu'il vous ouvre le passage à travers le tronc et entrez.

Enfin, incarnez le chien et creusez le trou. Utilisez Hagrid pour soulever la chaine et utilisez Harry pour tirer sur l'attache de la chaine.

Château de Poudlard

Sortez de la chambre, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe et apprenez une nouvelle technique. Durant cet exercice, tirez sur les étudiants qui sont pris au piège et apprenez ainsi la technique Reducto.

Ensuite, suivez les flèches et le spectre jusqu'à la tente.

La première tâche

D'abord, utilisez le tonneau de gauche et avancez à droite pour éviter les boules de feu du dragon. Au bout du chemin, assemblez les pièces au sol et fabriquez un chien.

Une fois que la barrière de rocher est détruite, avancez à droite et approchez-vous de l'impasse. D'abord, déplacez le cratère violet et mettez-le sur son emplacement, au-dessous du dragon. Assemblez ainsi les objets obtenus et formez le chaudron.

A présent, dégagez les branches pour obtenir le premier ingrédient. Reconstruisez le squelette (à droite) pour le second ingrédient et tirez sur le serpent (à gauche) pour le troisième.

Maintenant, buvez la potion, montez sur le cratère et tirez le levier pour faire fuir le dragon. Grimpez, déplacez le second cratère sur le support violet (à droite) et utilisez-le pour traverser le ravin. Par la suite, évitez les flammes et sautez lorsque le dragon souffle loin de vous. Soulevez le baril pour éteindre les flammes et continuez à avancer.

Tirez sur le rocher vert pour dégager les pièces de Lego vertes et assemblez-les. Utilisez le chat d'Hermione pour creuser et déterrer le morceau bleu et tirez sur les lutins (à gauche) pour obtenir la pièce rouge. Placez-les selon l'ordre de couleurs indiqué sur le mur et grimpez dessus pour atteindre le niveau supérieur.

Après la courte scène, courez le long de la muraille, fuyez les flammes et entrez dans le château. Continuez à fuir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le niveau s'achève.

Le secret de l'oeuf

Dès que vous commencez, déversez le tonneau en bas de l'écran et assemblez les pièces obtenues. Placez-le sur les toilettes, entrez dans la cabine et utilisez la magie à deux pour obtenir le premier coquillage.

Mettez-le dans son emplacement près du bassin et revenez à gauche. Tirez sur les casiers pour libérer un objet jaune, donnez-le au vieil homme dans le tableau et obtenez le second coquillage. Tirez également sur les lavabos pour obtenir un autre coquillage et récupérez un dernier coquillage sur le sol.

Une fois que vous avez placé tous les coquillages, entrez par la trappe qui vient de s'ouvrir et atteignez la zone suivante.

D'abord, avancez jusqu'à la vitre et utilisez le balai pour la nettoyer.

Ensuite, tuez les scorpions pour pouvoir assembler les pièces et former un train. Déplacez ensuite le nuage du train vers la vitre, l'eau monte et la sirène vous donne une valve. Placez cette valve sur le dispositif de droit, regardez la scène qui suit et achevez ce niveau.

Le lac noir

Nagez à droite, passez par le conduit bleu et nagez encore à droite. Repérez un autre conduit bloqué par des pierres et tirez dessus pour les détruire. Faites passez Cédric à travers le conduit, nagez à droite et mettez-vous à deux pour dégager les pattes de la pieuvre qui bloque le chemin.

Nagez encore à droite, assemblez les pièces pour former un poisson et dégagez la voie. Ensuite, envoyez chaque personnages dans un chemin différent et avancez. D'abord, tirez sur les plantes au niveau inférieur et passez.

Ensuite, déplacez le crabe géant sur le support violet et faites passer le personnage en haut. Tirez sur l'oeil de la pieuvre située en haut, utilisez la lumière pour passer et faites attention à l'encre.

Passez dans le tunnel en haut à droite, tirez sur la plante pour récupérer la perle et descendez dans le tunnel inférieur pour la placer dans le coquillage.

Après la courte scène, déplacez les ancres situés à gauche et à droite de la zone puis tirez sur les pierres qui bloquent le conduit.
Entrez-y pour changer de position, déplacez la boule mauve sur la balance et tirez sur les attaches pour libérer vos trois compagnons.

Le retour de Voldemort

Dans le labyrinthe, tirez d'abord sur les plantes qui sont autour du piédestal et assemblez les pièces obtenues. Tirez sur l'armure, entrez dans les couloirs selon l'ordre que la statue a indiqué et atteignez la zone suivante.

A présent, éliminez les lutins et faites la même opération. Dans la pièce suivante, dégagez les branches avec un Lumos Solem et répétez la même méthode.

Dans la prochaine zone, avancez tout droit et évitez les murs mobiles. Repérez un lutin sur la droite, éliminez-le et prenez l'objet. Placez-le sur le support plus loin et tournez-le pour déplacer le mur.

Entrez, avancez à droite au croisement et fouillez le livre. Assemblez les pièces obtenues, sautez sur le tremplin et passez au-dessus du mur de droite. Dégagez les branches, placez une première mouche sur la toile d'araignée puis placez une seconde sur une autre toile collée au mur.

Une fois que les murs sont détruits, approchez-vous du Sphinx et assemblez les pièces d'une mouche pour qu'il bouge et dégage le chemin.

Boss : Voldemort
Dans ce combat final, éliminez les Mangemorts qui sont aux alentours pour que Voldemort apparaisse. A ce moment, appuyez de façon répétitive sur la touche d'attaque qui s'affiche et renvoyez le sort sur Voldemort. Répétez cette attaque trois fois et battez ainsi ce monstre.

Félicitations ! Vous avez battu Voldemort et terminé le jeu !

Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue

© LucasArts / Traveller's Tales 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Personnages

2GK562	Mutt
2UJQWC	Mannequin (garçon)
2W8QR3	Indiana Jones (déguisement)
3FQFKS	Indiana Jones (officier)
3PG5EL	Mannequin (fille)
4C5AKH	Professeur Henry Jones
7AWX3J	Lao Che
7EQF47	Boxeur
82RMC2	Mola Ram
8BDJG5	Indiana Jones (CS)
94RUAJ	Willie (chanteuse)
DZFY9S	Indiana Jones (collectionneur)
E88YRP	Salah
FGLKY5	Indiana Jones 2
FTL48S	Rene Belloq
J2XS97	Indiana Jones (Kali)
M4C34K	Indiana Jones (Désert)
P4PCDY	Mac
PGWSEA	Indiana Jones 1
QPWDMM	Mannequin (homme)
QUNZUT	Indiana Jones (DJ)
U7SMVK	Mannequin (femme)
WL4T6N	Dovchenko

Objets

2U7YCV	Fouet serpent
EGSM5B	Aimant à pièces

Véhicules

7VLKAF	Biplan
BC5PTY	Rolls-Royce Phantom
PXT4UP	Alien
RM3E84	Avion acrobatique
YLG2TN	Hotrod

CODES DE GAMEPLAY

En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Beep Beep	UU3VSC
Construction rapide	SNXC2F
Creuser rapidement	XYAN83
Déguisement	Y9TE98
Fast Fix	3Z7PJX
Invincibilité	6JBB65
Patinoire	TY9P4U
Sans peur	TUXNZF
Score x10	V7JYBU
Score x2	U38VJP
Score x3	PEHHPZ
Score x4	UXGTB3
Score x6	XWJ5EY
Score x8	S5UZCP
Silhouettes	FQGPYH

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de

déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à

proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez

alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches.

Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour

attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin

qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des

pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis

utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire

tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux,

il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber

au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au

premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi, puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes.

Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

Lego Rock Band

© Warner Interactive / TT Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débutant sur la Scène

Termine ton premier concert de la Tournée Mondiale.

Tour de Force

Joue dans chaque salle de concert de la Tournée Mondiale.

Rockeur à Longue Distance

Termine la Setliste du Marathon Rock de la Tournée Mondiale.

En Caisse

Achète le 2ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Pied Marin

Achète le 3ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Club Rotary

Achète le 4ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Route Dégagée

Achète le 5ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Marcher sur les Nuages

Achète le 6ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Dans les Profondeurs

Achète le 7ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Jet-Setter

Achète le 8ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Port Téléport

Débloque le Téléport dans la Tournée Mondiale.

Expert Démolition

Termine le Défi Power Rock Ruine et Roll.

Scribouillard

Embauche un Manager du Groupe.

T'es embauché !

Embauche un membre d'entourage.

Mon Taudis Adoré !

Achète un meuble pour l'antre du rock.

Fier de Son Chez-soi

Dépense 100 000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock.

Essentiels de Base

Achète un vêtement.

Famine de Vêtements

Dépense 100 000 pièces ou plus sur des vêtements.

Passionné des Vitesses

Achète un instrument.

Légende Locale

Gagne 100 admirateurs.

Ma Petite Étoile

Gagne 100 Étoiles.

Travail de Frette Parfait

100% des notes frappées comme Guitariste.

Batterie Parfaite

100% des notes frappées comme Batteur.

Chant Parfait

100% comme Chanteur.

Groove Parfait

100% des notes frappées comme Bassiste.

La Ferme

Réussi un Repêchage de Pièces à 100% pendant une représentation.

Brian May est jaloux ?

Atteint un solo guitare à 100% en Expert.

Tous Pour Un

Termine une chanson avec 4 membres du groupe.

Argent

Artiste Vétéran

Termine tous les concerts de la Tournée Mondiale (à part les Setlistes Marathon Rock et Sans Fin).

Chef #1

Embauche tous les membres d'entourage.

Habitation de Luxe

Dépense 1.000.000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock.

Victime de la Mode

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des vêtements.

Instrumental

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des instruments.

Fantastique

Gagne 1.000.000 admirateurs.

Super Stars

Gagne 1000 Étoiles.

La pratique est la clé du succès

Les 4 membres du groupe reçoivent 100% des notes frappées chacun.

Facilement Doré !

Étoile d'Or sur n'importe quelle chanson.

The Final Countdown

Atteint un solo guitare à 100% de "The Final Countdown" en Expert.

Or

Fin Honteuse

Termine la Setliste Fin Honteuse de la Tournée Mondiale.

Acclamation Universelle

Termine l'Histoire.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Lego Star Wars : La Saga Complète

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS CACHÉS

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley, choisissez l'option "Entrez Code" et saisissez l'un des codes suivants.

AAB123	Droïde Tri-Fighter
BDC866	Droïde vautour
BRJ437	Déguisement
CLZ738	Grappin Jedi
EVILR2	Droïde R2-Q5
GIJ989	IG88
HHY697	Boss Nass
HUT845	Navette impériale
INT729	Interceptor Tie
KLJ897	Jango Fett
NBN431	Stormtrooper
PMN576	Général Grevious
QRN714	Capitaine Tarpals

INDIANA JONES

Rendez-vous dans la zone bonus de la Cantina, passez la porte "Trailers" et visionnez la vidéo d'Indiana Jones. Il sera alors disponible à l'achat pour 50 000 studs.

BOWLING JEDI

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley et utilisez la force sur tous les panneaux bleus qui jonchent le sol. Une boule de bowling apparaîtra si vous les avez tous touchés, et vous pourrez utiliser la force dessus pour obtenir des studs.

Leisure Suit Larry : Box Office Bust

© Codemasters / Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Cascade de Cupidon

Terminer la mission Lovegun

Mortel

Terminer la mission Frapper-cadavre

Pont à mousse

Terminer les missions Palets

Meilleur jeune acteur

Collecter 10 récompenses de Larry

Larry gymnaste

Faire 3 sauts de mur consécutifs

Bien pendu

Faire 3 sauts consécutifs sur des rebords

César de la mode

Accumuler une garde-robe de 6 costumes

Diffuser du toit du monde

Atteindre les sommets des Studios Laffer

En plein dans le mille

Mettre dans le mille 3 fois de suite aux palets

Car surfin'

Rester 50 secondes sur le toit d'une voiture en déplacement

Récupérateur

Détourner 50 véhicules

Demolition Boy

Détruire 3 véhicules en 60 secondes grâce à une réaction en chaîne

Le Mans

Conduire des véhicules 3 heures en cours de partie

Oscar du débutant

Terminer la première mission du jeu

Argent

Un tas de Larry

Terminer le Far West

Chamone

Terminer le jeu Horreur

Ça coule de source

Terminer le jeu du Britannique

Scores de Larry

Obtenir un score total de 2800 aux Palets

Socialiste

Rencontrer tous les personnages du jeu

Meilleur seconde rôle

Collecter 50 récompenses de Larry

César de la trotte

Faire 160 kilomètres à pied

Voyage voyage

Conduire 400 kilomètres

Né pour pédaler

Terminer toutes les courses

Comme un gant

Utiliser tous les costumes déverrouillables pendant la même mission

Or

Fin

Terminer toutes les missions principales du jeu

Oscar du césar de la récompense

Terminer avec succès 4 jeux de réalisateur

Aldo

Terminer tous les jeux de séduction

Précoce

Terminer le jeu en moins de 8 heures

Platine

Cinématique

Pour obtenir ce trophée, vous devez récupérer tous les autres trophées du jeu

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

BONUS DE FIN

Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

Skrull Arena

Terminez le jeu.

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Ces codes sont à entrer dans le menu Extras. Un son confirmera la validité du code.

Pouvoir illimité

, Gauche, Droite, , , L1

Tous les clichés

Gauche, , Droite, , Droite, L1.

Toutes les vidéos

, Gauche, , Droite, , R1.

Linger in Shadows

© Sony / Plastic Reality Technologies 2008

+ D'INFOS FORUM

CRÉDITS ET PARTIE CACHÉE

A l'écran titre, appuyez sur L3 + R3.

LittleBigPlanet

© Sony / Media Molecule 2008

TROPHÉES

Bronze

Jardin

Termine tous les niveaux du Jardin

Savane

Termine tous les niveaux de la Savane

Mariage

Termine tous les niveaux du Mariage

Canyon

Termine tous les niveaux du Canyon

Métropole

Termine tous les niveaux de la Métropole

Ile

Termine tous les niveaux de l'Ile

Temple

Termine tous les niveaux du Temple

Expert en création

Termine tous les niveaux des didacticiels

Artiste

Pose un autocollant

Décorateur d'intérieur

Pose 10 autocollants ou décorations dans ton pod

Créateur de mode

Choisis un costume pour ton sackboy comportant au moins un objet pour la tête, un pour le corps et un matériau

Fouineur

Collecte 25% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Traqueur fou

Collecte 50% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Chasseur de trésors

Collecte 75% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Multiplicateur X 2 !

Obtiens un multiplicateur de score X 2

Multiplicateur X 8 !

Obtiens un multiplicateur de score X 8

Fou de la vitesse !

Voyage à une vitesse folle

Amoureux des hauteurs !

Voyage incroyablement haut

Sympa

Termine un niveau avec plus d'un joueur

Succès fou

Termine un niveau en ligne avec 3 autres joueurs de ta liste d'amis

Contact facile

Termine un niveau en ligne avec 3 autres joueurs qui ne figurent pas sur ta liste d'amis

Premier de la classe

Gagne une partie à 4 joueurs

Voyageur

Termine un niveau de la communauté

PREM'S !

Fais partie des 10 premiers à terminer un niveau de la communauté

Concerné

Donne ton avis sur un niveau de la communauté

Comité de vigilance

Ajoute 5 niveaux de la communauté à tes favoris

Réseau

Ajoute 3 auteurs à tes favoris

Pipelette

Envoie un commentaire sur un niveau de la communauté

Créateur

Construis un niveau et sauvegarde-le avec le thermomètre plein à plus de 30 %

Créateur en équipe

Construis un niveau avec plus d'un joueur et sauvegarde-le avec le thermomètre plein à plus de 30 %

Roi de la publication

Publie un niveau

C'est moi qui l'ai fait !

Au moins 5 personnes ont joué à un de tes niveaux

Les Trophées Bronze cachés

SackBird

Passe 8 secondes ou plus dans les air

Stickeriste Secret

Débloque la course "Les Premiers Pas"

Trendsetter

Place un sticker ou une décoration sur un autre joueur

Collectionneur de Cranes

Tue 100 créatures au travers de n'importe quel niveau

Argent

Débutant

Termine tous les niveaux principaux

Multiplicateur X 20 !

Obtiens un multiplicateur de score X 20

Super score

Obtiens 1 000 000 de points à travers tous les niveaux joués

Roi de la bulle

Collecte toutes les bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Dr Frankenstein

Invente une créature avec au moins 2 yeux, 2 jambes, ou roues et un cerveau

Chouchou du public

Au moins 50 personnes ont joué à un de tes niveaux

Succès planétaire

Au moins 10 personnes ont ajouté un de tes niveaux à leurs favoris

Célébrité

Au moins 5 personnes t'ont ajoutés à leurs joueurs favoris

Or

Jouer

Termine tous les niveaux Histoire sans mourir, sauf bien sûr les niveaux qui ne s'achèvent que quand tu meurs

Créer

Au moins 50 personnes ont ajouté un de tes niveaux à leurs favoris, et au moins 30 personnes t'ont ajouté à leurs joueurs favoris

Partager

Joue à 150 niveaux de la communauté, commente 50 niveaux de la communauté, et ajoute 10 niveaux de la communauté à tes favoris

Platine

100 %

Gagne tous les trophées LittleBigPlanet pour débloquer ce trophée de platine

COSTUMES

Vous pouvez obtenir un costume différent à chaque fois que vous parvenez à terminer un niveau sans mourir.

RÉCOMPENSES

Une récompense vous est attribuée à chaque fois que vous parvenez à récupérer toutes les bulles disséminées dans un niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Jardin

1 - Premiers pas

-Suivez les indications qui apparaissent à l'écran.
-Poussez les poulets pour trouver d'autres orbes.
-Dans le moulin à eau, laissez-vous glisser vers le rivage opposé puis sautez. Vous devez absolument tomber dans le piège (sacrifier une vie). Choisissez de recommencer en sélectionnant l'icône et en maintenant la touche d'action appuyée pour réapparaître sur l'autre rive.
-Habillez la pancarte d'autocollants. Collez l'autocollant de la chaussure arc-en-ciel pour débloquer un défi course. Cela libère aussi un oiseau auquel vous pourrez vous accrocher pour franchir le ravin lorsque les dalles disparaissent.
-Pour inverser une image, appuyez sur le joystick droit (il faut inverser une chaussure pour habiller le baron).

2 - T'as saisi ?

-Tirez les blocs et les éponges pour résoudre les problèmes de hauteur. Le bloc triangulaire doit être retourné et vous devrez vous aggriper aux chevaux pour avancer.
-Pour utiliser les lianes, vous devez vous y accrocher et relâcher pour sauter au moment où vous approchez la prochaine prise (réappuyez instantanément pour l'attraper).
-Un singe sur une voiture vous parle des clés de défi. Prenez celle qui est suspendue en vous aidant de la balançoire
-Traversez les balancelles à toute vitesse.
-Une fois devant la reine, choisissez le menu des autocollants et épinglez la queue d'âne (que vous venez de trouver dans la partie décorations). Agrippez-vous au manche et avancez.

3 - Skate jusqu'à la victoire

-Au début du niveau, attrapez l'oiseau pour atteindre le haut de la falaise.
-Pour traverser les moulins, ne lâchez prise qu'une fois en haut et utilisez le bouton de saut lorsque vous serez en l'air. Atteignez ensuite les rochers pour récupérer des bonus.
-Au niveau du jet-pack, une fois en l'air, attrapez les rouleaux jaunes et placez-les dans la boite en évitant les fantômes.
-Escaladez les interrupteurs marqués par des flèches rouges pour débloquer les accès.
-Servez-vous de la deuxième chaussure comme élévateur, vous tombez sur un blason vide. Collez dessus l'autocollant du lion.
-Accrochez-vous à l'éponge et à la pierre pour continuer.
-Pour la course finale, accrochez-vous à l'engin.

Chapitre 2 : Savane

1 - Safari dansant

-Au début du chapitre, placez-vous sur l'interrupteur pour pouvoir progresser.
-Utilisez le cou des girafes pour prendre de la hauteur et utilisez la rose comme autocollant pour libérer les objets.
-Utilisez les queues des singes pour traverser les gouffres.
-Ne craignez pas les braises au niveau de la zone dans laquelle se trouvent les trois singes sautants, vous ne risquez pas d'y laisser votre peau. Essayez seulement de ne pas vous faire écraser par les primates.
-Utilisez l'autocollant du cheval en bois, juste après avoir parlé avec Zola.
-Arrivé au niveau des buffles, vous pouvez soit les contourner et zigzaguer entre les arbres, soit sauter sur leur dos pour traverser.

2 - Forêt en flammes

-Dès le début, reculez pour monter derrière le singe. Allez à gauche pour passer un tremplin et trouver une clé de défi.
-Vous devez absolument utiliser les buffles pour traverser.
-Utilisez aussi les boules suspendues pour traverser les trous.
-Quelques ennemis sont faciles à éliminer, il suffit de sauter sur leur dos et atterrir sur les orbes bleues pour vous en débarrasser.
-Agrippez-vous aux différentes lianes pour atteindre la tête de crocodile en bois. Collez l'autocollant en forme d'antilope.
-Devant la grotte, glissez en vous laissant tomber pour éviter les crocodiles postés des deux côtés.

3 - Le Royaume du suricate

-Frayez-vous un chemin pour atteindre le despote Suricate, vous devriez y arriver assez facilement.
-Sur place, le gros chat vous demande de retrouver son fils. Il vous laissera ainsi continuer votre route.
-Dirigez-vous vers l'Ouest et retrouvez le chaton. Attrapez-le et ramenez-le à son père.
-Allez vers la droite puis utilisez les taupes pour trouver votre chemin et clore le chapitre. Collez la forme de visage vaudou sur l'interrupteur.

Chapitre 3 : Le Mariage

1 - La réception du mariage

-Utilisez les plaquettes rebondissantes pour avancer. Vous devrez rester concentré et appuyer sur le bouton de saut au moment opportun (en remontant) sinon vous perdrez votre élan. Juste après le trampoline, vous verrez un interrupteur et devrez coller la forme d'un squelette à chapeau.
-Vous aurez peut-être à effectuer cette mission plusieurs fois, avant de localiser les passages les plus difficiles et les traverser.
-Une clé défi est posée sur le chapeau du squelette (sur le pont, à la fin du niveau). Pour l'atteindre, utilisez les deux têtes propulseuses afin de sauter à gauche et atteindre le chapeau.

2 - Mémoires d'outre-tombe

-Commencez par suivre le chien qui éclaire la route pour votre personnage grâce à sa lanterne. Vous pouvez monter sur son dos mais sachez qu'il est assez lent.
-Au niveau de l'affiche, abandonnez le chien et tirez sur la manette pour faire tomber le bâton à gauche.
-Utilisez les leviers pour franchir les obstacles lorsque vous empruntez le chemin du bas. Ne tombez surtout pas dans les trappes.
-Prenez à droite et progressez grâce à la série d'élévateurs.
-Les têtes de mort vous permettent de traverser les pics.
-Une fois au niveau du bloc en mousse, tirez-le vers la gauche.

-Lorsque vous ferez la rencontre du futur marié, traversez à nouveau grâce aux têtes de mort puis actionnez l'interrupteur pour avancer en sa compagnie jusqu'à ce qu'il vous demande de partir.
-Le Crânedozer s'occupera de détruire le paysage pour vous permettre d'avancer et clore le chapitre.

3 - Crânedozer

-Pendant ce niveau, vos réflexes seront mis à l'épreuve. Traversez autant de plates-formes que possible pour ramasser un max de bonus. Essayez aussi de rester en hauteur pour éviter les obstacles qui se trouvent au sol.
-Si vous échouez, vous reprenez la course devant vos poursuivants.

Chapitre 4 : Canyon

1 - Ville explosive

-Commencez par prendre de l'élan avant d'effectuer un double-saut entre les cactus.
-Appuyez sur les interrupteurs rouges pour déclencher les explosions et faire apparaître des moyens de transport et progressez. D'ailleurs vous devrez vous accrocher à la fusée pour atteindre la rive opposée.
-Devant la banque, placez les explosifs et allez vous mettre sur la croix pour que votre allié déclenche l'explosion. Empruntez la trappe pour avancer.
-Dans le passage suivant, vous devrez utiliser le jet-pack pour déplacer des bombes et les placer à un endroit précis. Restez calme et avancez lentement dans les passages les plus étroits.
-Au moment où vous devez sortir Japaleño de prison, vous trouverez une caisse de dynamite posée à côté d'un cube. Montez sur ce dernier pour atteindre la plateforme de droite contenant de nombreux interrupteurs en forme d'oiseau orange.

2 - Les mines

-Localisez les orbes bleues et touchez-les pour éliminer vos ennemis.
-Les personnages créés à partir des tissus peuvent s'accrocher aux gros rouleaux.
-Les interrupteurs permettent de déclencher des explosions et de traverser. -Videz les chariots remplis de braises en actionnant les leviers puis activez-les à nouveau pour les emprunter et atteindre les endroits les plus inaccessibles.
-Devant le ressort, atterrissez en plein milieu pour atteindre la plateforme qui est en hauteur.
-Lorsque vous traverserez le tunnel vertical, évitez les flammes et esquivez le coup de marteau de l'ennemi qui vous attend de pied ferme.
-Vous devrez ensuite traverser un passage pendant le temps imparti. Utilisez les interrupteurs pour faire apparaître les explosifs et déplacez-les vers la gauche.
-Utilisez ensuite les wagons pour avancer.
-Attrapez l'éponge verte au moment opportun et attendez que la navette apparaisse sur la gauche.
-A la fin du chapitre, sprintez vers la droite en alternant entre petits sauts et double-sauts jusqu'à l'arrivée.

3 - Sanctuaire du serpent

-Trouvez le moment opportun pour franchir le passage des serpents ou pour attraper les bombes et les déplacer vers un endroit précis avant qu'elles n'explosent tout en évitant les attaques des ennemis.
-Visez les orbes bleus pour tuer les serpents.
-Avant d'atteindre le boss, vous devrez évoluer dans un endroit qui contient de petites grottes dans lesquelles vous devrez vous cacher.
-Dès que vous atteignez le boss, évitez les caisses explosives qu'il vous lance puis déplacez-les vers le rempart de l'ennemi (à droite) pour l'exploser.
-Le combat est divisé en deux parties et vous devrez tout au long de cette bataille éviter les bombes de votre ennemi pour pouvoir clore le chapitre.

Chapitre 5 : Métropole

1 - Lowrider

-En voiture, tirez la manette vers l'arrière pour avancer et poussez-la vers l'avant pour reculer. Ce niveau est rempli de bosses qui peuvent vous faire dévier de votre trajectoire, essayez de les éviter au maximum.
-Placez les véhicules dont l'avant vous permet de rebondir sous les interrupteurs.
-La clé défi de ce niveau est accrochée à un fil, au dessus des tonneaux électriques. Elle se trouve à l'étage de la deuxième voiture.
-Lors du passage des épaves, évitez à tout prix les rouleaux électriques puis dirigez-vous vers la droite pour atteindre le prochain véhicule.
-Placez votre véhicule en face du Z pour participer à la course et la remporter et ainsi mettre fin à ce chapitre.

2 - Métro

-Utilisez l'ascenseur pour récolter un max de bonus.
-Dans le métro, évitez les wagons qui déboulent à toute vitesse. Trouvez le bon rythme pour avancer car ces wagons apparaissent selon un rythme bien précis.
-Franchissez les passages en croix puis sortez l'épave de l'eau, cela ne devrait pas vous poser de problèmes. La clé défi de ce niveau est suspendue au milieu des rouages en forme de croix (un peu avant la ligne d'arrivée de la course).
-Dans le prochain ascenseur, évitez les zones toxiques pour finir le chapitre.

3 - Le chantier

-Le chapitre commence par une petite course durant laquelle vous devrez éviter les rondins enflammés. Restez en équilibre durant les parties des poutrelles et avancez à toute vitesse jusqu'à la deuxième course.
-Lorsque vous rencontrez les ennemis armés de massues, attendez que leur arme soit du coté opposé au votre pour leur sauter dessus et les éliminer. -Contre le boss et ses sous-fifres, placez les blocs sous les bombes des ennemis pour les renvoyer à leur expéditeur.
-Arrivé sur une poutre en suspension, prenez le chemin de droite. Vous devez sauter sur l'ennemi avec une massue à piques pour attraper la poulie qui vous emmène sur des poutres. Utilisez-les pour atteindre la clé défi en haut.

Chapitre 6 : Ile

1 - Dojo endurance

-Durant ce niveau, vous devrez évoluer de façon à franchir les différentes plates-formes au moment opportun. Prenez votre temps et dosez les sauts que vous effectuez.
-Sautez par-dessus les rochers ou accrochez-vous aux rouleaux pour traverser ces obstacles.
-Lorsque vous escaladerez plusieurs étages à l'aide d'un ascenseur, utilisez les poutres pour aller à droite. Vous allez trouver l'interrupteur en forme de samouraï.
-Devant les plaquettes tournantes, sautez rapidement dès que ces dernières s'approchent de votre position.

2 - Le jardin perdu du sensei

-Devant le passage des rouleaux, synchronisez-vous et sautez. Calculez la vitesse des rouleaux pour pouvoir lâcher prise au bon moment. Essayez de rester en équilibre sur chaque rouleau avant de sauter vers le prochain.
- Le combat final vous oppose à trois sumotoris ; deux petits et un grand. Pour éliminer les premiers, atteignez leur tête en rebondissant sur leurs bras pour détruire l'orbe. En ce qui concerne le plus grand, passez sous ses jambes pour atteindre les deux orbes qui se trouvent sur ses fesses puis utilisez ses pieds pour arriver jusqu'au plafond. Aggripez-vous aux lanternes et relâchez lorsque vous serez exactement au dessus des trois dernières orbes. Vous pouvez aussi les atteindre en passant par ses épaules.
-Vous devez passer une dernière séquence réflexe comparable aux précédentes pour clore le chapitre.

3 - Volcan du redoutable Oni

-Rendez-vous en ballon jusqu'au volcan en évitant les pièges en cours de route.
-A la deuxième porte, vous trouverez l'interrupteur en forme de fleur sakura (à gauche de l'étage).
-Au dessus du volcan, sautez dans le cratère et atteignez la pièce du Boss.
-Avant d'aller battre Oni dans sa caverne, grimpez à gauche pour coller l'interrupteur en forme de masque de guerrier rose.
-Actionnez le levier qui est à droite pour déplacer le chalumeaux vers votre ennemi. Allez à proximité de l'épée d'Oni pour rester à couvert. Lorsqu'il lance ses rondins enflammés, sprintez vers le levier et tirez-le vers la droite. Effectuez cette manoeuvre trois fois pour venir à bout de votre ennemi.

Chapitre 7 : Temple

1 - La cour des danseurs

-Traversez les passerelles au moment opportun et faites gaffe lorsque vous serez sur celles qui sont instables.
-Attendez que votre plateforme surplombe les deux blocs de braises pour sauter par-dessus.
-Au niveau de la pente contenant les bandes brûlantes, sautez par-dessus ces dernières et accrochez-vous aux plates-formes pour vous rattraper.

2 - Temple de l'éléphant

-Dès le début du niveau, collez l'autocollant de l'éléphant bleu (lorsque vous vous éloignerez de l'homme en lévitation).
-Avancez dans ce passage qui grouille de blocs et de séquences d'action en ramassant les bonus tout en essayant de ne pas vous faire écraser.
-La première clé défi se trouve tout au bout d'une paroi, à proximité des colonnes. Ramassez la deuxième dès que vous montez sur l'éléphant mobile.

3 - Palais du grand Magicien

-Avancez de bloc en bloc en trouvant le bon timing et en faisant gaffe à ceux qui disparaissent.
-Actionnez le premier interrupteur pour mettre en place la plateforme.
-A la fin du niveau, attendez que le magicien révèle un bloc pour le traîner et attraper la clé défi (posée sur le cube).

Chapitre 8 : Nature

1 - La toundra gelée

-Aggripez-vous au traîneau pour que les chiens commencent à avancer.
-Ramassez tous les bonus tout en faisant attention aux piliers qui s'effondrent.
-Avancez sous les stalactites pour qu'elles tombent et utilisez-les pour progresser. Dès que vous aurez pris de la hauteur, une autre stalactite va tomber et casser le sol. Descendez pour récupérer la clé défi.
-Eliminez les deux soldats en appuyant sur les interrupteurs.
-Pour la course, choisissez les trajectoires les plus courtes pendant les glissades et sautez par-dessus le gouffre que vous rencontrerez en chemin.
-Traînez le soldat vers la fin du niveau et sautez depuis sa tête pour atteindre l'ennemi plus rapidement.

2 - Le bunker

-Traversez les cercles tournants en passant dessus en ramassant les bonus. Lorsque vous emprunterez les deux grandes roues électrifiées tournant dans les deux sens, passez de l'une à l'autre pour attraper la clé défi.
-Eliminez tous les ennemis que vous rencontrez.
-Avancez ensuite sur les tapis en mouvement en gardant votre équilibre. Prenez votre temps.
-Pour la descente, accrochez-vous aux bouts de tissu pour ralentir votre glissade.
-A partir du checkpoint, vous devrez, en plus, éviter des rondins électriques et ce en sautant sur de nombreuses

plates-formes. Enchaînez les sauts sans vous arrêter pour bien négocier cette portion.

3 - Le repère du collectionneur

-Dès le début, sautez en face sans vous accrocher pour atteindre l'interrupteur en forme d'arbre dégarni.
-Accrochez-vous à un rondin pour effectuer la première descente.
-Libérez tous les personnages du jeu en tirant sur les leviers. Chaque personnage libéré vous fait gagner un bonus (à la fin du chapitre).
-Pour les plates-formes amovibles, anticipez le mouvement des plates-formes avant de sauter et atterrir dessus. Faites gaffe à ne pas vous faire écraser sous les plafonds.
-Accrochez-vous aux bouts de tissu pour descendre les passages en L.
-Pour les passages avec les cubes, prenez de l'élan et franchissez-les pour qu'ils ne vous ralentissent pas car vous risquez de vous faire écraser.
-Pour la dernière descente en rappel, restez au milieu pour ne pas vous faire électrifier.

4 - Le collectionneur

Pour ce niveau, vous devez affronter plusieurs machines. Lorsque vous en viendrez à bout, vous aurez fini le jeu, Bravo !

PASSER TOUS LES TUTORIELS

Cette astuce permet de zapper tous les tutoriels tout en obtenant les objets que l'on débloque en les terminant. A l'écran des crédits, faites : Haut, L1, L2, R2, R1, et .

Lost

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Force majeure

Le jeu vidéo Lost commence comme la série télé par le crash de votre avion. Vous vous réveillez dans la jungle sans savoir qui vous êtes. Amnésique, votre périple sur l'île débute ici. Vous pouvez examiner les sièges de l'avion à vos côtés, mais ils ne révèlent rien de spécial. Suivez donc le seul chemin disponible. Vous trouverez une victime accrochée dans un arbre puis un peu plus loin une personne qui disparaît aussitôt. Continuez à avancer. Il y a une chaussure sur un rocher à gauche, mais elle ne vous servira à rien. Parlez à Kate qui vous attend quelques mètres en avant. Passez tous les sujets de conversation en revue. Elle vous donnera alors **1 bouteille d'eau** et vous demandera de la laisser tranquille. L'eau vous rappelle quelque chose et déclenche la première séquence de flash-back. Observez bien la photo déchirée avant que ne débute la séquence.

flash-back - 815

Dans ces phases de jeu, votre objectif est de prendre une photo correspondant au cliché déchiré que vous verrez furtivement au début de chaque flash-back. Ici, vous devez prendre une photo au moment où l'hôtesse de l'air donne de l'eau à Kate. N'oubliez pas de zoomer et de faire la bonne mise au point pour réussir. La deuxième partie du flash-back consiste à retrouver 3 objets souvenirs. Le premier d'entre eux est simplement votre **sac à dos** posé à vos pieds. Examinez-le. Regardez aussi le **magazine** posé sur le siège à côté de vous puis les **photos** sur l'accoudoir. Pour terminer le flash-back, parlez à l'hôtesse. Elle vous apprendra que Kate est une fugitive, ce qui explique l'utilisation des menottes.

Objets-souvenirs
- Sac à dos à vos pieds
- Magazine sur le siège
- Photos sur l'accoudoir

Parlez de nouveau à Kate et mentionnez les menottes. En échange de votre silence à ce sujet, Kate acceptera de vous aider. Elle vous indique qu'un chien était dans l'avion et que l'animal pourrait vous permettre de trouver la plage. Faites quelques pas, le jeu chargera pour laisser place à une séquence de poursuite dans la jungle. Vous devez suivre le chien à travers la jungle. Attention, le Labrador n'est pas toujours simple à suivre des yeux parmi la végétation assez dense. Le mieux est de rester très près de lui et de courir. Si vous vous perdez, appelez rapidement l'animal pour qu'il s'arrête. Fouillez les quelques mètres autour de vous pour essayer de le retrouver. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est encore de recommencer la séquence.

C'est le chaos total sur la plage. Un morceau de l'avion s'est écrasé ici. Il y a des bouts de carlingue partout sur le sable, et des survivants paniqués un peu partout. Parlez au premier d'entre eux. Il s'agit de Michael trop occupé à chercher son fils Walt pour vous accorder beaucoup de temps. Puisque vous êtes dans un jeu vidéo et que la morale ne compte pas vraiment, laissez-le chercher son fils et partez de votre côté ramasser les **3 noix de coco** sur la droite. Longez la jungle, toujours sur la droite pour trouvez encore **4 noix de coco** ainsi qu'**1 bouteille d'eau**. Rebroussez chemin jusqu'à Michael. Restez surtout bien éloigné des réacteurs qui risquent d'exploser d'un instant à l'autre. Locke est assis quelque part sur la gauche, lui parler ne sert pas encore à grand-chose puisqu'il vous priera simplement de vous occuper d'aider les autres. Notez que son fauteuil roulant se trouve à quelques mètres de lui. Descendez un peu plus sur la plage. Il y a quelques bagages près d'un morceau de tôle derrière Hurley. Fouillez-les et vous trouverez une nouvelle **bouteille d'eau**. Vous pouvez parler à Hurley qui évoquera sa malédiction. Rien d'important pour l'instant. Continuez vos

recherches en vous intéressant à Claire, la jeune femme assise près de l'avion. Elle non plus ne semble pas avoir besoin de vous pour le moment. Laissez-la donc seule et partez prendre la bouteille d'eau cachée près de là où l'avion touche l'océan. Notez qu'une montre en or est accrochée à un morceau de débris sur la plage. Vous ne pourrez pas la prendre. Terminez votre tour d'exploration en allant voir Jack qui effectue un massage cardiaque à une victime. Il vous charge d'une mission de la plus haute importance : arrêter une fuite de kérosène. Remontez vers Locke, déjà au travail pour tenter de vous aider, et repérez le panneau électrique de l'avion. Il va falloir le bidouiller pour stopper la fuite.

Panneau électrique : fuite de kérosène

Ici, vous devez placer des résistances le long du circuit afin de réduire l'intensité électrique. En suivant le parcours, placer les -5V, -30V, -15V et -15V.
Il faudra certainement pivoter cette dernière pour terminer l'intervention et arrêter la fuite.

Jack vous félicite d'avoir réussi à arrêter la fuite. Il vous encourage maintenant à fouiller la plage pour essayer de trouver vos affaires. Cela vous permettra peut-être de retrouver la mémoire. Vous pouvez lui parler. Il va vous dire qu'il compte partir avec quelques autres à la recherche du cockpit pour envoyer un message de détresse. Commencez vos fouilles près de l'avion. Il y a un jeu d'échecs sur le sable, mais cela n'évoque rien de particulier pour vous. Prenez la **bouteille d'eau** près de l'aile. Kate s'est installée non loin de là, entre la jungle et l'aile. Derrière elle, une valise vide et donc sans intérêt. Parlez à Kate. Elle prétend avoir trouvé un sac à dos dans la jungle. Le sac est désormais rangé avec les autres bagages, mais de l'autre côté du camp. Il faudra le récupérer plus tard. Il y a un CD sur le sable près du feu. Il s'agit de la chanson "You all everybody" du groupe Driveshaft... Suivez la lisière de la jungle jusqu'à trouver **1 noix de coco**. Revenez vers l'avion et passez de l'autre côté en traversant près de la jungle. Vous trouverez Sawyer en train de fouiller un tas de valises. Il vous accueillera assez froidement. Pas la peine de trainer dans le coin. Continuez en longeant la jungle afin de ramassez encore **3 noix de coco**. Notez que Sun est assise sur votre gauche près d'un feu. Vous pouvez tenter de faire connaissance, mais à moins de comprendre le coréen, ce n'est pas forcément très utile pour l'instant. Sur la plage, vous trouverez une bande dessinée en espagnol ainsi qu'une valise vide. L'une est aussi inutile que l'autre. Votre sac est par contre très précieux et vous pourrez le récupérer dans le tas de bagages tout à fait au bout de la plage, près du feu de camp. Lorsque vous vous pencherez pour le ramassez, une vieille connaissance vous frappera dans le dos et vous sommera de lui donner l'appareil photo afin de détruire un certain cliché. Fin de l'épisode.

Episode 2 : Un nouveau jour

Vous débutez cet épisode sur la plage. Jack vous empêche de retourner dans la jungle, donc autant en profiter pour faire le ménage et parler à tout le monde. **5 noix de coco** vous attendent sur la plage (2 de ce côté, 3 autres de l'autre côté de l'avion). Vous pouvez parler à Sawyer qui sera d'accord pour échanger quelques objets. Ne faites rien pour le moment, et allez plutôt parler avec Kate. Elle vous renseignera sur la position du cockpit mais vous mettra aussi en garde contre ce qui rode dans la jungle. Tout en lui parlant, vous noterez qu'une femme marche sur la plage derrière elle. Il s'agit de la même femme aperçue à votre réveil dans la jungle. Elle se tient maintenant debout sur la plage. Approchez-vous d'elle pour lui parler.

flash-back - Douce nostalgie

Prenez une photo lorsque la femme pose devant vous avec une main sur la hanche et l'autre sur la cuisse. Examinez l' **agenda** posé sur la chaise, puis le **journal** en face. Le **magnétophone** sur la caisse constitue le dernier objet souvenir à regarder. Parlez à la femme en maillot de bain. Elle mentira au pêcheur pour obtenir son bateau.

Objets souvenirs

- Agenda sur la chaise
- Journal sur la chaise
- Magnétophone sur la chaise

Votre objectif est désormais d'entrer dans la jungle sans que Jack ne vous voie. Parlez à Claire qui est assise près de l'avion. Puis allez voir Jack et dites-lui que la jeune femme s'est évanouie. Le médecin ira à son secours, libérant l'accès à la jungle. Caché dans les banians, Locke vous appelle. Il vous conseillera de vous tenir à l'abri dans les racines

creuses en cas d'attaque. En effet, un monstre de fumée noire rode dans la végétation. Il émet heureusement un son très particulier et vous pourrez vous cacher à l'avance si vous venez à l'entendre. Locke vous apprend également que le cockpit de l'avion se trouve un peu plus loin. Comme il n'est pas simple de s'orienter dans la jungle, vous aurez besoin de repères pour avancer. Approchez-vous des débris juste derrière vous. Il y a deux morceaux de tôle. Celui de droite permet de vous rediriger vers la plage tandis que celui de gauche vous conduira au prochain repère dans la jungle. En l'activant, votre regard se tournera automatiquement vers la direction à suivre. Allez par là en prenant soin de récupérer en chemin les **4 papayes** sur le rocher à votre gauche. N'oubliez pas de vous mettre à l'abri si vous entendez le monstre. Naviguez ainsi de débris en débris en vous cachant pour laisser passer le monstre. Outre les fruits déjà ramassés près de Locke, vous trouverez encore **4 papayes** éparpillées près du 4ème repère. Après 6 morceaux de tôle, vous verrez l'homme qui vous a attaqué posté un peu plus loin. Et cette fois il est armé. Ne perdez donc pas de temps et continuez votre périple en courant. Vous atteindrez rapidement le dernier repère. A ce moment-là, le monstre s'occupera de l'homme armé et vous pourrez entrer dans la zone suivante.

Prenez les **4 noix de coco** sur le chemin, puis la **bouteille d'eau** près d'un morceau d'avion. Vous rejoindrez Michael en train de couper du bois. Il vous remettra un briquet et vous explique qu'il collecte du bois pour construire un radeau. Tout comme Sawyer, Michael se propose d'échanger des objets. Prenez **3 torches** contre 15 noix de coco et entrez dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous n'y voyiez plus rien et sortez immédiatement une torche pour avoir de la lumière. N'oubliez pas de la sélectionner dans l'inventaire sans quoi le briquet restera votre seule source lumineuse. En règle générale, ne restez jamais sans lumière dans la grotte pour ne pas vous faire attaquer. Avancez jusqu'à ce que des chauves-souris surgissent. Elles feront s'éteindre la torche. Rallumez-la aussitôt et continuez prudemment sur le petit pont de pierre. Vous entendrez puis verrez une cascade sur la gauche. Il faut la traverser. Pensez juste à éteindre votre torche avant de le faire. Sinon, l'eau la rendra inutilisable. Il y a deux cascades à traverser puis un petit couloir à prendre sur la gauche. Ce dernier mène à un ours polaire blessé. Ramassez la **torche** qui traîne près de sa gueule puis continuez votre chemin. La sortie n'est plus très loin. Passez une cascade, tournez à gauche, puis à droite devant l'autre cascade, et enfin tout de suite à gauche. Avancez tout droit et vous verrez la lumière du jour réapparaître. Suivez le chemin dans la jungle et vous finirez par atteindre le cockpit.

Entrez dans l'appareil. Décidément la première classe n'est plus ce qu'elle était... Il y a une soute au fond à droite, mais elle est fermée à clé et vous ne pouvez pas encore l'ouvrir.
Progressez jusqu'à la cabine de pilotage, et examinez les traces de sang puis le **livre** par terre. Il s'agit de L'Odyssée d'Homère. Vous pouvez le prendre. Derrière vous se trouvent deux panneaux électriques. Celui de gauche semble fonctionner tandis que celui de droite est endommagé. Pour autant, il n'est pas inutile et vous permet de récupérer les **9 fusibles**. Trafiquez maintenant le panneau de gauche.

Panneau électrique : soute de l'avion

Ligne du haut : vide
Ligne du milieu : -30V, -30V, -15V
Ligne du bas : -5V, -15V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteigne les deux voltmètres à droite.

Une fois que la soute sera ouverte, vous pourrez récupérer vos **fusibles**, ils pourront toujours servir plus tard. Prenez enfin l'**appareil photo** et l'**ordinateur portable** dans la soute. Vous pouvez sortir du cockpit. Les "gentils" vous attendent dehors. Fin de l'épisode.

Episode 3 : Via Domus

Retour au campement. Comme d'habitude, commencez par remplir votre sac avec par exemple les **4 noix de coco** qui traînent sur le sable. Il y en a deux de chaque côté du camp. Vous trouverez également **3 bouteilles d'eau** (une près d'un récolteur de pluie, une autre dans la dernière cabane à l'extrême gauche de la plage, une troisième près de Sawyer). Parlez justement à Sawyer pour procéder à un échange et libérer un peu de place dans votre inventaire. Echangez 6 bouteilles d'eau, 6 noix de coco, 8 papayes et le livre contre sa **lanterne** et **2 jerrycans d'huile**. La transaction devrait revenir à $90. Discutez ensuite avec Jack, Hurley, Locke et enfin Sayid. Ce dernier coupe du bois à la lisière de la jungle. Présentez-lui votre ordinateur et il vous renverra vers Locke qui pourrait avoir une batterie pour remplacer celle de votre portable. Retournez donc vers Locke, qui refuse malheureusement de vous aider. Un

flash-back démarre alors, vous avez visiblement déjà rencontré Locke avant de prendre l'avion.

Flash-back - Derrière la vitre

Pour se souvenir de cette séquence, vous devez coucher sur pellicule la discussion entre la femme et l'homme au comptoir. Prenez soin d'inclure Locke en fauteuil dans cette photo. Locke était effectivement dans le magasin ce jour-là et vous avez donc déjà croisé sa route. Pour compléter le flash-back, examinez le **répondeur** et le **message**, tous les deux posés sur le bureau puis l'**article** sur le carton. Terminez la séquence en parlant à Rico.

Objets souvenirs
- Répondeur sur le bureau
- Message sur le bureau
- Article sur le carton

Parlez de nouveau à Locke pour l'informer que vous connaissez son secret. S'il refuse toujours de vous aider avec les batteries, fouillez la lisière de la plage et vous trouverez son fauteuil roulant. Cela peut jouer en votre faveur. Locke vous donne rendez-vous dans la jungle pour vous indiquer où trouver ce que vous cherchez. Enfoncez-vous dans la jungle, Jin est là. Il tente de vous mettre en garde contre les Autres, sans grand succès. Suivez les marques sur les arbres jusqu'à la prochaine zone. Ne perdez pas de temps en route car Jin avait raison, les Autres sont bien dans le coin et vous tireront dessus. Heureusement pour vous, le parcours n'est pas très long et ne comporte que 5 arbres marqués. Vous finirez par tomber sur le bunker. Locke vous rejoindra là-bas. Prenez les **4 noix de coco** et la **bouteille d'eau** qui traînent autour de l'entrée. S'il le faut, vous pouvez retourner à la plage pour échanger quelques fruits avec Sawyer et faire de la place dans votre sac. Examinez ensuite les nombres. 4, 8, 15, 16, 23, 42. Prenez une photo de cette étrange suite numérique (**bonus : 4, 8, 15, 16, 23, 42**). Demandez à Locke de vous donner les batteries. Il se proposera de vous y conduire. Ne le suivez pas encore mais retournez vous et revenez au bunker. Il y a désormais une lumière qui jaillit par la petite fenêtre. Prenez une photo de cette lumière (**bonus : rayon de lumière**). Vous pouvez maintenant suivre Locke. Il se trouve vers la grotte.

Vous pourrez prendre **5 papayes** par terre (3 avant le pont, 2 après). Avant de pénétrer dans la caverne, parlez à John Locke et procédez à des échanges s'il vous faut de la lumière. Une fois dans la grotte, privilégiez les torches déjà entamées avant d'en utiliser d'autres ou de sortir la lanterne. Vous ferez ainsi un peu de place dans l'inventaire en vous débarrassant d'objets inutiles. Dès votre entrée, vous serez confronté à l'apparition de la femme qui vous hante depuis le début de l'aventure. Suivez-la en faisant très attention à ne pas tomber dans les crevasses. Arrivé près d'une cascade, vous pourrez trouver **1 boite de nourriture** posée sur un rocher, et **1 torche** contre la paroi. Il y a une autre **torche** si vous prenez le chemin de droite derrière la cascade, au lieu de tourner à gauche pour suivre la femme. Suivez ensuite la paroi contre laquelle était posée cette torche, en partant sur votre gauche. Le chemin va tourner sur la droite pour arriver à une bifurcation. Des cascades coulent sur les deux chemins. Traversez d'abord la petite cascade de gauche. Une succession de chutes d'eau vous conduira finalement dans une salle où vous trouverez **2 livres** par terre. Vous connaissez la valeur de ces objets. Mieux vaut donc les prendre, quitte à faire de la place dans votre inventaire en jetant des fruits. Revenez maintenant sur vos pas et traversez de nouveau toutes les cascades. Après la dernière d'entre elles, faite un virage en tête d'épingle sur la gauche. Vous devriez voir Lisa en contrebas.
Rejoignez-la. Prenez la **boîte de nourriture** posée par là puis suivez la femme jusqu'à pouvoir lui parler enfin. Sautez. Il y a un cadavre en bas. Sans remords, volez la **boussole** que la femme morte tient dans la main. Fin de l'épisode.

Episode 4 : Quarante-deux

Commencez par trouver Charlie. En l'absence de Sawyer, parti avec Jin et Michael sur le radeau, c'est lui qui s'occupe de vous fournir ce dont vous avez besoin. Echangez 4 bouteilles d'eau, 10 noix de coco, 2 livres et 2 boîtes de nourriture contre **1 arme** et **1 chargeur**. On ne sait jamais et puis c'est toujours utile de vider un peu son sac. Profitez-en pour épuiser tous les sujets de conversation avec Charlie. Partez maintenant ramasser quelques objets sur la plage. La récolte commence avec **5 noix de coco** (éparpillées aux extrémités du camp) et **3 bouteilles d'eau** (une près de la cabane bleue à gauche du campement, une à côté du récepteur de pluie près de Charlie, une dernière à droite du camp près de la grande cabane bleue). Parlez à toutes les personnes présentes sur la plage (Locke, Hurley, Sun, Kate). Vous savez maintenant où est Sayid. Mais patience, vous irez le voir plus tard. Pour le moment, restez sur la plage et prenez quelques photos pour débloquer le **bonus : Trésor des naufragés**. Voilà les clichés qui vous

intéressent :

- La guitare de Charlie (posée derrière lui dans son abri)
- L'avion de Kate (entre ses mains, pensez à zoomer suffisamment)
- Le fauteuil roulant de Locke (caché à la lisière de la jungle)

Notez que si vous oubliez de photographier l'avion dans cet épisode, vous pourrez toujours le retrouver dans l'épisode 5. Il se trouvera posé sur un canapé dans la Station Cygne. De même, si vous ratez le fauteuil de Locke, il se retrouvera au même endroit à chaque fois que vous reviendrez à la plage dans les chapitres suivants. Vous pouvez même attendre le chapitre 7 pour le photographier. Puisque vous êtes encore sur la plage, commencez à chercher l'entrée de la Station Médicale. Pour cela, examinez les objets suivants, dans l'ordre.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Lorsque vous aurez vu tous ces objets (et donc reconstituer la suite de chiffres 4, 8, 15, 16, 23, 42), le jeu vous proposera de vous rendre à la Station Médicale. Acceptez et prenez une photo du logo Dharma juste à l'entrée (**bonus : Station Médicale**). Fouillez les lieux. Vous ne trouverez pas grand-chose si ce n'est **2 barres Apollo** (dans la chambre et dans le cabinet médical). Ne les oubliez surtout pas car elles s'échangent à 50 dollars chacune ! Vous pouvez désormais retourner sur la plage et partir à la recherche de Sayid.

Vous verrez des indications affichées sur les arbres. Il s'agit de coordonnées que vous devez suivre avec votre boussole. Comme dans les séquences des épisodes précédents, il vous suffit de trouver votre chemin dans l'épaisse jungle. Il y a en tout 17 points de repère à suivre. Si vous êtes attaqué dans la jungle, n'hésitez pas à sortir votre arme et à abattre les assaillants. Sinon, contentez-vous de courir. Pour vous aider à vous repérer et savoir où vous en êtes, voilà la liste de repères et les quelques objets que vous pourrez trouver en chemin.

```
  215°
   |
  185°
   |
  280° <-- un ennemi vous attaque ici
   |
  330°
   |    <-- 2 papayes (en chemin)
  105° <-- un ennemi vous attaque ici
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
   0°
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
  335°
   |    <-- boîte de nourriture, noix de coco (près du dernier repère)
  255°
   |
Desmond
```

Après ce périple dans la jungle, vous finirez par trouver Desmond en train de chercher quelque chose dans sa valise. Il vous parlera du bunker, des nombres et d'un certain agenda dans la tour d'écrou.
Ecoutez ce qu'il a à dire puis entrez dans la prochaine zone qui n'est autre que celle du bunker.
Près du bunker, ramassez la **bouteille d'eau**, les **3 noix de coco** et surtout la **barre Apollo**. Au besoin, retournez voir Charlie sur la plage pour procéder à quelques échanges. Privilégiez alors les fusibles dans la mesure où vous en aurez besoin plus tard. Notez la cascade un peu plus loin. Elle cache l'entrée d'une grotte. Malheureusement, la porte au bout

de la caverne est bien fermée. Parlez à Sayid posté près de la Station Cygne. Remettez-lui la batterie pour qu'il tente d'allumer votre ordinateur portable. En attendant qu'il y parvienne, vous devez retourner sur la plage. Peut-être que quelqu'un se souviendra de votre nom. Hurley détient la clé de vos souvenirs. Lorsqu'il évoquera l'hôtel Perséphone de Sydney, vous serez entraîné dans un nouveau flash-back.

Flash-back - Crise identitaire

Attendez que Rico se retourne pour prendre une photo du dossier sur le comptoir. Le nom de l'hôtel et de Zoran Savo sont inscrits sur la couverture. Regardez de nouveau ce **dossier** pour obtenir le premier objet souvenir. De l'autre côté du magasin, vous verrez plusieurs étagères. Fouillez-les pour découvrir une **lettre** ainsi qu'un **magnétophone**. Lorsque vous aurez lu et écouté ces documents, vous pourrez aller parler à Rico. Dans la conversation, vous apprendrez votre nom. Vous vous appelez Elliott Maslow.

Objets souvenirs
- Dossier sur le comptoir
- Lettre sur l'étagère
- Magnétophone sur l'étagère

Tout heureux d'avoir retrouvé votre nom, vous pouvez vous présenter aux quelques naufragés sur la plage. Allez surtout annoncer la nouvelle à Sayid qui vous laissera alors entrer dans la Station Cygne juste derrière lui. Ne vous gênez donc surtout pas et ouvrez la porte pour descendre dans la station.
En bas des escaliers, une lourde porte blindée s'abaissera et vous laissera seul dans la station. Vous devez trouver un moyen de l'ouvrir. Assez rapidement, le compte à rebours du bouton se mettra en marche. Vous avez quelques minutes pour trouver l'ordinateur et entrer les nombres 4 8 15 16 23 42 (avec des espaces pour séparer chacun). Appuyez sur la touche Execute en bas à droite pour valider. Après cela, ce sera l'heure de sortir votre appareil photo pour prendre quelques clichés souvenirs. Prenez une photo du livre La tour d'écrou posé sur l'étagère près de la cible de fléchettes (**bonus : La tour d'écrou**). Photographiez aussi les tâches de sang au plafond près de la lampe à lave (**bonus : Radzinsky**). Enfin, prendre des photos des objets suivants pour débloquer le **bonus : Passé de Desmond**.

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Le bunker abrite de nombreux objets. Faites donc votre marché en récupérant ce qui vous intéresse et en vous débarrassant des objets devenu inutile. Laissez par exemple tomber les fruits, ils n'ont pas une grande valeur au troc. En plus des **32 fusibles** qu'il vous faut absolument prendre, vous trouverez **4 canettes de bière**, une **barre Apollo** et **5 boîtes de nourriture**. Pendant votre visite, vous pouvez regarder le matériel de sport, le mur en béton ou encore le journal posé dans la bibliothèque. Notez enfin qu'il y a un interrupteur et des lumières dans la salle de l'ordinateur ainsi que trois panneaux électriques qui ornent les murs. Vous avez certainement compris qu'il va falloir réparer les trois panneaux pour allumer les lumières, activer l'interrupteur et finalement ouvrir la porte blindée. Allez, au boulot !

1er Panneau électrique (près de la porte blindée)

Ligne du haut : -5V, -15V, -5V, -5V
Ligne du milieu : -30V, -15V, -15V
Ligne du bas : -30V, -5V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteignent les quatre voltmètres à droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 10, 5 et 40.

2ème Panneau électrique (près des machines à laver)

Ligne du haut : -30V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V
Ligne du bas : -30V, vide, -5V

Faites attention à la ligne du milieu. Le premier fusible à gauche est un -15V mais il ne doit alimenter que le circuit de gauche et du haut. Positionnez-le de telle sorte à ce qu'il ne soit pas connecté avec le circuit de droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 55, 30 et 25.

3ème Panneau électrique (dans la chambre)

Ligne du haut : -15V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V, -5V, vide, -5V
Ligne du bas : -5V, -30V, -30V
Pour la ligne du milieu, le premier fusible à gauche doit être tourné comme un T. Il ne doit pas alimenter le circuit du haut. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 55 et 20.

Une fois que le troisième panneau aura été piraté et que les trois lumières seront activées, vous pourrez enfin baisser le levier. Attention, dès que le levier sera baissé, vous vous retrouverez enfermé dans la salle avec plusieurs choses à faire dans un temps limité. Il y a notamment deux photos à prendre pour commencer à débloquer le **bonus : Tracer la carte de l'île** du chapitre 6. Si vous n'avez pas le temps de prendre ces photos, faites vous simplement mourir pour essayer de nouveau. Au pire, la seconde photo peut aussi être prise un peu plus tard dans le jeu au chapitre 5. La pièce est maintenant dans le noir. Prenez une photo du plan sur la porte à gauche du levier puis utilisez l'ordinateur qui vous pose une question. Tapez **Via Domus** qui est la traduction du message "Avancez sur le chemin de la maison" puis sur la touche Execute. Cela rallume les lumières et vous donne accès au menu Porte Blindée. Appuyez sur la touche D et validez pour ouvrir le menu Lumière Noire. Le vieil ordinateur ne peut ouvrir le menu demandé qu'à condition de remplir un petit test de QI. Validez pour accéder au test.

Test de QI du bunker

Question 1
Suite : 3 - 7 - 15 - 31 - (?)
Réponse : 63, chaque nombre et le double du précédent +1.

Question 2
Suite : D - F - H - J - (?)
Réponse : L, la suite suit l'alphabet en sautant une lettre sur deux.

Validez à chaque fois que vous donnez une réponse pour passer au menu suivant. Dans le menu Lumière Noire, activer les lumières A puis B (validez chaque fois) puis revenez au menu Porte Blindée avec la touche C. Ouvrez la porte 2 avec la touche B (c'est celle avec le plan que vous avez déjà photographiée). Quittez l'ordinateur et courez dans la salle principale. Prenez une photo de la carte sur la porte près de la lampe à lave. Revenez enfin à l'ordinateur, ouvrez la porte 3 et sortez par là. Une cinématique se déclenche avec Jack et Sayid. Si vous voyez cette séquence sans avoir réussi à prendre les photos, vous pouvez revenir au menu du jeu et relancer la partie au dernier point de sauvegarde, c'est-à-dire juste avant l'ordinateur, ou simplement décider de prendre les photos au chapitre suivant. Vous aurez alors tout le temps pour le faire. Fin de l'épisode.

Episode 5 : Hôtel Perséphone

Ouvrez votre inventaire. Tout a disparu à l'exception du briquet. Allumez-le pour y voir plus clair et vous apercevoir que Jack et Sayid vous ont enfermé dans la cellule. Parlez à Kate de l'autre côté de la porte. Elle vous explique que votre ordinateur contenait des listes de neurotoxiques et de cobayes humains. Elle évoque aussi Chenchey, ce qui semble vous rappeler quelque chose.

flash-back - Perséphone

Vous vous retrouvez dans le hall de l'hôtel Perséphone. Vous devez prendre une photo de Lisa en train d'utiliser son

ordinateur. Elle se trouve près des baies vitrées. Le problème est que vous ne devez pas vous approcher trop près d'elle car Savo ne doit pas vous voir ensemble. De toute manière, elle fermera son ordinateur si vous la collez trop. Placez-vous au niveau du pilier derrière elle et prenez la photo de sorte à voir aussi son écran. Ecoutez le message enregistré sur le **magnétophone** posé sur la table basse près de l'entrée. Lisez ensuite la **lettre** ainsi que le **dossier** sur la table de Lisa. Terminez le flash-back en parlant à cette dernière.

Objets souvenirs
- Magnétophone sur la table basse
- Lettre devant Lisa
- Dossier devant Lisa

Retour dans la cellule. Expliquez à Kate que vous êtes journaliste et que les informations trouvées dans votre ordinateur vous ont servi pour un article. Elle acceptera de vous donner un peu de temps et ouvrira la porte pour vous laisser sortir. Au passage, vous récupérerez toutes vos affaires. Vous pouvez reparler rapidement à Kate si vous le souhaitez puis vous promener dans le bunker. Si vous avez loupé la photo de l'avion de Kate au chapitre 4, vous pouvez vous rattraper en le photographiant. L'objet se trouve sur l'un des bancs de la table. De même, vous pouvez trafiquer l'ordinateur comme expliqué à la fin du chapitre 4 afin de prendre les photos des plans et débloquer la première partie du **bonus : Tracer la carte de l'île**. Enfin, les **bonus La tour d'écrou**, **Le passé de Desmond** et **Radzinsky** peuvent aussi être débloqués à ce moment. Là encore, je vous invite à vous référer au chapitre 4 pour connaître la liste des photos à prendre. Une rapide fouille des lieux vous permettra d'ajouter **4 boîtes de nourriture**, **2 canettes de bière** et **2 barres Apollo** à votre inventaire. Sortez désormais du bunker.

Vous vous trouvez face à une petite cascade. Si les objets dans le bunker ne vous ont pas suffi, vous trouverez encore **2 noix de coco** devant vous. Votre objectif est d'atteindre la salle électromagnétique qui attire tant votre boussole. Scellée par deux murs de béton à l'intérieur du bunker, la salle est aussi condamnée par une grosse porte derrière la cascade d'eau. Il va falloir jouer avec de la dynamite pour réussir à entrer. Retournez donc vers la plage où quelqu'un acceptera peut-être de vous en fournir. Peu avant d'arriver devant l'entrée du bunker, vous trouverez encore **3 noix de coco**, juste au cas où.

Si vous êtes du genre collectionneur, vous pourrez obtenir sur la plage encore **5 noix de coco**, **1 canette de bière** et **1 boîte de nourriture**. Charlie est sur la plage. N'hésitez pas à lui parler et à échanger quelques objets. Si ce n'est pas déjà fait, investissez dans une arme, une lanterne, des chargeurs et des bidons d'huile. Cela coûte cher, mais en faisant quelques allers-retours jusqu'au bunker pour chercher les objets supplémentaires, vous devriez avoir de quoi vous offrir ce que vous voulez. Demandez ensuite à Charlie s'il sait où est-ce que vous pourriez vous procurer de la dynamite. Il vous renvoie vers Locke, mais c'est finalement Hurley qui vous indique où aller. Il mentionne le territoire sombre, un endroit dangereux et peu accueillant. Avant de vous y rendre, vous pouvez profiter d'un petit rayon de soleil en parlant à la mignonne Sun, pas assez présente dans ce jeu. Quittez maintenant la plage et partez en direction du bunker. C'est par là que vous pourrez atteindre le territoire sombre. Il y a deux drapeaux accrochés près du bunker. Prenez le drapeau noir pour repère et enfoncez-vous dans la jungle.

Faites très attention, la fumée noire rôde dans la zone suivante. Il va falloir être rapide. Précisons qu'à partir de maintenant, nous ne détaillerons pas les fruits et autres objets à ramasser ici. Votre sac doit être déjà suffisamment garni pour s'amuser à le trier. Surtout avec un monstre aux fesses. Regardez donc le premier repère et suivez sa direction pour vous cacher rapidement dans des banians. Attendez que le monstre s'en aille pour continuer vers le second repère. Juste après ce second repère, vous trouverez encore des banians pour vous dissimuler.
Au lieu de cela, courez sur leur gauche et suivez le chemin qui vous conduira tout droit au van Dharma. Prenez le véhicule en photo (**bonus : Tour Dharma**) puis revenez sur vos pas pour retrouver les banians et le repère. Vous pourrez aussi voir le van en courant entre le troisième et quatrième repère. Le parcours prend fin au cinquième drapeau.

Vous êtes désormais tout près du Black Rock. Avancez prudemment jusqu'aux deux grosses pierres en travers du chemin. Un ennemi vous tire dessus et ces blocs vous seront utiles pour vous cacher. Sortez votre arme (ou courez à la plage pour en obtenir une) et débarrassez-vous du tireur perché dans un arbre. Ici aussi vous trouverez des fruits par terre. Il y a notamment **3 papayes**. Servez-vous si vous le souhaitez. Suivez le sentier jusqu'au bateau et entrez par le trou béant laissé dans la coque. Une **boîte de nourriture** est posée près de l'entrée. Mais vous n'êtes pas là pour manger. La dynamite que vous cherchez se trouve au fond de la cale. Avant de vous en emparer, prenez une photo du

squelette allongé près des escaliers (**bonus : Esclave**).

Vous allez maintenant devoir transporter de la dynamite et il va falloir être extrêmement prudent avec l'explosif. Pour faire simple : vous ne devez absolument pas courir lorsque vous transportez la dynamite. Une sacrée trotte vous attend puisque vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée de la Station Cygne. Bonne chance pour le segment à parcourir dans la jungle avec le monstre de fumée noire ! Dans la zone du bunker, traversez la cascade et allez placer la dynamite sur la porte scellée. Reculez au bout du couloir et tirez sur l'explosif afin d'exploser la porte. Vous allez enfin pouvoir pénétrer dans la salle magnétique.

Tout est en piteux état dans cette salle. Outre la **canette de bière** et la **boîte de nourriture**, c'est l'ordinateur qui vous intéresse ici. Un nouveau test de QI est à compléter.

Test de QI de la salle magnétique

Question 1
Suite : 26 - 17 - 20 - 11 - 14 - 5 - (?)
Réponse : 8, la suite alterne -9, +3.

Question 2
Suite : Z - X - V - T - (?)
Réponse : R, la suite suit l'alphabet à l'envers en sautant une lettre sur deux.

Question 3
CAS est à SAC ce que 394 est à (?)
Réponse : 493, CAS est l'envers de SAC. Donc 394 est l'envers de 493.

Après cette formalité, vous pourrez désactiver le réacteur en utilisant la touche C. Fin de l'épisode.

Episode 6 : A tout prix

Le chapitre 6 commence fort avec une séquence de course à travers la jungle. Poursuivi par la fumée noire, Elliott doit éviter les dangers qui se dressent sur sa route. S'il y a des troncs sur le sol, il faudra sauter par-dessus. A l'inverse, certains troncs peuvent laisser un espace pour glisser en dessous. Courez donc le plus vite possible en faisant le moins d'erreurs possible pour ne pas vous faire rattraper par le monstre. A un moment, vous aurez à courir sur des passages un peu plus étroits, restez bien sur le chemin pour ne pas tomber de la falaise ou ne pas ralentir la cadence dans le cas de la zone boueuse. Au bout d'un moment, la course prendra fin. Vous regarderez le monstre face-à-face et il s'en ira inexplicablement. Vous vous retrouverez seul près du champ de force des Autres. Avancez vers les poteaux afin que Juliet arrive et vous encourage à ne pas avancer plus loin. Suivez son conseil et ne tentez pas de traverser entre deux pylônes. Ce serait la mort immédiate. Approchez-vous tout de même suffisamment de la femme pour lui parler. Elle vous apprendra un fait intéressant sur votre passé. Vous seriez apparemment responsable de la mort de Lisa. Le flash-back qui démarre vous aidera peut-être à vous souvenir.

flash-back - A tout prix

Au début de cette séquence, vous ne pouvez pas vous déplacer mais simplement bouger la tête et viser avec votre appareil photo. Pointez en direction du garde et de Lisa pour prendre la photo juste quand votre interlocutrice se pousse et que le garde sort son arme. Vous pouvez maintenant vous déplacer. En regardant par la fenêtre, vous pourrez noter la présence de Michael, assis à une table dehors. Lisez le **journal** posé sur la table basse près de l'entrée puis le **registre** sur le comptoir. Terminez par regarder l'**agenda** sur la table en face de Lisa. Parlez à votre amie et profitez de ce moment pour en apprendre un peu plus sur votre passé. Enfin, allez voir le garde et dénoncez Lisa. Le garde ira la chercher vous laissant libre accès à l'ascenseur.

Objets souvenirs
- Journal sur la table basse
- Registre sur le comptoir

- Agenda sur la table de Lisa

Retour au présent. Parlez de nouveau à Juliet pour lui dire que vous n'avez pas tué Lisa. Après la désactivation de la barrière, vous pourrez passer et échanger quelques objets avec Juliet. Ne suivez pas encore le sentier près de la femme. Revenez plutôt dans la clairière et cherchez une poignée bleue au sol. En suivant les pylônes vers la clairière puis en longeant la jungle, vous trouverez un gros arbre, la poignée est juste à côté de l'arbre. Lorsque vous serez devant elle, l'option "prendre" apparaîtra. Il s'agit de l'accès à la station Perle. Vous trouverez **2 barres Apollo** à l'intérieur ainsi qu'un ordinateur capable de vous donner des rapports sur toutes les stations de l'île. Ne partez surtout pas sans avoir pris une photo de l'emblème de la station dans le couloir (**bonus : Station Perle**). De retour dans la clairière, vous pourrez ramasser **3 papayes** posées dans la fougère. Suivez désormais le petit sentier près de Juliet. Il grimpe jusqu'à la station Flamme. Notez que vous aurez besoin de beaucoup de lumière dans la section suivante. Juliet peut être utile pour échanger des jerrycans d'huile ou au pire des torches.

Malgré tout le bazar posé sur les étagères dans le bâtiment, vous ne trouverez rien d'utile. Enfoncez-vous donc plus en avant dans la station. Une fois la double porte passée, vous vous retrouverez pratiquement dans le noir. Il est donc temps de sortir votre source lumineuse. Outre le nid de cafards, vous trouvez **4 fusibles** dans cette première pièce. Suivez le couloir du fond et entrez dans la première pièce ouverte sur votre gauche. Il y a là un autre **fusible** ainsi qu'un manuel à lire concernant le ravitaillement. Revenez dans le couloir et continuez votre exploration. Fouillez le coin juste en face de la porte d'où vous sortez. Il y a une rangée de vêtements suspendus sur des cintres. Prenez le **fusible** par terre et la **boîte de nourriture** si vous le souhaitez. Revenez dans le couloir. Celui-ci fait un angle sur la droite et semble continuer encore plus loin. Poursuivez donc votre chemin mais empruntez le premier tournant à droite. Ne prêtez pas attention aux voix que vous entendrez. Fouillez le petit local. Il cache **2 canettes de bière** et une **boîte de nourriture**. De nouveau dans le couloir, vous pourrez prendre un **fusible** posé à gauche des casiers en face de la porte. Retrouvez votre chemin jusqu'à l'embranchement du couloir (là où vous entendiez les voix).
Prenez maintenant sur votre droite (ce qui correspond à aller tout droit si vous n'êtes pas venu jusqu'au local). Notez la porte immédiatement à droite. N'entrez pas encore. Nous reviendrons là dans une seconde. Allez plutôt récupérer le fusible tout au bout du couloir, près du grillage. Revenez maintenant vers la porte et entrez dans cette salle. Il y a plein de casiers à l'intérieur. Eparpillés un peu partout, vous pourrez dénicher **2 boîtes de nourriture** et **2 fusibles**. Traversez la chambre pour atterrir sur un nouveau couloir de l'autre côté.

Récupérez les **2 fusibles** qui traînent par là. L'un est à côté des monte-charges, l'autre est simplement par terre près de l'angle du couloir. Vous trouverez encore **2 fusibles** (un près des caisses au fond et un dans la salle de contrôle). Il y a également **1 boîte de nourriture** posée sur un bureau. Faites le tour de la salle par la gauche. Vous tomberez sur un local plus petit avec **1 canette de bière** et encore **1 fusible**. Revenez dans la salle principale et passez maintenant à droite. Il y a **1 fusible** par terre. Descendez par la rampe sur votre gauche pour récupérer **1 fusible**. Remontez et examinez le panneau électrique tout au bout du passage. Vous avez compris qu'il va falloir le réparer.

Panneau électrique : Station Flamme

Ligne du haut : Vide, -5V, -5V
Ligne du milieu : -5V, -5V, -5V
Ligne du bas : -5V, -5V, -15V
Toute l'astuce de ce panneau consiste à faire partir le jus en bas dès le départ. Faites ensuite une dérivation au dernier fusible en bas à droite pour que le courant puisse atteindre le cadran du haut. Ce dernier doit afficher 50, tandis que vous pourrez lire 65 sur celui du bas.

Une porte grillagée s'ouvre juste à côté. Montez à l'échelle pour rejoindre le niveau principal. Vous voilà enfin revenu à la lumière du jour. Vous entendrez de nouveau des voix et apparemment, quelqu'un parle de vous. Dans la chambre, prenez le **chargeur** sur le bureau, la **boîte de nourriture** et la **canette de bière**. Sur les étagères de la pièce suivante, vous pourrez récupérer encore **2 canettes de bière**. Il y a aussi un ordinateur ici. Grâce à la machine, vous pouvez larguer du ravitaillement (code 24) ou écouter une archive audio vous concernant (code 32). La communication avec le continent a pour sa part été coupée. Tentez d'opérer le sonar. Celui-ci est inopérable. Ne tapez surtout pas le code 77 qui avertirait d'une intrusion dans la station et qui vous ferait mourir instantanément. Passez dans l'autre pièce. Il s'agit du salon. Vous pourrez remplir votre sac avec tout plein d'objets (**1 chargeur**, **1 barre Apollo**, **1 canette de bière**, **4 boîtes de nourriture**). Vous remarquez que les deux hommes en train de parler ne sont plus très loin. N'allez pas

encore les voir mais sortez votre appareil photo pour enfin terminer le **bonus : Tracer la carte de l'île** commencé au chapitre 4 (ou 5 pour certains joueurs). Pour cela, prenez simplement un cliché de la carte posée sur la table à droite de la pièce. Vous êtes maintenant prêt à affronter l'ennemi derrière la porte. Faites tout de même très attention : une seule balle reçue et c'est la mort assurée pour vous. Pour compliquer le tout, votre cible est très rapide et n'hésitera pas à vous abattre si elle se sent menacée. La bonne technique pour l'avoir consiste à vous placer devant la porte et à l'ouvrir (sans montrer votre arme). Alignez votre vision avec le corps de l'homme puis dégainez dès qu'il se mettra à parler. Là, il ne restera qu'à appuyer sur la détente pour le tuer. Fin de l'épisode.

Episode 7 : Une valeur de mille mots

Votre réveil se fait dans une sorte de cellule que les fans de la série reconnaissent sans doute. Faites le tour de la pièce. Lisa fait une apparition avant de vous laisser de nouveau seul... Vous n'avez pas d'autres choix que de parler à Tom de l'autre côté de la vitre. Le nom Hanso sonne familier.

flash-back - Hanso

Vos souvenirs vous renvoient à l'hôtel Perséphone de Sydney. Entrez dans la suite Opale et filez vous cacher dans le placard tout au fond à gauche. L'option "se cacher" sera disponible lorsque vous serez au bon endroit. Savo arrivera accompagné d'un homme détenant une mallette. Prenez une photo au moment précis où la mallette est transmise. Vous devez voir les bras des deux hommes ainsi que le logo Hanso sur la valise. Le flash-back se termine avec l'entrée de Lisa dans la suite. Il n'y a pas d'objets souvenirs à trouver ici.

Expliquez à Tom ce dont vous venez de vous rappeler. Il acceptera de vous laisser quitter la cellule. Votre inventaire est de nouveau complètement vide. La première chose à faire consistera à le remplir. La réserve juste en face de votre cellule vous donne **1 fusible** et **2 boîtes de nourriture**. Allez fouiller la pièce dans laquelle se trouvait Tom (à gauche en sortant de votre cellule). Prenez les **3 fusibles** posés sur la table. La petite salle de contrôle juste en face vous permet quant à elle de trouver **1 canette de bière** de même que **2 fusibles**. Retournez dans le couloir, vers votre cellule. En passant, notez l'emblème sur le mur qui vous informe que vous vous trouvez dans la station Hydre. Suivez le couloir jusqu'à la rampe qui descend. La zone en bas est inondée (Jack ?). Restez donc au sec et entrez dans la salle ouverte un tout petit peu avant la rampe (Research est inscrit sur la porte). Visiblement, les Autres aiment jouer aux petits génies et mènent des expériences sur des animaux. Prenez les **2 fusibles** sur la petite desserte et sortez par l'une des deux portes.

La prochaine zone, juste après la double porte, peut sembler confuse, mais il n'en est rien. Le couloir se sépare en trois, mais se rejoint juste après. En fait, le couloir décrit un cercle avec un axe central conduisant à la salle Advisory Room, fermée pour l'instant et gardée par un panneau électrique. Prenez à gauche et vous arriverez à un petit entrepôt (**2 fusibles** et **1 boîte de nourriture**) puis le chemin de droite pour atteindre le Staging Tank (c'est inscrit sur la porte). Cette salle contient un grand bassin dans lequel se trouve un requin. Ne vous occupez pas de l'animal. Prenez la **boîte de nourriture** ainsi que les **2 canettes de bière** avant d'allumer l'ordinateur. Lisez le message puis appuyez sur Execute. Un nouveau test de QI vous attend.

Test de QI de la station Hydre

Question 1
Suite : 2 - 4 - 8 - 10 - 20 - 22 - (?)
Réponse : 44, la suite alterne +2 et x2.

Question 2
Suite : A - B - D - E - G - (?)
Réponse : H, la suite suit l'alphabet selon cette règle : lettre suivante, saute une lettre, lettre suivante, saute une lettre, etc.

Question 3
Suite : Z - X - C - V - (?)
Réponse : B, qui est simplement la prochaine lettre sur le clavier (dans le jeu).

Une fois piraté, l'ordinateur vous révèle quelques informations supplémentaires sur votre passé. Lisez et écoutez tout ce que vous pouvez puis activez la plate-forme du requin. Le poisson est en piteux état suite aux expériences menées sur lui par les Autres. Récupérez le **dispositif** collé contre sa peau, il contient les derniers fusibles dont vous aurez besoin. Retournez dans le couloir et trouvez le panneau électrique près de la porte Advisory Room.

Panneau électrique : Advisory Room

Ligne du haut : -15V (vers la gauche), -30V, -15V (vers la droite), -30V
Ligne du milieu : -15V (vers la droite), -30V, -15V (vers la gauche)
Ligne du bas : -15V (vers le haut), -15V (vers le haut)
Vous remarquez que ce panneau n'utilise aucun fusible -5V. Pour vous aider, nous avons indiqué dans quel sens doit pointer la tige du T.

Ben et Juliet vous attendent de l'autre côté de la porte. Avant de leur parler, examinez le dossier sur la table. Parlez d'abord à la femme puis au chef des Autres. Vous avez désormais une mission : amener Jack au Black Rock. Si vous y parvenez, Ben s'est engagé à vous donner un billet pour rentrer chez vous.

Vous êtes reconduit au campement où personne ne semble s'être inquiété de votre absence, ce qui fait toujours plaisir. Sawyer est revenu de son escapade en radeau. Il a repris les rênes de la boutique et n'a désormais que des chargeurs à échanger. Ce qui ne vous arrange pas tellement dans la mesure où vous n'avez plus d'arme pour le moment.
Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours lui en prendre quelques-uns, et si vous cherchez un financement, vous trouverez sur le sable **2 bouteilles d'eau**, **2 noix de coco** et **1 canette de bière**. Notez que vous pouvez prendre le fauteuil de Locke en photo si vous avez oublié de le faire précédemment. Il se trouve caché à la lisière de la jungle et vous permet de débloquer un bonus. Parlez ensuite à Kate, Hurley, Sayid puis Jack qui se désaltère seul de l'autre côté de la plage. Il vous invite à le rejoindre au Black Rock. Ne vous faites pas prier et tracez votre route jusqu'au navire.

En chemin, vous aurez le loisir de ramasser **2 papayes** par terre, puis encore une autre près du bateau lui-même. Jack vous attend à l'entrée de la cale, là où vous aviez trouvé la dynamite. Il vous remet une arme. On dirait que quelqu'un a fait le ménage ici puisque l'explosif a disparu. Qu'à cela ne tienne ce n'est pas ce que vous êtes venu chercher cette fois. Montez sur les ponts supérieurs jusqu'à trouver Mr Sympa. Jack et Kate sont faits prisonniers. Après une courte séquence souvenirs où vous assistez à l'exécution de Lisa, vous revoilà dans le Black Rock avec une décision à prendre. En fait, vous n'avez pas beaucoup d'options. Si vous tirez sur l'un des Autres, Jack ou Kate sera abattu (notez que le jeu vous interdit de les abattre vous-même). Si vous tirez sur la dynamite, l'explosion tuera Kate. La seule solution est de vous placer devant Kate avant de tirer sur l'explosif. Vous serez blessé, mais vous aurez sauvé vos amis. Après tout cela, Jack décide de vous laisser sur un coin de l'île.

Juliet vous réveille plus tard pour vous rendre votre boussole et votre appareil photo. Elle vous indique aussi dans quelle direction aller pour rejoindre un bateau qui pourra vous ramener chez vous. Mais vous devez vous dépêcher, vous avez moins de 2 minutes pour l'atteindre. Ne perdez pas une seconde et courez vers votre seul moyen de quitter l'île. Comme dans le chapitre précédent, sautez par-dessus les obstacles et glissez en dessous des gros troncs. Comme si cela ne suffisait pas, vous serez aussi la cible de tireurs. Ne vous arrêtez donc pas en chemin sous peine de recevoir une balle. Locke vous attend sur le ponton. Parlez-lui une dernière fois puis rejoignez le bateau injustement baptisé Via Domus. Fin de l'épisode et du jeu.

Liste des bonus

Tour Dharma

Episode 5 : prenez la photo du van bleu dans le territoire sombre.

Station Médicale

Episode 4 : sur la plage, examinez dans l'ordre les objets comportant les chiffres maudits 4, 8, 15, 16, 23, 42.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.

- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Cela vous donnera accès à la station Médicale. Une fois à l'intérieur, prenez une photo du logo sur le mur.

Rayon de lumière

Episode 3 : prenez une photo de la lumière qui jaillit du bunker. Celle-ci apparaît lorsque vous revenez tout seul, sans Locke.

Passé de Desmond

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez les trois photos suivantes :
- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Tracer la carte de l'île

Ce bonus est particulier dans la mesure où vous devez prendre deux photos dans les épisodes 4 et 5, puis une dernière dans l'épisode 6.
Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez des clichés des cartes secrètes peintes sur les portes blindées. Le seul moyen de les trouver est de jouer avec l'ordinateur pour fermer les portes et activer les lumières noires. Même s'il est possible de prendre les photos au cours de l'épisode 4, il est à noter que vous aurez bien plus de temps pour vous en occuper pendant l'épisode 5.
Episode 6 : prenez une photo de la carte posée sur la table

4 8 15 16 23 42

Episode 3, épisode 4 ou épisode 5 : prenez une photo de la série de nombres sur le haut du bunker.

Station Perle

Episode 6 : trouvez l'entrée de la station Perle dans la clairière au début du chapitre (près du gros arbre) puis prenez une photo du logo à l'intérieur.

Radzinsky

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo des taches de sang au plafond (près de la lampe à lave).

Trésors des naufragés

Episode 4 : sur la plage, prenez des photos d'objets précieux pour les naufragés.
- La guitare de Charlie
- L'avion de Kate (peut aussi être pris à l'épisode 5, dans le bunker sur un banc)
- Le fauteuil roulant de Locke caché entre la plage et la jungle (peut aussi être pris à l'épisode 7)

Esclave

Episode 5 : prenez une photo du squelette dans la cale du Black Rock.

La tour d'écrou

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo du livre La tour d'écrou. Celui-ci se trouve sur un étage.

Lost Planet 2

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTREME

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extreme.

TOUTES LES ARMES

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70 avec les Femmes fatales.

Fire Cracker

Atteindre le niveau 30 avec les Femmes fatales.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70 avec les Rounders.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec les Rounders.

Lance-flammes SP

Atteindre le niveau 50 avec les Snow Pirate Elites.

Machine Gun SP

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de la démo de Lost Planet 2.

Plasma Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec NEVEC.

Plasma Gun SP

Atteindre le niveau 30 avec NEVEC.

Shotgun SP

Atteindre le niveau 50 avec les Femmes fatales.

Shuriken

Atteindre le niveau 30 avec les Rounders.

V-Device SP

Atteindre le niveau 70 avec NEVEC.

TOUTES LES SKINS

Albert Wesker

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5 ou Resident Evil 5 Gold Edition.

Frank West (Dead Rising)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Lost Planet.

Marcus Pheonix & Dom Santiago

Terminez la campagne.

Noms de Guerre (Devil May Cry)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Noms de Guerre (Street Fighter)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter IV.

TITRES SPÉCIAUX

BSAA

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5.

Devil May Cry

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Street Fighter

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter 4.

PERSONNAGES CUSTOMISÉS

Terminez la campagne dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer la possibilité d'utiliser des personnages customisés en mode Campagne. Vous pouvez activer et désactiver cette option à l'écran de sélection des personnages.

COMBAT IA

Terminez tous les entraînements (Basique et Avancé) pour accéder aux combats IA.

JACKPOT BONUS

Gagnez tous les bonus disponibles à partir du jackpot de base pour débloquer un jackpot bonus qui vous permettra de gagner des récompenses de faction en déboursant 10 000 crédits.

LES BONUS DE LA FACTION FEMMES FATALES

Eléments Carpetbagger

Atteindre le niveau 1.

Eléments Jungle Pirate

Atteindre le niveau 10.

Eléments Waysider

Atteindre le niveau 20.

Eléments Firecracker (SP Release Grenade)

Atteindre le niveau 30.

Eléments Sandraider

Atteindre le niveau 40.

Shotgun SP (Confetti Shotgun)

Atteindre le niveau 50.

Eléments NEVEC

Atteindre le niveau 60.

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Sandraider

Atteindre le niveau 90.

LES BONUS DE LA FACTION ROUNDERS

Eléments du modèle A de Mercenaire

Atteindre le niveau 1.

Eléments du modèle A de Waysider

Atteindre le niveau 10.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 20.

Shuriken

Atteindre le niveau 30.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 40.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50.

Eléments du modèle B de Waysider

Atteindre le niveau 60.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Waysider

Atteindre le niveau 90.

La tête du chef Mercenaire

Atteindre le niveau 99.

JACKPOT (MOTS DE PASSE)

12887439	Street Jack
18213092	T-Shirt vert WCP baseball
25060016	T-Shirt 4Gamer.net
31354816	T-Shirt blanc et bleu
31354816	T-Shirt blanc
34297758	T-Shirt rose Playboy
52352345	T-Shirt GAMEJAPAN
56428338	T-Shirt bleu
63152256	T-Shirt noir
65162980	T-Shirt bicolore
71556463	T-Shirt mauve D
73154986	T-Shirt Famitsu
88020223	T-Shirt famitsu.com
96725729	T-Shirt jaune

ALBERT WESKER ET FRANK WEST

Il existe un moyen de débloquer Albert Wesker et Frank West sans recourir aux sauvegardes. Allez dans le menu d'édition, placez le curseur sous la roulette et appuyez sur . Entrez ensuite les codes suivants.

72962792	Albert Wesker
83561942	Frank West

Lost Planet : Extreme Condition

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ EXTREME

Terminer le jeu en Easy, Normal ou Hard.

CHEAT CODES

Energie infinie

Mettez le jeu en pause et faites : Bas, Bas, Bas, Haut, △ , Haut, △ , Haut, △ , Haut, Haut, Haut, Bas, ○ , Bas, ○ , Bas, ○ , Gauche, △ , Droite, ○ , Gauche, △ , Droite, ○ , R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause et faites : R2, R1, △ , ○ , Droite, Bas, Gauche, L1, L2, R2, R1, △ , ○ , Droite, Bas, Gauche, L1, L2, R2, L2, L1, R1, △ , Gauche, Bas, ○ , R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

T-ENG + 500 points

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ○ , △ , R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

PERSONNAGES ONLINE (EXCLUSIF SUR PS3)

Frank West	Atteindre le niveau 90 (online)
Joe	Terminer le mode Campagne
Luka	Trouver toutes les cibles en mode Campagne
Mega Man	Atteindre le niveau 100 (online)

Lumines Supernova

© Q Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Bases 3

Débloque 3 skins en Mode Défi "Basique"

Bases 10

Débloque 10 skins en Mode Défi "Basique"

Avancé 10

Débloque 10 skins en Mode Défi "Avancé"

Contre-la-montre 50

Marque 50 points en Mode Contre-la-montre 60 s

Débutant en Mission

Termine le Mode Mission facile

Débutant en Puzzle

Termine le Mode Puzzle facile

Argent

Contre-la-montre 210

Marque 10 points en Mode Contre-la-montre 180 s

Maître de l'Excavation

Termine tous les niveaux en Mode Excavation

Maître de Mission

Termine le Mode Mission Difficile

Maître du Puzzle

Termine le Mode Puzzle Difficile

Or

Maître des Skins

Débloque tous les skins

SKIN DE LITTLEBIGPLANET

Atteindre le niveau 1-3 en mode Challenge (avancé).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (MODES PUZZLE ET MISSION)

Difficile

Terminer les modes Puzzle et Mission en Facile.

Très difficile

Terminer les modes Puzzle et Mission en Difficile.

Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : **Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte**.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2007

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 08

© Electronic Arts / EA Tiburon 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tableau d'honneur

Au menu principal, faites : , , , , R1, R2, L1, L2.

Toutes les équipes

Au menu principal, faites : R1, R2, , , ,

Toutes les équipes Pro-bowl

Au menu principal, faites : R1, R2, L1, L2,

Madden NFL 09

© Electronic Arts / EA Tiburon 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES

AFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Decievers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Dummies

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Glaciers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Kickers

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Manipulators

Battez-les dans la Black & Blue League du mode Fantasy Challenge

Monsters

Battez-les dans la Powerhouse League du mode Fantasy Challenge

NFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Tridents

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Mafia II

© 2K Games / 2K Czech 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Trophée de Platine

Débloqué lorsque tous les trophées ont été remportés.

Or

Affranchi

Terminez l'histoire en difficulté moyenne ou supérieure.

Un dur à cuire

Terminez l'histoire en mode difficile.

Argent

Attention Travaux

Terminez le chapitre 14.

"Finish him"

Finissez ce que vous avez commencé.

Un homme à femmes

Trouvez tous les magazines Playboy.

Avoir toutes les cartes en main

Trouvez tous les avis de recherche du jeu.

La coupe réglementaire

Améliorez les coupes de cheveux des dockers.

Une leçon de bonnes manières

Montrez que vous savez comment traiter une dame.

Hé Joe

Nettoyez derrière Joe.

Saint Patrick fait la gueule

Réglez vos comptes avec les Irlandais une fois pour toutes.

La Mafia n'oublie jamais

Rendez visite à un vieil ami.

Le justicier

Apprenez ce que c'est d'être un Scaletta.

Bronze

Vive la Résistance !

Terminez le Chapitre 1.

La douceur du foyer

Terminez le chapitre 2.

Les affaires reprennent !

Faites votre premier boulot pour Mike Bruski.

Le grand frère

Protégez Francesca.

Un vrai Gentleman

Aidez la jeune femme à réparer sa voiture dans "La douceur du foyer".

Le prix de l'essence

Terminez le chapitre 3.

Le professionnel

Obtenez les coupons de rationnement sans déclencher l'alarme.

L'Empire d'essence

Vendez tous les coupons avant la fin du temps imparti.

Ronde de nuit

Terminez le chapitre 4.

Spiritueux volatils

Terminez le chapitre 5.

Les grandes vacances

Terminez le chapitre 6.

Les derniers hommages

Terminez le chapitre 7.

L'équipée barbare

Terminez le chapitre 8.

Un homme d'honneur

Terminez le chapitre 9.

Libérez la chambre !

Terminez le chapitre 10.

Notre cher ami

Terminez le chapitre 11.

Leo et débats

Aidez Léo à se sortir d'une situation difficile sans vous faire prendre.

La chasse au dragon

Terminez le chapitre 12.

Coupe-coupe

Terminez le chapitre 13.

Toujours plus haut

Gardez toutes les roues de votre véhicule en l'air sur au moins 20 mètre avant de retoucher le sol.

Pied au plancher !

Conduisez à 200 km/h (125 mph).

Un propriétaire soigneux

Totalisez 80 km (50 miles) dans un même véhicule.

"Elle est où, ma caisse ?"

Vendez 5 véhicules à Mike Bruski dans la casse.

Exportateur

Vendez 5 véhicules à Derek sur les quais.

Vitesse de croisière

Conduisez un véhicule à 50 km/h (30 mph) ou plus pendant au moins 5 minutes.

Coiffeur pour âmes

Tuez 5 ennemis très rapidement d'un tir dans la tête.

Gros bras

Tuez 30 ennemis au corps à corps.

Une vague de vols

Volez 5 magasins en moins de 5 minutes.

Le gardien de la paix

Tuez 50 ennemis.

Tailler un costard

Achetez votre premier costume luxueux.

Caisse customisée

Améliorez l'une de vos voitures d'un niveau.

A la poursuite d'un rêve !

Personnalisez une de vos voitures au maximum.

Dur à tuer !

La police veut votre mort : survivez pendant 10 minutes.

Objet de collection

Trouvez au moins une pièce de collection.

Un fou de voitures

Conduisez au moins 30 véhicules différents.

TROPHÉES

Argent

Vengé

Terminez "Jimmy's Vendetta" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Millionnaire

Gagnez 1 000 000 de points dans "Jimmy's Vendetta".

Bronze

Premier Pas

Achevez votre première mission dans "Jimmy's Vendetta".

Plus rapide que l'éclair

Obtenez un multiplicateur de points de 10 dans "Jimmy's Vendetta".

Explorateur

Totalisez 1 609 km (1 000 miles) derrière un volant dans "Jimmy's Vendetta".

Roi de l'armement

Tuez vos ennemis avec toutes les armes disponibles dans le jeu dans "Jimmy's Vendetta".

Incendiaire

Détruisez 100 véhicules dans dans "Jimmy's Vendetta".

Tireur de précision

Tuez 100 ennemis d'un tir dans la tête dans "Jimmy's Vendetta".

Roi des vols de voiture

Terminez toutes les missions des revendeurs de voitures dans "Jimmy's Vendetta".

Massacre

Tuez 1 000 ennemis dans "Jimmy's Vendetta".

MAG

© Sony / Zipper Interactive 2010

RÉCOMPENSES DE NIVEAUX

Match domination 258 joueurs

Atteindre le niveau 8

Option : leader d'équipe

Atteindre le niveau 15

Option : changer de faction

Atteindre le niveau 60

Magic Orbz

© Creat Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

ARRR!

Complète l'épisode "Les pirates en maraude"

NI!

Complète l'épisode "Les chevaliers vulgaires"

10 de suite

Complète 10 niveaux de suite

25 de suite

Complète 25 niveaux de suite

Parachute doré

Atteins 500.000 points

Club des millionnaires

Atteins 1.000.000 points

Patron de l'année

Gagne 9 vies supplémentaires

Bonus de fin d'année

Récupère 200 améliorations "points de bonus"

Grand manitou

Niveau complété en une minute

Argent

Retour en bas de l'échelle

Déclenche une réaction en chaîne avec quelques canons

A travers feu et flammes

Cherche le chevalier errant et aide-le à combattre les dragons

Or

Tableau d'honneur

Récupère toutes les récompenses du jeu

Mahjong Tales : Ancient Wisdom

© Alawar Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Jamais assez

Terminez 25 positions différentes en mode infini

Venez jouer dehors

Faites 50 parties Network

Sans aide

Terminez un conte complet sans utiliser la touche conseil

Tueur de dragon

Terminez tous les niveaux en mode mouvement

Pas besoin de bonus

Jouez en mouvement sans utiliser"la bombe", "le canon", "la tuile de glace" et la tuile du nombre joker" bonus

Combinaisons gagnantes

Réalisez 5 combinaisons rapides à la suite

Sage

Terminez tous les contes en mode contes anciens

Score!

Score 2500 points restants dans un niveau des contes anciens

Bon lecteur

Terminez une position de contes anciens en moins de 2 minutes

Duelliste

Gagnez 5 parties Network à la suite

Tireur d'élite

Gagnez 25 parties Network

Pourquoi ne pas en gagner d'autres ?

Finir un conte du mode "contes anciens"

Argent

Infini et au-delà

Terminez les 100 positions différentes en mode infini

Maître des combinaisons

Combinez 2000 séries de tuiles

Qui est le maître ?

Obtenez les trophées : Sage, tueur de dragon, infini et au-delà

Qui a besoin de dormir ?

Jouez en mode mouvement sans perdre une seule vie

Mainichi Issho

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Trophée de bronze	Installez la mise à jour de septembre 2008
Trophée de bronze	Lisez "Toro Station" 3 fois
Trophée de bronze	Lisez "Toro Station" 10 fois
Trophée d'argent	Lisez "Toro Station" 30 fois
Trophée d'argent	Lisez "Toro Station" 50 fois
Trophée d'or	Lisez "Toro Station" 90 fois
Trophée d'or	Lisez "Toro Station" 120 fois

Major League Baseball 2K10

© 2K Sports

RÉCOMPENSES

Batte MLB 2K10

Remporter le titre de batteur en mode Franchise ou MyPlayer. Ou bien faites 150 homeruns.

Casque MLB 2K10

Faire un Grand Slam dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot 2K Sports

Remporter un match dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot Eva Longoria

Gagner la récompense du meilleur Fielder en mode Franchise ou MyPlayer.

Major League Baseball 2K7

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu des cheats :

`Black Sox`	Tous les cheats
`Derek Jeter`	Tous les bonus
`Game On`	Tous les extras

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe **Derek Jeter** pour tout débloquer.

MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe **Black Sox** pour débloquer le mode Grosses têtes.

CARTES À COLLECTIONNER

Il faut entrer les codes suivants dans le menu Codes de l'album de cartes à collectionner.

`ALCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League Central
`ALEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League East
`ALWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League West
`NLCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League Central
`NLEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League East
`NLWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League West

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Personnages

Hulk

En cours de partie, faites : **Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Start**.

Jean Grey

En cours de partie, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Start**.

Thor

En cours de partie, faites : **Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Droite, Start**.

Tous les héros

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start**.

Divers

Costumes

En cours de partie, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start**.

Dossier

Au menu principal, faites : **Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start**.

Fusion

En cours de partie, faites : **Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Start**.

Journal

Au menu principal, faites : **Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Start**.

Plus d'argent

Sur l'écran des détails des héros, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Start**.

Pouvoirs

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Start**.

Vidéos

Au menu principal, faites : **Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start**.

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

MODE LÉGENDAIRE

Terminez le jeu en difficulté Héroïque ou Super Héroïque pour pouvoir lancer une nouvelle partie en mode Légendaire.

NEW GAME PLUS

Une fois le jeu terminé, il faut aller vers le symbole qui indique 'Next Mission', le jeu proposera alors de recommencer une nouvelle partie en gardant les niveaux obtenus pour les personnages ainsi que les différents objets de collection récupérés et les stats de la partie.

La première fois que l'on termine le jeu en Heroic ou Super Heroic, le New Game Plus ne proposera que de recommencer le jeu en Legendary.

Après avoir fini le mode Histoire en Legendary, le jeu vous proposera de refaire un New Game Plus en choisissant l'un des trois modes de difficulté parmi Heroic, Super Heroic et Legendary.

LES DISQUES DE MISSION DE SIMULATION

Il y a 12 disques de simulations au total et ils sont trouvables tout au long du jeu pendant les intermèdes entre deux missions.

- Basic Training :

HQ : Stark Tower 1

- Command :

HQ : Stark Tower 1

-Breakout :

HQ : Stark Tower 2

-Countdown :

HQ : Stark Tower 2

-Wanton Destruction :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-How Are De Ducks? :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-Adrenaline Rush :

HQ : S.H.I.E.L.D. 2 ou HQ : White Star 2

-Pinned :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Heavy Metal :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Adrenaline Surge :

HQ : Secret Bunker 1

- Search and Destroy :

HQ : Secret Bunker 2

- Heavier Metal :

HQ : Wakandan Palace

TROPHÉES

Note : Tous les trophées sont en anglais dans le jeu.

Platinum Award (platine)

Obtain all other trophies (hormis les 8 trophées DLC)

Mission accomplished (bronze)

Topple a dictator.

Coalition of the Willing (bronze)

Crash a castle.

Oceans No Longer Protect Us (bronze)

Protect a city.

A House Divided (argent)

Defend your leaders.

If You're Not With Us (bronze)

Choose a side.

Freedom Isn't Free (bronze)

Raid a Hideout.

Defending Our Way of Life (bronze)

Rescue a hideout.

All Options on the Table (bronze)

Defend a convoy.

Collateral Damafe (bronze)

Stop a convoy.

Fallen Star (argent)

Ambush your opponents.

Iron and Blood (argent)

Fight back an ambush.

Knows and Unknows (bronze)

Repay a favor.

Alliance Reborn (bronze)

Break and Enter.

Grave and Growing (bronze)

Free a country.

A More Perfect Union (bronze)

Finish what you started.

I'm With Iron Man (argent)

Defeat all act II and act III missions as a Pro-Registration team.

I'm With Captain America (argent)

Defeat all act II and act III missions as a Anti-Registration team.

Legendary Schism (bronze)

Defeat all act I missions on Legendary Difficulty.

Legendary War (bronze)

Defeat all act II missions on Legendary Difficulty.

Legendary Alliance (argent)

Defeat all act III missions on Legendary Difficulty.

Rookie Squad (bronze)

Complete a map in Co-Op.

Experienced Allies (bronze)

Complete 8 maps in Co-Op.

Decorated Veterans (bronze)

Complete 24 maps in Co-Op.

Seek and Destroy (bronze)

Complete all optional mission objectives.

Uncontained Aggression (bronze)

You or other players on your team must destroy 250 health containers.

Undefeated Heroes (argent)

Defeat 12 mission bosses on Super Heroic or Legendary Difficulty without revival or map reload.

Immortal Heroics (or)

Defeat 25 maps on Super-Heroic or Legendary Difficulty without revival or map reload.

Back in Action (bronze)

Perform 10 revivals.

Tactical Training (bronze)

Perform all 5 recommended training Fusions in Latveria.

Heroes Unite (bronze)

Perform 10 Fusions with another player-controlled in Co-Op game.

United We Stand (bronze)

Earn 20 high scores for each type of Fusion : Targeted, Guided and Clearing.

Powers of Two (or)

Perform all Fusions by combining every available pairing of 24 heroes.

Old Friends (bronze)

Have 10 special conversations between characters with a history while in a HQ map.

Costume Collector (bronze)

Unlock 23 alternate costumes.

Distinguished Service (bronze)

Collect 50 Team Boosts.

Extraordinary Heroism (bronze)

Collect 125 Team Boosts.

Above and Beyond (argent)

Collect 200 Team Boosts.

Listening In (bronze)

Collect 30 Audio Logs.

Superior Intel (bronze)

Collect 125 Dossiers.

Potential Evidence (bronze)

Collect 10 Concept Art Bundles in HQ maps.

Trivia Buff (bronze)

Correctly answer 15 Trivia Questions.

Trivia Team-Up (bronze)

Score 30 Trivia Fusions.

Trivia Genius (bronze)

Earn all Trivia rewards.

Sim Team-Up (bronze)

Earn Mission Succeeded on a Siùmulator Mission in Co-Op and return to the Simulator menu.

Sim Amateur (bronze)

Earn 4 Bronze medals from Simulator Missions.

Sim Expert (bronze)

Earn 8 Silver medals from Simulator Missions.

Sim Champion (bronze)

Earn 12 Gold medals from Simulator Missions.

Melee Training (bronze)

Complete all melee training goals listed on the Stats page.

Power Training (bronze)

Complete all Power training goals listed on the Stats page.

Every Trick In The Book (bronze)

Complete all combat mastery goals on the Stats page.

Walk It Off (argent) (trophée DLC)

Progress through "Insidious Alliance" without breaking any Health Containers.

Low Deductible (bronze) (trophée DLC)

Complete "Escort Duty" without destroying any turrets.

Perfect Balance (argent) (trophée DLC)

Defeat 75 foes in "Balance."

Old Foes (bronze) (trophée DLC)

Defeat "Overload" with the X-Men.

Blows Up Real Nice (bronze) (trophée DLC)

Throw all the proximity mines in "Balance."

No One Left Behind (argent) (trophée DLC)

Complete "Insidious Alliance" with all four heroes alive.

Blitz (bronze) (trophée DLC)

Defeat 2 foes within 10 seconds in "Insidious Alliance."

Hotfoot (argent) (trophée DLC)

Complete "Escort Duty" without disabling any floor hazards.

Matt Hazard : Blood Bath and Beyond

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Avec mention

Frappe 10 Samouraïs au corps à corps dans "Kung Fu toi-même !"

Ta vie contre la mienne

Voler la vie d'un autre joueur.

Mets ça dans tes archives

Terminer le jeu.

A mi-chemin

Terminer le niveau 4.

Extinction des feux

Bats "Old Berney" sans perdre de vie.

Tranquillement

Termine le niveau "Le Navire de la Haine" sans utiliser de Continu.

Argent

Score

Atteindre 500,000 nombre de points.

Mon pote et moi

Terminer le jeu en mode Co-op.

Master Collector

Récupérer toutes les boîtes de jeu Matt Hazard.

Viens par ici

Récupère tous les jetons de Pachinko du jeu.

Or

Houston, nous sommes parfaits

Dépose la navette de sauvetage sur l'aire d'atterrissage sans toucher les obstacles.

Max et les Maximonstres

© Warner Interactive / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Bateau invulnérable

Trouver les 60 graines.

Energie infinie

Trouver les 60 crânes.

Faire apparaître les trésors

Trouver les 60 géodes.

Les Maximonstres ne vous mangent plus

Trouver les 60 ruches.

Tuer en un coup

Trouver les 60 tortues.

Medal of Honor : Airborne

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de jeu, maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , pour ouvrir le menu de triche. Faites ensuite les manipulations suivantes.

Max de munitions

Maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , , . Votre vie sera restaurée à chaque fois que vous vous ferez toucher.

Max d'énergie

Maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , ,

Mega Man 10

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal pour débloquer le mode Difficile.

DÉFIS

Défis : sous-boss (Facile)

Rencontrer un sous-boss en mode Facile ou Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Facile)

Rencontrer un boss en mode Facile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Normal)

Rencontrer un sous-boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Normal)

Rencontrer un boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Difficile)

Rencontrer un sous-boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Difficile)

Rencontrer un boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Whomp Wily!

Terminer le jeu.

Superhero

Terminer le jeu en Difficile.

World Warrior

Vaincre un ennemi de chaque type.

Trusty Sidearm

Vaincre les 8 boss avec l'arme par défaut.

No coffee break

Terminer le jeu sans utiliser de bonus.

Argent

Blue bomber

Terminer le jeu en moins d'une heure.

Hard rock

Atteindre la salle du boss sans être touché.

Headbanging

Vaincre les 8 boss sans porter votre casque.

Destroyer

Vaincre 1000 ennemis.

Tenacious

Terminer le jeu sans utiliser de Continue.

Invincible

Terminer le jeu sans mourir.

Mr. Perfect

Terminer le jeu sans vous faire toucher.

Mega Man 9 : The Ambition's Revival

© Capcom 2008

ADAPTATEUR RUSH JET

Eliminez cinq maîtres robots pour obtenir l'adaptateur Rush Jet pour Roll et Auto.

Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de vous diriger tout au long de cette aventure.

Sauvez Carmona !

Objectifs :
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur.

Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

Emménagement

Objectifs :
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes. La mission se termine.

Missions Factions

Faction : SMP: Universal Petroleum

Objectif :
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone. Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

Faction : SMP: Convoi de la Mort

Objectifs :
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne. Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

Objectifs :
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

Objectifs :
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

Faction : SMP: A la recherche de Blanco

Objectifs :
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

Faction : SMP: Misha Milanich

Objectifs :
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez

apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker, visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

Faction : SMP: Coincer Solano

Objectifs :
-Monter dans le Lucky Lady
-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent.
Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

Objectifs :
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

Missions Universal Petroleum

Faction : UP : Le Devastator

Objectifs :
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP. Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

Faction : UP : Chassé-Croisé

Objectifs :
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char. Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre.

Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci. Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP pour capturer ce coin stratégique. 300k$

Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde, délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

Faction : UP : Avant-poste de Cambias

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4. Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

Faction : UP : Conçu pour la vitesse

Objectifs :
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

Faction : UP : Surtout pas de trace

Objectifs :
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes. Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

Faction : UP : Dans le vert

Objectifs :
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

Missions PLAV

Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

Faction : PLAV : Ville à Sac

Objectifs :
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

Faction : PLAV : Chasseur de têtes

Objectifs :
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les. Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

Objectifs :
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

Objectifs :
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

Missions Pirates

Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

Objectifs :
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

Objectif :
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP. Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

Faction : Pirates : Avant-poste continental

Objectif :
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers. Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter. Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour qu'il capture cet avant-poste. 300k$

Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

Objectif :
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

Faction : Pirates : Cargaison en danger

Objectifs :
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la marchandise dans un bon état.

Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste sud-est de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

Faction : NA : Commando Missile

Objectifs :
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

Faction : NA : Récupération

Objectifs :
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre

position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

Objectif :
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

Objectifs :
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

Objectifs :
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

TROPHÉES

Bronze

Bitume en fusion

Vous avez réalisé un dérapage

Tire pour le frisson

Vous avez réalisé 25 tirs en pleine tête

Armageddon !

Vous avez détruit 25 bâtiments

Corps à corps

Vous avez détruit 50 objets avec l'attaque mêlée

La Sainte Fumée

Vous avez détruit 50 objets avec la grenade

A la sauvage

Vous avez détruit 50 objets avec le lance-roquettes

Tir sur cible

Vous avez remporté un des défis de Fiona

Heavy Metal Thunder

Vous avez détourné 10 véhicules

Qui a gagné un million ?

Être connecté aux serveurs EA et gagner 1 million de dollars

Highway to Hell

Vous avez terminé trois courses

Petits carnages entre amis

Vous avez essayé le mode coopératif

Roues de feu

Vous avez fini premier dans une course en mode Coopératif

Les Trophées Bronze cachés

L'école est finie

Terminer le didactitiel

La Rage

Terminer la missions "Sauver Carmona"

Hip hip hip, hourra !

Débloquer la SMP

L'excité

Recruter Ewan

Objectif Misha

Recruter Misha

Pétrole et essence

Recruter Eva

Pirate de la route

Détourner le tank dans la villa

Lève-toi et tire

La considération des alliés à votre égard est au maximum.

Libre pour toujours

La considération des P.L.A.V à votre égard est au maximum.

L'île de la domination

La considération des pirates à votre égard est au maximum.

Sinophile

La considération des Chinois à votre égard est au maximum.

Sale boulot

La considération d'Universal Petroleum à votre égard est au maximum.

Argent

Pipeline

Vous avez capturé tous les avant-postes d'une même faction

Fonce ou crève

Vous avez descendu 50 conducteurs de véhicules

Misanthrope

Vous vous êtes mis tout le monde à dos au Venezuela

Justice pour tous

Vous avez eu toutes les Cibles de Haute Valeur

Homme numérique

Vous avez débloqué tous les articles de magasin

Et les cieux s'embrasèrent.

Toutes les zones d'atterrissage sont débloquées

Destruction et Cie

Vous avez utilisé 20 frappes aériennes en mode coopératif

Que du bonheur

Vous avez détruit 200 objets depuis le siège du tireur

Les Trophées Argent cachés

Poursuite avec le diable

Capturer Blanco

Chasse à l'Homme

Capturer Carmona

Pas de compromis, pas de regret

Battez-vous pour Caracas

Or

Le héros et le fou

Vous avez terminé Mercenaries 2

Jeu de cubes

Vous avez réussi le Défi Treuillage

Billion Dollar Babies

Être connecté aux serveurs EA et gagner 1 milliards de dollars

Les Trophées Or cachés

L'as des as

Capturer toutes les cibles de Haute Valeur vivantes.

Platine

L'Enfer des Favelas

Vous avez gagné toutes les récompenses

Metal Gear Online

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM

RANGS

Abeille

Utilisez un maximum de scans

Aigle

Faites un maximum de headshots

Crocodile

Tuez un maximum de monde

Ecureuil volant

Faites un maximum de roulades

Elephant

Priviligiez le mode "Base"

Hibou

Utilisez au maximum le ENVG

Kerotan

Privilégiez la capture

Orque

Faites un maximum de matchs a mort par équipe

Ours

Faites un maximum d'attaques CQC

Paresseux

Recevez plusieurs tirs dans la tête

Pigeon

Privilégiez les attaques non mortelles

Rat

Tombez dans les pièges

Requin

Tuez à l'aide des couteaux

Snake

Privilégiez la furtivité

Tortue

Utilisez au maximum la boîte en carton

CHANTER

En cours de partie, entrez le mot <SONG> dans la barre de texte pour entendre votre personnage siffler ou chanter le thème de Metal Gear Online.

TOUTES LES MUSIQUES

Commencez une partie en ayant une sauvegarde de fin de MGS4 sur votre disque dur pour débloquer automatiquement toutes les musiques de Metal Gear Online.

Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots

© Konami / Kojima Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTREME

Terminez le jeu une première fois pour débloquer le mode Extreme.

TENUES SPÉCIALES

Altair

Trouver l'emblème de l'Assassin.

Tenue de civil

Débloquer le niveau de l'Europe de l'est.

Tenue militaire d'Europe centrale

La récupérer dans le bâtiment de sécurité militaire d'Europe centrale.

Tenue de rebelle sud-américain

La récupérer dans le village de Cove Valley en Amérique du Sud.

Déguisement

Terminer au moins une fois le jeu.

Octocamo Cadavre

Utiliser au moins 51 Continues en une seule partie.

ARMES BONUS

Bandana

Terminez une session solo sans tuer personne.

Desert Eagle

Remportez l'emblème de Fox lors d'une session solo.

Caméra digitale

Elle se trouve dans le véhicule Nomad durant la mission intermédiaire. Vous pouvez obtenir une photo spéciale en récupérant cet objets durant le Stage 4.

Arme d'assaut futuriste des patriotes

Remportez l'emblème de Big Boss lors d'une session solo.

Race gun (Ricochet)

Terminez la campagne solo une fois.

Rail Gun

Battez Crying Wolf.

Scanning Plug S

Jouez plus de 10 heures en online, puis achetez cette arme à Drebin.

Solar Gun

Trouvez les 5 statues cachées.

Objet de furtivité

Terminez une session solo sans déclencher d'alerte.

Thor 45-70

Remportez l'emblème de Fox Hound lors d'une session solo.

Pistolet de la Première Guerre Mondiale

Remportez l'emblème de Hound lors d'une session solo.

MOTS DE PASSE D'OTACON

Saisissez ces codes à la place de ceux que vous donne Otacon à Shadow Moses.

14893	100 000 DP
78925	Musique iPod
13462	Musique iPod

NOUVELLES TENUES DE COMBAT

Terminer le jeu une fois et sauvegardez votre partie terminée.

CAMOUFLAGES

Big Boss

Récupérez l'emblème de Big Boss lors d'une session solo.

Camouflage corporel

Utilisez plus de 41 continues avant la fin du jeu.

Crying Wolf

Eliminez Crying Wolf sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Drebin

Achetez plus de 60 armes différentes et conservez-les jusqu'au bout.

Camouflage facial

Eliminez Laughing Octopus.

Laughing Octopus

Eliminez Laughing Octopus sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Otacon

Frappez le Dr.Emmerich avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Raging Raven

Eliminez Raging Raven sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Masque de Raiden A

Frappez Sunny avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Masque de Raiden B

Frappez le Dr.Naomi Hunter avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Roy Campbell

Frappez le colonel Roy Campbell avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Screaming Mantis

Eliminez Screaming Mantis sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

REMONTER LA JAUGE DE PSYCHISME

Pour faire remonter la jauge de psychisme durant les cut-scenes, appuyez plusieurs fois sur ⊗ rapidement.

RÉINITIALISER L'OCTOCAMO

Pour réinitialiser la couleur de l'Octocamo (noir/bleu), il suffit de secouer la manette Sixasix.

MOTION CAPTURE

Lorsque vous rencontrez un personnage pour la première fois, appuyez sur la touche R2 pour voir sa motion capture.

MUSIQUES IPOD

Beyond the Bounds

Effet : Optimise les dégâts assommants des armes non mortelles.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans le hangar du Tank. Attendez que le courant soit rétabli pour aller le chercher sur la passerelle supérieure.

Big Boss

Effet : Optimise les dégâts assommants et la précision.
Emplacement : Récupérez l'emblème de Big Boss.

Bio-hazard

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire crier.
Emplacement : Au niveau 3, en Europe, dans le centre-ville.

Destiny's Call

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les énerver.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Flowing Destiny

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans le canyon. Inspectez les murs de pierre pour trouver le trou où il est caché.

The Fury

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les énerver.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, dans le village de Cove Valley. Il se trouve à l'intérieur de la maison en ruine.

MGS 4 Love Theme / Action

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Opening - Old L.A. 2040

Effet : Optimise la précision.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans l'entrepôt des têtes nucléaires B2. Saisissez le code 78925 sur l'ordinateur d'Otacon.

Policenaughts Ending

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les voir s'endormir.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans l'entrpôt des têtes nucléaires B2. Saisissez le code 13462 sur l'ordinateur d'Otacon.

Rock Me

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, dans l'entrpôt de confinement. Il se trouve sur une île dans la section sud-est.

Sailor

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, au manoir Vista. Il se trouve entre le mur est et l'un des containers du cargo.

Show Time

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Snake Eater

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Récupérez les 40 emblèmes du jeu.

Subsistence

Effet : Optimise la précision
Emplacement : Faites au moins une partie online avec un minimum de deux joueurs.

NOUVEAU TYPE DE MUNITIONS

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour débloquer de nouveaux types de munitions (fumigènes colorés et munitions émotives).

TOUS LES EMBLÈMES

Fourmi

Secouez 50 ennemis pour obtenir des objets.

Assassin

Terminez le jeu en ayant tué 50 ennemis avec des couteaux, 50 autres avec des attaques CQC, et en ayant déclenché moins de 25 alertes.

Ours

Etranglez 100 ennemis en maintenant R1 pendant le CQC.

Abeille

Utilisez la Scanning Plug S ou la seringue sur 50 ennemis.

Big Boss

Terminez le jeu en difficulté maximale sans tuer personne, sans déclencher d'alerte, sans mourir, sans utiliser d'objet de soin, de bandana ou de camouflage, le tout en moins de 5 heures.

Oiseau bleu

Donnez 50 objets aux ennemis.

Centipède

Ne déclenchez pas plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Poulet

Déclenchez plus de 150 alertes, tuez plus de 500 ennemis, utilisez plus de 50 Continues, utilisez plus de 50 objets de soin et finissez le jeu en plus de 35 heures.

Vache

Déclenchez plus de 100 alertes.

Crocodile

Tuez plus de 400 ennemis.

Aigle

Faites 150 headshots.

Fox

Terminez le jeu en Normal sans mourir, en déclenchant moins de 5 alertes, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 6 heures.

Fox Hound

Terminez le jeu en Difficile sans mourir, en déclenchant moins de 3 alertes, sans tuer personne, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 5 heures et demi.

Grenouille

Faites plus de 200 roulades ou plongez plus de 200 fois.

Gecko

Longez les murs pendant plus d'une heure.

Panda géant

Terminez le jeu après 30 heures.

Gibbon

Saisissez plus de 50 ennemis.

Faucon

Obtenez l'admiration d'au moins 25 soldats alliés.

Sanglier

Obtenez 10 combat highs.

Hound

Terminez le jeu en Difficile sans mourir, en déclenchant moins de 3 alertes, sans tuer personne, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 6 heures et demi.

Hyène

Ramassez plus de 400 armes.

Ver de terre

Rampez pendant une heure.

Jaguar

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Léopard

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Little Gray

Trouvez les 69 armes.

Ecrevisse

Passez plus de 2 heures et demi à ramper.

Mantis

Terminez le jeu sans déclencher d'alerte, sans utiliser de Continue ni de rations quelconques, le tout en moins de 5 heures.

Poulpe

Terminez le jeu sans déclencher d'alertes.

Panthère

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Cochon

Utilisez plus de 50 objets de soin.

Pigeon

Terminez le jeu sans tuer personne.

Puma

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Lapin

Regardez plus de 100 pages Playboy.

Raven

Terminez le jeu en moins de 5 heures.

Scarabée

Effectuez plus de 100 roulades.

Scorpion

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Araignée

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Tarantule

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Tortue

Passez plus de 60 minutes dans un tonneau ou sous une boîte en carton.

Loup

Terminez le jeu sans utiliser de Continue ni de rations quelconques.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Metal Gear Solid 4 est divisé en 5 actes principaux. Chacun regroupe plusieurs chapitres de cette solution de jeu. Généralement, un chapitre détaille une zone qu'il vous faut traverser. MGS4 offre une multitude de possibilités et une grande liberté d'action. Les conseils prodigués dans cette soluce ne sont donc pas forcément les meilleurs choix à faire lors des missions. Pareillement, plusieurs itinéraires peuvent être choisis pour rallier une position. N'hésitez pas à avancer dans le jeu suivant vos propres initiatives et à consulter notre solution complète directement aux endroits posant problème.

Note : Cette solution a été réalisée en difficulté SOLID NORMAL, soit le mode de difficulté intermédiaire du jeu.

L'ART DE L'INFILTRATION

L'infiltration tient une part primordiale dans l'univers de Metal Gear Solid. MGS4 ne déroge pas à la règle et oblige le joueur à agir le plus discrètement possible. Un système de rang récompensera même les meilleurs espions en fin de partie. S'il est possible d'adopter une attitude offensive et de parcourir grossièrement les zones du jeu sans trop se soucier du fait d'être repéré ou non, il demeure préférable d'adopter une attitude discrète et d'éviter autant que possible d'abattre qui que ce soit. Rien ne remplacera l'expérience et la pratique et vous apprendrez très probablement à manier les diverses techniques d'infiltration directement sur le terrain en apprenant la plupart du temps de vos erreurs. Soyez donc patient et sachez retenir les leçons.

L'OctoCamo

L'OctoCamo est une tenue de camouflage avancée, inspirée des habilités mimétiques de la pieuvre. Si son utilisateur reste allongé ou collé à un mur sans bouger, la tenue imite la couleur et la texture des surfaces, ce qui permet d'échapper à l'oeil nu et aussi aux infrarouges. C'est grâce à cet objet qu'il vous sera possible de traverser la plupart des zones de jeu sans vous faire remarquer.

Indice de camouflage

L'indice de camouflage apparaît dans le coin haut droit de votre écran. Il indique le degré de discrétion dont Snake bénéficie grâce à l'OctoCamo. Cette mesure change constamment suivant la texture du sol arpentée. Pour permettre à votre système de camouflage de s'adapter à une certaine texture, marquez simplement un temps d'arrêt. La mesure

devrait alors se stabiliser autour des 75%. Veillez bien à toujours garder un minimum de 65% pour ne pas être repéré par l'ennemi.

Marcher debout

D'une manière générale, évitez absolument ce mode de déplacement très peu discret, source de nombreux ennuis en cours de mission. Préférez toutefois cette manière de progresser lorsque vous êtes repéré par l'ennemi et qu'il vous faut quitter rapidement une zone.

Progresser Accroupi

Le position accroupie permet de vous déplacer assez rapidement lors d'une zone à découvert, tout en conservant un certain degré de discrétion. Utilisez ce mode de déplacement pour surprendre un ennemi ou bien pour progresser de manière rapide dans des zones peu fournies en ennemis.

Ramper

C'est en rampant que l'OctoCamo pourra être le mieux exploité. Restez discret et un ennemi de base ne vous remarquera pas, même en passant à quelques centimètres de vous. En progressant à même le sol, vous atteindrez des textures différentes. Marquez donc un temps d'arrêt pour permettre à l'OctoCamo de s'adapter. Vous remarquerez alors que votre indice de camouflage (situé dans le coin haut droit de votre écran) n'en sera que meilleur. Théoriquement, ce mode de déplacement sera celui le plus utilisé au cours de vos sessions de jeu. Evitez toutefois de vous mouvoir trop rapidement quand Snake demeure dans le champ de vision d'un ennemi. En pressant plus ou moins fort le stick directionnel, différents niveaux de vitesse sont possibles.

ACTE I : Liquid Sun

1 - Hypocentre

Inutile de vous préciser que cette première partie de mission aura principalement pour objectif de vous permettre doucement, mais sûrement de vous familiariser avec les commandes de ce nouveau Metal Gear Solid. L'action est alors entrecoupée de nombreuses cinématiques qui introduisent l'histoire de ce nouvel opus, mais de nombreux tutoriaux sont également présents. Suivez attentivement les conseils apparaissant à l'écran pour ne pas vous trouver embêté plus tard dans le jeu. Les petits nouveaux dans l'univers de MGS ont quant à eux tout intérêt à s'entraîner avant de se lancer dans la grande aventure.

Briefing de mission : à partir du menu principal, sélectionnez Briefing de mission pour observer une longue cinématique qui vous en apprendra un peu plus sur les motivations de Snake.

Dès lors que vous prendrez le contrôle de Snake, dirigez-vous sur la gauche et maintenez la touche X de votre manette de jeu afin de vous glisser sous le camion. Une nouvelle cinématique suivra. Notez que la séquence prendra fin automatiquement après un certain laps de temps écoulé, que vous ayez réussi à vous faufiler sous le camion ou non... Vous reprendrez le contrôle de notre héros à l'intérieur d'une ruelle plutôt calme, située plus loin du coeur des affrontements. Prenez le temps d'écouter les conseils liés au jeu ou bien filez directement vers votre objectif. En appuyant sur pause, vous aurez à tout moment accès à un plan de la zone que vous vous apprêtez à traverser. N'hésitez pas à parcourir de manière récurrente les menus pour bénéficier d'un aperçu rapide des environs. Votre objectif est également la plupart du temps visible, une aide non négligeable pour le bien de vos missions.

La séquence suivante est nettement moins marrante à négocier. Plusieurs Gekko débarquent pour faire un carnage dans les troupes rebelles. Ces imposantes machines de guerre à la sonorité bovine ne doivent vraiment pas être prises à la légère. Agissez sans vous faire repérer et évitez tout corps-à-corps pour ne pas avoir à subir leur terrible balayette. Passez par l'intérieur de la maison et restez au rez-de-chaussée. Traversez la ruelle au moment le plus calme et précipitez-vous au plus vite vers le point indiqué sur votre carte. Franchissez l'issue de droite après les ruines pour pouvoir poursuivre. Une excellente cinématique démarrera aussitôt. A l'issue de celle-ci, le nom du titre apparaît en

grand à l'écran : Metal Gear Solid 4. Ca y est, le jeu est lancé !

2 - Zone rouge secteur NO

Vous débuterez dans une petite ruelle hébergeant deux cadavres de soldats. Fouillez chacun d'eux pour obtenir une ration et quelques munitions. Pour fouiller le corps d'un individu, appuyez simplement sur la touche triangle. Snake saisira le cadavre pour le reposer immédiatement et divers items tomberont systématiquement sur le sol. Sortez ensuite discrètement de la ruelle pour vous diriger vers la zone découverte.

A partir de ce point de mission, il est particulièrement recommandé de vous faire le plus discret possible. Ceci implique une maîtrise parfaite des techniques d'infiltration. Nous vous renvoyons donc directement au paragraphe intitulé " L'art de l'infiltration " pour découvrir nos conseils et techniques qui vous seront sans doute d'une grande aide, surtout pour les nouveaux arrivants dans l'univers de MGS. Deux soldats patrouillent dans la zone qui suit. Adoptez donc une position ventre contre terre et rampez en direction de votre objectif tout en prenant soin de rester proche du bâtiment. L'OctoCamo est ici d'une aide particulièrement précieuse. Gardez un oeil sur l'indice de camouflage situé dans le coin haut droit de votre écran et veillez constamment à ce que celui-ci soit égal ou supérieur à 65. Dès lors que vous rampez sur une nouvelle surface, marquez un léger temps d'arrêt pour permettre à l'OctoCamo de se familiariser à la nature du sol. Poursuivez dans la même direction pour faire démarrer une cinématique montrant l'arrivée d'un Stryker. Continuez discrètement votre route et pénétrez dans les bâtiments de droite dès que possible. Une compresse Arsenal vous attend à l'intérieur d'un conduit. Vous trouverez également une ration près des escaliers en ruine.

Ressortez et dirigez-vous vers le Stryker à l'arrêt. Récupérez les munitions près des caisses avant de progresser et rampez entre l'épave et le mur pour poursuivre. Vous découvrirez une entrée sur votre droite. Prenez le temps de fouiller les trois cadavres répartis dans la zone pour bénéficier de plusieurs items dont un cocktail Molotov. Sur le lit vous attend également une compresse. Deux armes peuvent aussi être récupérées près des cadavres. Poursuivez sous les débris en rampant au niveau du sol.
Vous assisterez alors très probablement à l'exécution d'un rebelle par un soldat des SMP. Attendez que le bourreau s'éloigne avant de poursuivre vers l'avant. Essayez de passer dans les bâtiments de droite pour éviter au maximum les soldats du SMP. Déplacez-vous alors avec une extrême précaution et n'oubliez pas de faire le plein de munitions grâce aux nombreux items que vous trouverez en chemin. Enfin, filez jusqu'à la porte située à droite au fond de la ruelle pour gagner la prochaine zone (image 12). Attendez que les soldats empruntent le couloir de gauche avant de tenter quoi que ce soit.

3 - Zone rouge

Dès votre entrée dans la zone, passez sous le passage de gauche pour trouver une boîte en carton. Continuez par le passage sur la droite, en rampant et vous ne tarderez pas à apercevoir un soldat en patrouille. Celui-ci effectue des allers-retours constants dans l'allée extérieure. Progressez seulement lorsqu'il vous tournera le dos et marquez une pause derrière la longue série de piliers sur la droite. Laissez-le ensuite aller en sens inverse pour poursuivre en vous orientant vers le point symbolisé sur votre radar. Arrivé au croisement, le danger se fait omniprésent. Prenez le temps de faire une halte dans la zone d'ombre et laissez passer les deux soldats qui viendront vers vous à partir du couloir face à votre position (image 4). Poursuivez dès que ces deux-là quitteront la zone. Continuez pour atteindre la marque indiquée sur votre repère et rapprochez-vous de l'échelle pour débuter une nouvelle cinématique pleine d'infos à assimiler.

Astuce : venez en aide aux forces rebelles pour gagner leur sympathie. La zone suivante n'en sera que plus facile à traverser !

4 - Refuge de la milice

Vous débutez avec de nouveaux éléments. Le pistolet Mk. 2 est un pistolet silencieux qui vous permet de tirer des balles anesthésiantes. Très pratique pour immobiliser un ennemi en toute discrétion. L'Opérator est un pistolet classique de calibre 45. Le Solid Eye vous permet de bénéficier de toute une gamme de données tactiques de haute technologie. Vous pouvez grâce à lui repérer de quelle organisation est issu un soldat ou un véhicule (les alliés apparaissent en bleu et les forces ennemies en rouge), mais également enclencher une vision nocturne. Enfin, le Metal Gear Mk.II est un

terminal télécommandé qui suivra Snake partout, lui offrant une aide précieuse durant les missions. La possibilité de contrôler manuellement ce gadget et ses facultés de camouflage impressionnantes permet d'arpenter les zones en éclaireur et bien d'autres choses encore...

Astuce : lorsque les rebelles sont confrontés aux forces des SMP dans une zone donnée, il existe des codes significatifs qui peuvent vous permettre de vous y retrouver facilement. En venant au secours des miliciens, des petits coeurs apparaissent au-dessus de leur tête pour représenter leur reconnaissance à votre égard. Lorsque les rebelles parviennent à remporter une bataille, des cris de victoire viennent vous signifier la chose. Vous êtes alors généralement libre de fouiller la zone comme vous le désirez. Si vous êtes repéré par un ennemi des SMP, essayez de le neutraliser avant qu'il ne puisse communiquer l'alerte. Sans aucun autre témoin alentour, cela aura alors pour effet de stopper la phase d'alerte avant que celle-ci ne s'enclenche véritablement. Si vous parvenez à maîtriser un soldat du SMP au moment même où il indique sa suspicion à ses collègues, une petite escouade est généralement envoyée sur place pour vérifier la zone. Enfin, essayez le moins possible de déclencher les alertes. Durant celles-ci les forces du SMP font en effet de Snake leur cible prioritaire. Profitez donc du conflit opposant les deux camps pour vous faire oublier le plus souvent possible.

Prenez garde aux nombreux individus investissant la zone et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar. En règle générale, il vous suffit d'éviter les zones de combat direct et de progresser ventre à terre pour atteindre facilement le repère et donc le refuge.

Astuce : si vous avez à un moment ou un autre pris parti au conflit en venant en aide aux miliciens, vous êtes libre d'aller et venir à l'intérieur du refuge.

A l'intérieur du refuge, avancez prudemment sans faire aucun mouvement brusque et acceptez de vous soumettre aussi souvent que possible aux contrôles. Laissez alors les miliciens vous approcher et poursuivez votre route seulement lorsque vous en recevrez l'autorisation. Vous pouvez aussi tenter de traverser les dédales sans jamais être remarqué par les miliciens, mais cette tâche s'avérera bien difficile en ce début de partie. Si l'obscurité vous gêne, pensez également qu'il est possible d'enclencher une vision de nuit.
Effectuez vos petits réglages et choisissez votre stratégie avant de vous engouffrer vers les couloirs. N'oubliez pas de ramasser les items que vous trouverez tout au long du chemin et évitez à tout prix d'éveiller la méfiance des forces rebelles. Il vous faudra impérativement traverser plusieurs pièces et couloirs pour atteindre la prochaine zone. Montez alors les escaliers pour atteindre les Ruines urbaines.

5 - Ruines urbaines

Dès son entrée dans la zone des ruines, Snake fait la rencontre de Drebin, un trafiquant d'armes pour le moins atypique. Cette rencontre signe l'avènement de nouvelles possibilités liées à l'achat, la vente et au blanchiment d'armes à feu. Les échanges se font à base de points. De nouvelles armes apparaîtront au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Lorsque Snake trouvera une arme qu'il possède déjà, celle-ci sera alors automatiquement revendue à Drebin et vous empocherez une certaine somme de points. D'autres conditions peuvent également vous permettre de gagner des points. Celles-ci vous seront rappelées ultérieurement. Vous pouvez aussi améliorer vos armes à partir de cette phase de l'aventure. Pour ce faire, rendez-vous dans les menus et appuyez sur L2 une fois l'arme sélectionnée. Optez ensuite pour l'accessoire désiré pour rajouter une option à votre joujou. Drebin vous remet gratuitement une première arme.

Astuce : si vous jouez à Metal Gear Solid 4 le mercredi ou bien le dimanche, vous bénéficierez d'une remise exceptionnelle de 20% dans la boutique de Drebin. Cette offre sera valable tout au long de la journée.

Dès lors que vous retrouvez le contrôle de Snake, vous débutez avec le M4 modifié en mains. Passez dans la petite ruelle pour trouver un corps à fouiller, une ration, mais surtout un play-boy. Marchez ensuite vers la droite et pénétrez à l'intérieur des bâtiments en ruine.

Progresser dans les ruines demande un bon sens de l'orientation. N'hésitez pas à faire bouger la caméra pour repérer la moindre direction. Observez nos images pour vous repérer plus facilement. De nombreux items peuvent également être récupérés. A vous d'ouvrir l'oeil pour ne rien manquer. Vous avez aussi la possibilité de vous laisser tomber à

divers endroits pour mettre la main sur d'autres bonus. Arrivé près du chemin escarpé, appuyez-vous sur le mur en enclenchant la touche triangle de manière à ce que Snake puisse progresser sans chuter. Quelques scènes automatiques d'éboulements prendront place durant votre parcours. Rien, de grâce, ne peut toutefois vous arriver, restez donc serein. Poursuivez jusqu'au petit couloir pour trouver une issue et déclencher une cinématique qui en dit long sur le second degré de MGS4.

6 - Centre-ville

Dans la nouvelle zone, laissez passer les hommes armés de l'autre côté de la rue. La traversée du centre-ville demande une nouvelle fois un maximum de discrétion. Certains passages permettent d'éviter les conflits. Commencez par ramper sur le trottoir situé à droite de la rue. Faites-vous discret et laissez les forces du SMP et les rebelles s'entretuer gaiement. Arrivé au niveau du véhicule, marquez une pause pour laisser passer quelques militaires sous votre nez. Prenez ensuite à droite et grimpez le long de l'échelle. Continuez de grimper grâce aux caisses puis laissez-vous tomber sur le petit balcon pour poursuivre votre route. Au bout de la passerelle demeure un bombardier qui vous permet de faire le ménage dans la zone si vous le désirez. Fiez-vous alors au mode de visée si jamais cette possibilité vous intéresse. Poursuivez sur la droite si vous préférez vous la jouer discret. Restez accroupi ou ventre à terre pour ne pas éveiller l'intérêt des snipers postés sur le bâtiment adjacent. A terre, plutôt que de poursuivre en direction de la zone de conflit, glissez-vous sous l'épave en rampant.

Astuces : en venant à bout des deux snipers de la grande place par surprise, il est possible de récupérer un M14EBR, soit un fusil de précision de grande qualité !

Traversez complètement la ruelle et attendez que les hommes se retirent avant d'avancer. La route jusqu'à la prochaine zone est plutôt longue et périlleuse. N'hésitez pas à ramper autant que possible et à redoubler de vigilance. Le dernier cratère peut vous permettre de passer incognito tout en évitant d'être touché par un tir perdu.

7 - Palais advent

S'il vous faut atteindre l'étage le plus élevé du palais, vous aurez à ruser au niveau de l'avant-dernier pour pouvoir accéder à un chemin spécial. La première partie du Palais ne comporte pas de gardes et vous n'avez pas besoin, pour une fois, de vous vautrer à même le sol pour progresser. Toutefois, de nombreux pièges demeurent et il vous faudra ramper pour ne pas qu'ils explosent.
Vous pourrez également récupérer les dispositifs de cette manière-là, et vous en servir pour plus tard. Dans l'enceinte du bâtiment, n'oubliez pas de passer par les cuisines pour ramasser une musique pour votre iPod. Arrivé à l'étage 2, empruntez les escaliers pour atteindre les toits. Sur ces derniers, poursuivez vers le point qu'indique votre radar afin d'enclencher une longue cinématique durant laquelle Snake rencontrera une vieille connaissance.

Astuce : vous avez remarqué la croix qui apparaît dans le coin haut droit de votre écran lors de certaines cinématiques ? Celles-ci correspondent aux flash-back de Snake. Mitraillez sur la touche croix de votre pad pour en voir défiler un maximum avant la fin du temps imparti.

La suite vous oppose à une bonne centaine d'ennemis et il vous faut redescendre le Palais en escortant Meryl et sa troupe. Les soldats Haven bougent remarquablement bien et sont un peu plus coriaces que la moyenne. Quelle que soit l'arme utilisée, visez la tête pour un maximum d'efficacité. Ne vous séparez pas du groupe et profitez de leur aide. Meryl ne doit surtout pas mourir. Suivez constamment le groupe et venez à bout des vagues d'ennemis pour déboucher jusqu'aux niveaux les plus bas. Les ennemis sont nombreux, mais la tâche est loin d'être insurmontable. Vous pouvez choisir d'éviter de tuer vos adversaires (voir deuxième astuce juste en dessous) ou bien vous pouvez vous équiper d'une arme puissante pour faire le ménage et permettre à vos compagnons de progresser facilement. N'oubliez pas de récupérer les armes et les munitions sur les cadavres de vos victimes.

Astuce : une fois le dispositif infrarouge désactivé par Johnny, passez par-dessus le trou pour accéder à une cache secrète abritant le GP30, un lance-grenades qui se fixe directement au AK102.

Astuce : ne tuez aucun soldat du Haven pour faire apparaître une figurine de Super Soldat juste avant la sortie, dans les étagères de la dernière pièce avant de quitter le palais (juste avant la zone du Méridien Croissant pour être plus précis).

La tâche est relativement dure et vous ne pourrez que compter sur votre bon vieux pistolet à fléchettes anesthésiantes. N'oubliez pas que si vous êtes à court de munitions, il suffit de passer par le menu pause pour acheter directement des cartouches dans la boutique de Drebin.

Arrivé dans la zone basse, un véhicule de chantier fait intrusion dans la pièce et d'autres soldats Haven en profitent pour débarquer. Restez tranquillement derrière le comptoir pour plomber vos assaillants. Suivez ensuite le restant de la troupe pour filer par la cage d'ascenseur.

8 - Méridien croissant

Fouillez la zone souterraine pour trouver quelques items près du camion, puis remontez la pente de débris pour poursuivre. Plus haut, escaladez le groupe de caisses sur la droite pour retrouver l'extérieur. Au dehors, le conflit entre SMP et miliciens est toujours d'actualité. Mieux vaut donc afficher une discrétion maximale (vous pouvez également décider de prendre part au conflit en venant en aide aux miliciens). Commencez à ramper en longeant le muret sur votre gauche. Vous enclencherez ainsi une cinématique durant laquelle un tank débarquera sur place. La zone étant extrêmement fournie en individus, il vous faut faire en sorte d'éviter d'attirer l'attention des troupes du SMP, et ce, sans inquiéter les miliciens. Poursuivez en longeant le trottoir de gauche après l'angle et poursuivez par les décombres. Récupérez la Pentazémine (relaxant), puis continuez en vous faufilant par la petite fenêtre. Vous voilà au coeur du conflit. Soyez extrêmement discret et contournez le mur écroulé pour atteindre le trottoir d'en face. Continuez ensuite droit devant vous pour dépasser le char sur la gauche.

Dirigez-vous en suivant le point indiqué sur votre radar. Vous ne tarderez pas à atteindre une ruelle où une longue échelle peut vous permettre d'atteindre les toits. Utilisez-celle-ci si vous désirez récupérer quelques armes et munitions (dont le M14EBR possédé par un sniper posté plus haut). Traversez la passerelle pour vous rendre au bâtiment suivant si vous désirez mettre la main sur quelques compresses. Redescendez, puis traversez la ruelle pour éviter d'être trop à découvert. Utilisez vos fléchettes anesthésiantes pour vous débarrasser des deux soldats postés dans l'angle et récupérez ainsi une nouvelle arme. Montez ensuite le long de la petite échelle guère plus loin (là aussi il est conseillé de neutraliser les soldats avant de l'emprunter), puis longez le balcon en sens inverse pour arriver vers une nouvelle petite rue. Laissez-vous tomber en contrebas pour passer à la zone suivante.

9 - Parc du millenium

Dès votre entrée dans la 9ème zone, vous êtes témoin d'une scène sanglante durant laquelle une troupe d'élites composée d'erreurs de la nature met à sang tout un groupe de rebelles. Laissez passer l'orage, puis fouillez la zone et les cadavres pour trouver un maximum d'items et armes plus utiles les uns que les autres. Poursuivez par le seul chemin existant et utilisez votre MK.2 si vous désirez progresser avec rapidité et efficacité.

Arrivé près du barrage, utilisez une nouvelle fois les fléchettes anesthésiantes pour passer tranquillement la zone, puis poursuivez jusqu'à l'entrée du Parc où vous attendent de nombreux patrouilleurs. Utilisez la présence d'herbes hautes pour vous mouvoir en toute discrétion et continuez en vous fiant à la marque sur votre radar afin de trouver une brèche dans l'un des murs. Le campement militaire reste la zone la plus difficile à traverser. Un ennemi posté sur une tourelle peut facilement vous repérer en cas de bourde. Utilisez la présence des véhicules pour vous glisser dessous dès que possible et progressez minutieusement afin de ne pas vous faire surprendre par les rondes des soldats. Encore une fois, votre pistolet MK.2 se révèle être un excellent allié. Utilisez-le dès que cela s'avérera nécessaire. Dirigez-vous en fixant continuellement le repère sur votre radar et vous finirez par atteindre une petite porte violette. Passez celle-ci pour clôturer le chapitre et démarrer une nouvelle cinématique.

ACTE II : Solid Sun

1 - Village vallée de Cove

Vous allez devoir traverser tout un village investi par les forces du SMP. Commencez par emprunter le petit chemin descendant sur votre gauche et passez derrière les premiers baraquements afin d'éviter la zone centrale trop

dangereuse. Marquez une pause dans l'herbe et laissez passer devant vous le premier garde pour pouvoir le neutraliser d'une fléchette anesthésiante. Toujours en évitant de vous montrer sur la place centrale, continuez à longer les falaises en rampant et en laissant le temps à votre dispositif de camouflage de s'adapter à chaque changement de texture. Le Solid Eye peut également s'avérer très utile pour repérer la présence de l'ennemi, mais attention à ne pas vous laisser berner par une simple présence animale ou bien encore par la position d'un rebelle, individu inoffensif pour vous en temps normal. Inutile de cibler directement le repère sur votre radar car la zone vous oblige à bon nombre de détours. Arrivé à la sortie du village, vous approcherez une zone de hauteurs qui vous permettra d'atteindre la centrale.

Ne commettez pas l'erreur de vouloir passer cette partie du niveau trop vite, l'ennemi veille depuis des positions surélevées et pourrait donc vous repérer beaucoup plus facilement que vous ne le pensez. Avant de commencer à escalader, vous pouvez aller récupérer quelques items dans les hautes herbes près des falaises de droite. Il est toutefois recommandé de neutraliser le premier patrouilleur avant de monter sur les renforcements de la colline. Vous trouverez une petite plate-forme après avoir longé le chemin de gauche. Sur les montants, avancez prudemment et équipez-vous du Solid Eye pour jouir d'une portée maximale. Après avoir atteint un certain niveau, plusieurs rebelles débarqueront pour engendrer un affrontement direct avec les forces du SMP. Choisissez de neutraliser les deux soldats ou bien passez votre chemin comme si de rien n'était.

Quoi qu'il en soit, vous allez devoir être quasiment obligé de passer à l'offensive (au moins avec le MK.2), arrivé près des premières cabanes de ferme. Une technique relativement efficace consiste alors à endormir le premier soldat pour éveiller l'attention des deux autres et les plomber dès leur venue. Continuez ensuite à monter tout en vous rapprochant de votre objectif principal. De suite, après l'appel que vous recevrez, suivez les rebelles et enclenchez le Solid Eye pour repérer un étroit passage dans la roche. Vous récupérerez ainsi une ration. Ressortez de l'autre côté et aidez les rebelles à neutraliser les forces du SMP si vous désirez passer cette fin de zone plus facilement. Il ne vous restera plus qu'à filer discrètement le long des sentiers sur la droite. Attention tout de même au dernier soldat patrouillant dans la zone.

2 - Centrale électrique

Plusieurs stratégies s'offrent à vous pour cette seconde zone d'Amérique du Sud, mais la plus judicieuse d'entre elles est très certainement d'aider les rebelles à détruire le dispositif de la centrale pour pouvoir bénéficier du retrait des forces du SMP dans la zone. Comme vous l'annonce Otacon, dès votre arrivée dans le périmètre de la centrale, un sniper veille au grain et vous oblige à observer une attitude discrète. Traversez la première partie du champ de bataille en remontant la petite butée sur votre gauche de manière à trouver un léger couloir tranquille. Continuez dans les hautes herbes pour déboucher sur le lieu où l'affrontement s'avère le plus violent. En vous basant sur le gros rocher légèrement sur la droite, empruntez le sentier plus à droite encore en rampant de manière à ne pas vous faire repérer par l'ennemi. De nombreux miliciens succomberont sous vos yeux. N'hésitez pas à les détrousser. Poursuivez vers les renforcements et les postes de tirs ennemis, passez derrière le véhicule pour trouver une issue menant sur une petite cour. Il est alors possible de pénétrer à l'intérieur de la centrale pour mettre la main sur quelques items et filer en même temps un coup de main aux rebelles. Lorsque les cris des miliciens retentiront, cela sera synonyme de retrait des forces du SMP.

Poursuivez par la petite entrée à l'est. Une cinématique ne tardera pas à démarrer. A l'issue de celle-ci, vous aurez la possibilité de poursuivre en empruntant deux chemins au choix. Quoi qu'il arrive et en cas de victoire rebelle, les deux sentiers sont dépourvus d'ennemis. Inutile donc de prendre trop de précautions cette fois-ci. Foncez droit au but !

3 - Centre de détention

Commencez par avancer le long de la grande route jusqu'à parvenir aux abords du centre de détention. Depuis cette position, vous pouvez éliminer quelques gardes en usant du MK.2. Il est déconseillé de suivre la voie centrale qui vous obligerait à vous mêler aux miliciens.
Préférez donc une infiltration par le flanc gauche. Restez toutefois prudent car l'agitation règne en maître dans la zone. Marquez une pause après la bâtisse pour voir passer quelques soldats filant vers la gauche. Suivez-les pour trouver une route située juste après une barrière de barbelé. Laissez passer le véhicule, puis rampez en direction du centre de détention. Vous trouverez une entrée en contournant le mur de béton sur la droite. Fouillez la zone comme bon vous semble pour récupérer un maximum d'objets. Les joueurs les plus pressés peuvent directement s'orienter vers la

marque permanente sur le radar. Il suffit d'emprunter un sentier situé entre deux grandes falaises pour trouver le chemin du manoir qui constitue la zone suivante.

Astuce : n'hésitez pas à fouiller les bâtiments de la base centrale pour mettre la main sur un maximum d'armes et objets. Vous pouvez également libérer deux rebelles pour augmenter votre capital sympathie auprès des miliciens.

4 - Manoir Vista

Vous retrouverez les rebelles dès votre entrée dans la zone. Votre mission démarre à l'extérieur, mais votre objectif premier est de vous introduire dans le manoir pour trouver l'entrée du laboratoire de recherches. Il est fortement recommandé de vous appuyer sur les bérets rouges, ne serait-ce que pour qu'ils vous permettent de faire diversion. Vous pouvez choisir d'utiliser le MK.2 pour forcer les premières défenses de l'ennemi, mais la discrétion complète reste une fois de plus une valeur sûre. Restez sur la gauche pour remonter le chemin près des barrières.

Une cinématique ne tardera pas à se déclencher. Durant celle-ci, les rebelles parviennent à forcer l'entrée donnant au manoir à l'aide d'un bulldozer blindé. Pensez à fouiller les cadavres avant de suivre le mouvement général. Rien ne vous empêche également d'aller faire un tour dans les zones adjacentes. Dès votre arrivée dans la cour, empruntez le chemin sur la droite pour contourner entièrement la structure. Un petit escalier vous permettra de rallier l'avant-cour du manoir. Attendez l'arrivée des rebelles pour agir en toute sérénité. Plusieurs entrées permettent d'investir l'intérieur du manoir. L'une d'elles n'est pas gardée et figure sur le côté droit du bâtiment. A l'intérieur, enclenchez votre Solid Eye pour repérer un maximum d'objets. Même si le manoir a l'air désert, avancez avec précaution. Arrivé vers les escaliers, deux soldats descendent vers vous après un court dialogue. Restez à terre pour éviter d'attirer leur regard.

Astuce : dans la chambre à coucher du manoir, observez la photo de pin-up juste au-dessus du lit en passant en vue FPS. Le psychisme de Snake remontera alors d'un seul coup.

Montez ensuite ces mêmes escaliers et progressez de pièce en pièce jusqu'à atteindre la zone des toits. Depuis votre position surélevée, rien ne vous empêche alors de filer un coup de main aux rebelles en tirant directement sur les soldats ennemis. En pénétrant sur les toits, filez à gauche pour trouver une sorte de trappe par laquelle il vous faudra passer. Descendez le chemin en pente pour atteindre la cave du manoir. Vous trouverez toute une série de pièces contenant de nombreux items. Fouillez chaque recoin pour faire le plein. Poursuivez enfin vers l'inexploré pour atteindre une échelle qui vous permettra de vous hisser jusqu'au laboratoire de recherches de Naomi.

5 - Laboratoire de recherches

Astuce : deux interactions secrètes permettent de visualiser deux scènes spéciales et de récupérer ainsi quelques points de psychisme. Pour en bénéficier, appuyez sur L1 lorsque Naomi tente de ramasser la cigarette de Snake, ainsi qu'au moment où Naomi s'assoit devant Snake.

Vous retrouverez le contrôle de Snake à l'issue d'une longue cinématique dédiée principalement à Naomi. Plusieurs soldats Haven investissent le labo et une phase de prudence s'enclenche immédiatement. Vous ne disposez que de très peu de temps pour vous planquer quelque part. En cas d'alerte, la manière forte est à privilégier. Sinon cachez-vous sous le lit ou dans un recoin à partir duquel vous pouvez bénéficier d'une large vision et plomber les soldats au MK.2 progressivement. Sortez vivant de la bataille pour faire apparaître le premier véritable Boss de MGS4 : Laughing Octopus.

L'affrontement se déroule en arène fermée. Plusieurs couloirs entourent quatre pièces centrales dont l'une est coupée en deux mais peut être traversée en rampant. Le combat se déroule comme une sorte de cache-cache. Vous devez alors débusquer L. Octopus à plusieurs reprises. Lors de la première partie de l'affrontement (Laughing Octopus en armure), utilisez vos armes les plus fortes pour endommager au plus vite la santé de l'ennemi. Octopus peut avoir recours à de nombreuses cachettes, nous avons répertorié les plus importantes.
L'ennemi peut ainsi se dissimuler sur l'un des murs du couloir, mais peut également se cacher sur les machines près du scanner. Pensez aussi à regarder au plafond lorsque votre opposant semble se trouver nulle part.

Si vous observez deux mannequins de science se faisant face dans deux pièces, l'un d'eux (celui situé près du petit

bureau) est assurément un faux. Ce n'est autre que Laughing Octopus. Attention également à rester vigilant près du tableau, vers le pilier de droite. Lorsqu'une seconde caisse apparaît près du scanner, il s'agit forcément de votre cible.

L'ennemi aura très probablement l'occasion de se déguiser en certaines de vos connaissances telles que le Metal Gear Mk. II ou bien même Naomi. Octopus peut aussi prendre l'apparence d'un soldat Heaven. Tirez une rafale sur l'individu au sol si vous êtes pris d'un doute (si du liquide noir s'échappe de votre cible, il s'agit bel et bien de l'ennemi).

Pour ce qui est du combat en lui-même, Octopus passe à l'offensive juste avant de prendre la fuite dans un nuage de vapeur inquiétant, ou en prenant la poudre d'escampette par les fenêtres ou bien par les trous dans les toits. L'ennemi est toutefois capable de ressurgir très rapidement pour tenter de prendre Snake à défaut. Méfiez-vous de ces boules explosives qui peuvent se coller sur le pauvre Snake. Octopus lancera ces explosifs juste avant de se cacher pour la plupart du temps. Evitez au maximum le corps-à-corps, et fuyez lorsqu'elle se met en boule pour vous foncer dessus. Le moyen le plus sûr d'éviter cette attaque est alors de grimper sur un endroit surélevé tel qu'une caisse ou le lit. Votre adversaire peut également manier une arme. Pensez donc à rester couvert lors de ces phases d'attaque. Une fois l'ennemi sorti de son armure, une jolie demoiselle vous fait face et avance lentement vers Snake. Essayez de neutraliser la belle à l'aide du pistolet anabolisant. Les nombreuses esquives de l'adversaire ne parviendront pas à la sauver. A l'issue du combat, vous obtenez obligatoirement le FaceCamo. N'oubliez pas de l'enfiler dès la prochaine mission pour bénéficier d'un indice de camouflage encore plus élevé (les caméléons n'ont plus qu'à se rhabiller).

Astuce : le fait de vous montrer clément avec Octopus dans sa version Laughing Beauty (sans armure) en utilisant des armes non mortelles permet de mettre la main sur son FaceCamo.

Astuce : si vous parvenez à combattre sans utiliser d'armes mortelles, vous aurez alors la possibilité de récupérer la figurine de Laughing Octopus. Celle-ci apparaîtra sur l'un des lots. Hâtez-vous de la récupérer lorsque vous serez venu à bout de la première version d'Octopus (armure).

6 - Chemin de montagne

La phase qui suit se révèle être un véritable jeu de piste durant lequel il vous faudra suivre des empreintes de pas dans le but de retrouver Naomi et ses ravisseurs. Vous devez vous servir du Solid Eye et activer son mode vision de nuit pour détecter les empreintes au niveau du sol, dans le sable. Toutefois, toutes les empreintes ne sont pas bonnes à suivre et il vous faudra vous focaliser uniquement sur les plus profondes, donc les plus blanches. Quoi qu'il en soit, vous aurez une nouvelle fois à vous montrer extrêmement prudent, la zone étant gardée par de nombreux gardes. Le Solid Eye devrait toutefois vous avertir relativement à l'avance de leur présence. Poursuivez en suivant les bonnes empreintes et vous finirez immanquablement par tomber sur l'entrée d'une sorte de grotte.

Astuce : suivez les empreintes de pas jusqu'au Crop-Circle pour entendre un étrange monologue faisant référence aux phénomènes extraterrestres (image 4). Vous obtiendrez 1000 DP en bonus.

Astuce : tout à fait au nord-est de la zone se trouve une impasse dans laquelle vous trouverez une drôle de dalle. Observez celle-ci avec insistance pour découvrir des empreintes et signatures de plusieurs membres de l'équipe du jeu. Vous pouvez même allonger Snake sur la dalle pour que l'OctoCamo s'imprègne de cette drôle de texture. N'oubliez pas de l'enregistrer dans le menu de camouflage pour pouvoir la revêtir plus tard.

7 - Balade en Stryker

A bord d'un Stryker et en compagnie de Drebin, Snake doit filer jusqu'à la place du marché en tentant de se frayer un chemin parmi les troupes ennemies. Plusieurs dizaines de soldats sont présents, mais des Gekko s'inviteront également à la fête. Drebin est au volant du véhicule et Snake se trouve sur le toit. Pour faire feu, vous disposez d'une tourelle aux tirs puissants, mais il est toutefois impératif de vous servir de vos armes traditionnelles pour repousser les individus qui monteront sur le Stryker à plusieurs reprises lors de cette session pas comme les autres.
Dès que vous parvenez à libérer la voie, Drebin prend seul l'initiative de poursuivre.

Combattez les Gekko en priorité lorsque ceux-là se montreront, et ciblez-les à tour de rôle de manière à ne pas éparpiller votre puissance de feu inutilement. Concentrez également vos tirs sur les machines les plus proches, et donc

les plus dangereuses pour vous. Ecoutez attentivement les conseils de votre pilote et focalisez-vous sur les deux grandes portes vertes pour poursuivre lorsque vous arriverez à l'avant-dernière zone. Il est nécessaire de tirer sur le char ennemi juste après ce passage pour permettre l'enclenchement d'une cinématique, synonyme de passage au dernier acte.

8 - Place du marché

A votre arrivée sur la place du marché, vous devez vous frayer, à pied, un chemin parmi tout un troupeau de Gekko sur un trajet relativement court, mais oh combien périlleux. Prenez à gauche dès le départ afin d'éviter un des monstres dans la petite ruelle plus bas à droite. Courez entre les Gekko et effectuez une roulade en passant à côté du premier de manière à ne pas essuyer une attaque (qui peut s'avérer fatale en un coup dans certains modes de difficulté). La suite du parcours est également bien gardée. Marquez une pause entre les bâtiments de droite et laissez les créatures libérer d'elles-mêmes le chemin. Poursuivez ensuite en direction des barrières du fond. Une petite roulade sur le côté droit devrait vous permettre de franchir le périmètre d'action du Gekko sans même avoir à subir une attaque.

ACTE III : Third Sun

Astuce : durant le briefing de mission, il est possible de récupérer 3 Face Camo secrets. Pour cela, appuyez sur carré afin de prendre le contrôle de Metal Gear Mk.II et percutez avec le plus d'élan possible les personnes suivantes, aux moments décrits, pour obtenir les Face Camo correspondants :

Otacon (Face Camo Otacon) : au tout début de la séquence, dès que vous pouvez prendre les commandes du Mk.II.
Naomi (Face Camo Raiden/visière fermée) : 5 minutes environ après le début de la séquence, dès qu'elle se lève.
Sunny (Face Vamo Raiden/visière ouverte) : 8 minutes environ après le début de la séquence, dès qu'elle se lève.

Les prochains chapitres du jeu nécessitent une totale discrétion. Vous allez devoir en effet suivre de près l'un des résistants qui vous mènera alors jusqu'à son quartier général. Voilà donc une série de conseils qui pourra s'appliquer tout au long de cette traque.

- Utilisez l'intercepteur de signal uniquement lorsque l'on vous le demandera. Préférez alors le Solid Eye beaucoup plus utile pour repérer votre cible et les troupes ennemies.

- Quelques règles très simples vous permettront de ne pas vous faire repérer. Faites très attention aux objets sur le sol et évitez de heurter les canettes et autres détritus. De même, veillez à ne jamais être pris sous les feux des projecteurs. Si vous êtes repéré par les ennemis ou bien même le résistant, partez rapidement vous planquer à un endroit plus en retrait. Lors des patrouilles de véhicules, placez-vous sur les trottoirs pour éviter l'accident.

- Ne restez pas dans les vêtements dans lesquels Snake débute l'acte III et préférez revêtir l'Octo Camo couplé au Face Camo pour une efficacité maximale.

- Utilisez le MK.2 et ses fléchettes tranquillisantes pour neutraliser chaque ennemi qui se trouverait sur la route du résistant.

-Il n'est pas nécessaire de garder en vie le résistant du départ pour remplir correctement votre mission. En cas de pépin, d'autres résistants vous seront envoyés en remplacement du ou des précédent(s) (attention toutefois car leur nombre reste limité).

1 - Ville secteur S

Vous débutez en habit de ville, avec un village de Snake version jeune. L'intercepteur de signal rejoint également votre inventaire et permet après un léger temps de recherche de détecter la présence de résistants dans la zone. Enfilez l'Octo Camo et le Face Camo et remplacez l'intercepteur par le Solid Eye, largement plus efficace. Enfin, avancez vers la zone pour qu'une cinématique puisse démarrer. Vous verrez alors le résistant qu'il vous faudra suivre. Celui-ci siffle quasiment tout le temps. Pratique pour ne pas le perdre de vue !

En règle générale, il est conseillé d'avancer en rampant sur le sol dès lors que vous serez à proximité du résistant. Mais vous pouvez toutefois progresser accroupi lorsque aucun individu ne se trouve dans la zone. Vous pouvez également relire nos conseils généraux pour l'acte III si vous désirez en apprendre plus sur les phases de filature. Suivez notre homme en prenant garde de ne pas heurter les canettes et autres débris au sol. Peu de temps après, un garde empêchera notre petit résistant d'avancer. Prenez alors les devants et endormez la cible grâce au MK.2. Poursuivez en empruntant le chemin montant. Ne vous souciez pas du résistant qui devrait alors disparaître pour prendre un chemin annexe. Continuez en neutralisant ou non le deuxième garde, marquez une pause dès que vous atteindrez la ruelle descendante sur votre gauche. Le résistant réapparaîtra alors au niveau de l'échelle du mur gauche.

Il ne vous faudra guère plus de temps pour rencontrer un nouvel obstacle. Décalez-vous sur la gauche pour pouvoir atteindre le soldat sans éveiller la méfiance du résistant. Poursuivez avec relâchement et notre homme devrait une fois de plus se dérober à votre regard. Restez vigilant pour le voir réapparaître d'une ruelle. Pistez-le pour trouver une entrée qui vous amènera vers le Secteur Central.

2 - Ville secteur central

Astuce : revêtez l'OctoCamo et placez-vous sur le socle de la statue dès votre entrée dans le parc. Maintenez ensuite triangle pour vous fondre dans le décor. En agissant rapidement, vous devriez pouvoir assister à une scène bonus.

Traversez le local à poubelles, puis continuez à suivre le résistant tout aussi prudemment que lors du précédent acte. Arrivé dans la rue aux deux gardes, le résistant préférera emprunter le sentier supérieur sur la gauche. Suivez-le par ce chemin. Montez les escaliers sur la gauche. Vous atteindrez alors une zone sous haute surveillance. Poursuivez en direction du canal et évitez à tout prix d'être pris sous la lumière des projecteurs des hélicos.

Equipez-vous de l'intercepteur de signal pour bénéficier d'une indication cruciale. Le mouchard trahit notre homme : celui-ci se trouve sur la berge sud. Passez derrière le gros camion blanc pour trouver des escaliers vous permettant de rejoindre le canal. Traversez la zone d'eau pour vous retrouver sur le couloir emprunté par le résistant et marquez des pauses sous les deux ponts pour éviter d'être éclairé.

3 - Ville secteur NO

Vous débutez dans les bas-fonds. Progressez vers la gauche pour commencer à prendre en filature le résistant. Là-encore, méfiez-vous des lumières et avancez en évitant d'être pris sous les faisceaux. Montez les escaliers qu'empruntera votre cible pour déboucher sur une nouvelle route fréquentée. Une fois de plus, il est vivement recommandé de jouer les anges gardiens pour venir en aide au résistant afin qu'il ne se fasse pas capturer. Neutralisez le soldat qui devrait débouler depuis le couloir de droite. Le résistant prend immédiatement la fuite lorsque vous intervenez juste sous son nez. Essayez de partir dans sa direction ou bien patientez jusqu'à ce qu'il revienne sur les lieux.

D'autres soldats attendent du côté gauche de la route, méfiance donc. C'est d'ailleurs dans cette même direction qu'il vous faudra poursuivre vos efforts. Attendez de revoir arriver le résistant pour le filer à nouveau. Il est nécessaire de neutraliser les deux hommes armés pour lui laisser le champ libre. Il est très probable que notre cible se fasse une fois de plus remarquer au niveau d'un grand camion blanc. Venez-lui à nouveau en aide et continuez vers l'inexploré. La suite du parcours est plus risquée encore et il est obligatoire que votre petit protégé ait une fois de plus des problèmes. Sachez donc lui sauver la mise dès que cela s'avérera nécessaire. Dirigez-vous vers le secteur NE pour continuer.

4 - Ville secteur NE

Il est également possible pour le résistant de se faire discret et de parvenir à traverser une zone sans éveiller l'attention des soldats du SMP. Vous pouvez alors choisir entre les neutraliser ou tenter de passer le plus discrètement possible. Quoi qu'il en soit, la cour, que vous traverserez au départ du niveau, recèle d'ennemis. Il n'est donc pas rare que notre bon siffleur se fasse prendre à de multiples reprises. Sachez lui venir en aide en cas de coups durs et suivez fidèlement le larron le reste du temps. Passée la cour, le parcours jusqu'au Secteur N devrait se faire sans aucune difficulté particulière.

5 - Ville secteur N

Vous n'êtes à présent plus bien loin du repère de Big Mama, mais le dernier secteur à traverser est sans doute l'un des mieux gardés et donc l'un des plus périlleux. Commencez par avancer prudemment le long de la première ruelle et marquez une pause pour voir sortir de la cour de gauche notre résistant, déguisé en soldat du SMP. Ne commettez pas l'erreur de le neutraliser par inadvertance et pénétrez à l'intérieur de la petite cour si vous désirez récupérer quelques objets. Prenez ensuite à droite après la première rue. Si le résistant se fond dans la masse, cela n'est pas vraiment le cas pour Snake et vous devez alors redoubler de vigilance. Deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez soit neutraliser les soldats pour progresser, soit vous faire discret et progresser sans avoir à mettre la main sur votre MK.2. La lenteur adoptée par le résistant devrait pouvoir vous permettre de choisir la seconde option si le coeur vous en dit.

Arrivé au croisement où notre homme rencontrera 3 rebelles, suivez le troupeau en rampant à même le sol pour ne pas vous faire remarquer. Choisissez bien entendu de suivre le faux soldat et laissez vaquer les autres membres de la patrouille dès que ceux-là emprunteront des itinéraires différents de celui du résistant. Après le passage dans les petites ruelles, vous retrouverez la route où plusieurs patrouilles de véhicules ont lieu. Il est alors primordial de progresser autant que possible sur les trottoirs pour ne pas vous faire repérer ou pire, écraser. Deux patrouilles mobiles suffiront à être évitées avant que vous ne puissiez reprendre une route plus tranquille. Notre résistant ne tardera pas à se délester de sa fausse tenue et prendra le chemin du quartier général. Suivez-le pour pénétrer vous aussi dans son repaire.

6 - Course-poursuite en moto

La longue série de cinématiques débouche sur un acte orienté action et découpé en 3 phases somme toute similaires. Snake tente alors d'échapper à une horde de poursuivants en filant en bécane. La moto est conduite par Eva et Snake dispose donc d'une totale liberté pour faire feu. Les 3 phases gagnent en complexité et le nombre d'ennemis devient plus conséquent à chaque quartier traversé.

Première phase :

Cette première phase est la plus courte et donc la plus facile à traverser. Plusieurs soldats du SMP se mettent directement au travers de votre route. Abattez-les pour essuyer un minimum de dégâts. L'arrivée des Gekko ne signifie rien de particulier pour vous puisque à aucun moment ceux-là ne parviendront à vous rattraper.

Seconde phase :

La seconde phase se montre déjà plus à la hauteur de notre héros. Les soldats interviennent à présent en groupe et l'utilisation de grenades peut donc s'avérer extrêmement utile. Dès le premier virage, les forces du SMP vous attaquent depuis la droite. Les troupes ennemies n'hésitent d'ailleurs pas à s'immiscer directement parmi le convoi pour tenter de semer le trouble. Quelques soldats essaieront de percer la toiture du camion en sautant directement sur le véhicule. Neutralisez-les avant qu'il n'y ait trop de bobos. Lors du passage sous le pont, plusieurs soldats peuvent être abattus depuis les hauteurs. Lors des barrages de véhicules, visez les hommes postés aux tourelles en priorité afin d'engranger un maximum de dégâts. Lorsque la moto bondira au-dessus d'un des barrages au ralenti, il est également possible de faire feu sur vos cibles. Retournez-vous immédiatement après votre retombée pour faire feu vers les survivants.

Troisième phase :

La dernière des phases est assurément la plus musclée. Les Sliders font leur apparition et le danger vient alors des airs en plus du sol. Plusieurs véhicules vous prendront en chasse au cours de cette ultime échappée. Une fois encore, il vous faudra viser les soldats postés aux tourelles en priorité. Une série de cinématiques viendra clôturer la dernière phase de fuite.

Astuce : Raging Raven, le Boss de la phase suivante vous attaque également avec les Sliders. Essayez de la repérer pour la viser en priorité, les dégâts engendrés étant conservés lors du combat qui suivra !

7 - L'horloge de l'Echo

L'affrontement avec le Boss démarre juste après la cinématique.

Boss Raging Raven

L'horloge de l'Echo sonne la rencontre et donc le combat avec la deuxième beauté : Raging Raven. Le champ de bataille se limite à une longue tourelle toute en hauteur. Plusieurs possibilités vous permettent d'approcher l'ennemi, mais il est toutefois recommandé de commencer à vous poster au niveau le plus haut. Au sommet de la tour, vous bénéficierez d'un champ de vision idéal pour plomber les Sliders et le Boss lui-même. Il est fortement recommandé de vous équiper du Solid Eye pour pouvoir repérer les Sliders, mais également Raging Raven parmi les Sliders, le signalement du Boss étant de taille supérieure sur votre radar. Cherchez donc Raging Raven en priorité et essayez de ne pas la lâcher dès que vous la repérerez. Celle-ci tournera autour de la tour jusqu'à ce qu'elle vous remarque. Commence alors un face-à-face où l'ennemi vous lancera à plusieurs reprises des attaques pour le moins explosives.

Esquivez ses tirs en effectuant des roulades de côté ou bien en vous dissimulant derrière le mur central. Essayez également d'anticiper légèrement ses attaques en bondissant avant ses offensives. Après une session de tir, Raging Raven disparaît en lançant une grenade aveuglante ou bien en déclenchant un bombardement dévastateur. Cette attaque redoutable peut être évitée grâce au Solid Eye qui vous permet de repérer celle-ci. Le Boss a également une fâcheuse tendance à vous bousculer et Snake n'est pas à l'abri de tomber dans le vide et dans ce cas-là, la partie s'achèvera instantanément. Evitez de trop vous approcher du vide pour éviter tout phénomène de chute libre. Vous devrez partir à nouveau en chasse de l'ennemi après chacune de ses fuites. Vous aurez aussi peut-être la possibilité de voir s'envoler Raging Raven sur un des toits annexes. Ne la lâchez pas du regard si vous en avez l'occasion et tirez-lui dessus sans même lui laisser l'opportunité de récupérer. Essayez d'aborder ce combat avec une arme administrant de lourds dégâts. Le Boss est vulnérable au tir de Sniper en pleine tête, mais parvenir à la toucher avec une telle arme n'est pas chose aisée lors de l'affrontement.

Lorsque votre adversaire se délestera de son armure, combattez avec le MK.2 pour vider sa barre de psychisme et gagner ainsi son Face Camo. N'oubliez pas de récupérer la musique pour iPod au dernier étage de la tour.

Astuce : combattez contre Raging Raven avec des armes non mortelles et vous aurez alors l'occasion de récupérer sa statuette au tout dernier étage de la tour durant votre confrontation avec Raging Beauty (Raging Raven sans son armure, après la phase principale de combat).

ACTE IV : Twin Suns

Astuce : Durant le Briefing de Mission, prenez le contrôle de Metal Gear Mk. III avec carré et rendez-vous à l'étage pour trouver une batterie et une nouvelle musique pour iPod.

L'acte 4 ne démarre pas immédiatement et un flash back vous replonge dans le premier Metal Gear. L'écran se raccourcit alors en largeur et les graphismes prennent une sacrée claque. Les nostalgiques, eux, seront aux anges. Vous n'êtes pas obligé de terminer la séquence, mais vos efforts peuvent vous permettre d'obtenir le Face Camo de Snake (du premier jeu). Observez le radar en haut à droite de votre écran pour repérer les éléments dangereux et les champs de vision des patrouilleurs et caméras. De nombreux items sont disséminés dans la zone. Il est donc conseillé de faire le plein en passant par la passerelle centrale. Attendez pour cela que les deux faisceaux de lumière se croisent à l'extérieur. Un hangar sur la gauche vous permet également de mettre la main sur quelques bidules intéressants.

Astuce : les phases d'alerte de cette séquence ne sont pas comptabilisées dans le bilan de fin de chapitre, relax donc !

Lorsque vous en aurez fini avec les lieux, gagnez le nord-est de la zone pour trouver un escalier. Montez sur la passerelle et vous trouverez un conduit par lequel ramper. Snake reviendra à la réalité juste après et vous remporterez pour vos efforts le Face Camo du Snake originel.

1 - Champ de neige

Vous débutez dans un environnement extérieur en pleine tempête. Commencez par longer la face rocheuse à l'ouest.

Vous pouvez alors progresser de manière accroupie pour le moment. De nombreux objets peuvent être trouvés en route. N'oubliez pas de vous équiper du Solid Eye pour les repérer facilement. Il est normal de s'éloigner du repaire inscrit sur votre radar (dans un premier temps). Vous finirez toutefois par déboucher sur un petit sentier entre deux parois rocheuses. Des bruits suspects vous obligent alors à poursuivre ventre à terre... Un Gekko occupe la prochaine zone à traverser. Celui-ci n'est que peu visible sous la tempête, mais ce facteur vous est favorable à vous aussi. Continuez de progresser vers votre objectif en agissant dès lors que le monstre s'éloigne de vous. L'héliport se trouve juste après. Inutile d'être trop prudent, ce nouvel endroit est complètement vide...

2 - Héliport

La zone de l'héliport (la même zone du jeu Metal Gear Solid sorti sur Playstation première du nom) étant complètement vide, il est conseillé de vous attarder dans le coin pour mettre la main sur une quantité non négligeable de rations, munitions et autres items qui trouveront très certainement leur utilité. Vous trouverez ainsi une première ration derrière les caisses de droite. Des grenades peuvent également être saisies sur la plate-forme d'atterrissage. Une autre ration vous attend un peu plus sur la gauche. Pénétrez ensuite à l'intérieur du premier hangar (toujours sur la gauche de la zone) pour trouver des objets et un conduit par lequel vous glisse. Le passage vous amène jusqu'à une prochaine cache où vous pourrez récupérer une ration sur les caisses.

Astuce : Les musiques qui se déclenchent lors de la découverte de cette zone correspondent à des phases bonus qui vous permettront d'empocher des points DP facilement gagnés. Veillez juste à ne pas déclencher de phases d'alerte et n'appuyez pas sur la touche START durant celle-ci. Notez que ces musiques se déclenchent automatiquement lorsque vous arrivez à un endroit bien précis.

Une autre ration vous attend dans le coin nord-ouest. Pour la récupérer, il est impératif de monter sur la passerelle et d'effectuer une roulade depuis la plate-forme supérieure pour atterrir sur les caisses et pouvoir atteindre la ration. Il est possible d'obtenir un flash-back en passant sous la caméra de surveillance située près des escaliers menant à la passerelle. Passez sous le véhicule stationné devant l'entrée pour trouver le Mk. 23, un pistolet automatique de calibre 45. Enfin, il est conseillé d'atteindre l'intérieur du hangar par le conduit sur la gauche de la passerelle surplombant l'héliport. Vous récupérerez ainsi une nouvelle musique pour votre iPod.

Laissez-vous tomber dans le hangar pour faire connaissance avec les Gekko nains, des petites machines destinées à repérer et éliminer d'éventuels intrus. Il est important de ne pas vous retrouver sous les rayons que projettent ces étranges créatures, sans quoi celles-ci se regrouperaient pour vous prendre en chasse. Si cela devait vous arriver, courez jusqu'au rez-de-chaussée pour prendre la fuite par l'issue menant à la zone extérieure. Il est possible de franchir la multitude de faisceaux en progressant en position accroupie lorsque tous ceux-là remontent vers le haut.
De retour à l'extérieur, prenez garde au Gekko (pas un nain, celui-ci) qui surgira depuis les falaises située à l'ouest. Prenez la fuite pour vous planquer, mais essayez de vous faire discret pour mettre la main sur quelques items avant de poursuivre. Une musique pour iPod se trouve dans une sorte de terrier dans lequel vous pouvez d'ailleurs vous réfugier en cas de gros pépin. Passez sous la grande porte pour poursuivre vers la zone suivante.

3 - Centre de stockage des têtes nucléaires

Arrivé au centre de stockage, prenez le temps de remonter légèrement pour récupérer une ration sur la passerelle de gauche. Descendez ensuite vers le chemin du bas et couchez-vous pour pouvoir atteindre la pièce suivante. Une fois de plus, inutile de prendre des précautions dans la zone qui suit, le danger n'étant pas encore présent... Pour le moment, contentez-vous de farfouiller à droite et à gauche pour faire le plein d'items divers et variés. N'oubliez surtout pas de vous glisser à l'arrière du camion pour récupérer le FIM-92A planqué derrière la grosse caisse. Dirigez-vous ensuite vers la grande porte au nord et essayez d'interagir avec cette nouvelle sortie. Vous recevrez alors un appel d'Otacon qui en profite pour vous confier un code qu'il ne vous faut pas oublier : 48273. Montez alors sur la passerelle supérieure et appuyez sur le panneau de commandes de la porte située sur la gauche. Vous aurez ainsi la possibilité d'emprunter l'ascenseur. Choisissez de vous rendre en B2 en appuyant sur les flèches de votre manette.

Arrivé à l'étage, Otacon vous conseille de traverser le couloir central pour vous atteler à la remise en marche du système. Désobéissez toutefois à votre ange gardien pour explorer la partie droite des bureaux. Vous mettrez ainsi la main sur plusieurs objets dont une musique pour iPod. Traversez seulement ensuite le couloir décrit par Otacon. Une

cinématique plus tard, vous devez entrer le code donné précédemment lors d'un des appels de votre compère. Il est possible d'entrer le bon code, mais vous pouvez également rafler un bon nombre de points Drebin en rusant (voir astuce ci-dessous).

Astuce : Inscrivez le code 14893 à la place du véritable mot de passe pour obtenir un joli bonus de 100 000 DP à l'issue de la séquence. En entrant un code faux, Snake perdra toutefois une barre complète de psychisme.

Astuce : Une fois le courant rétabli, revenez dans la salle située à l'est au rez-de-chaussée pour pénétrer dans un hangar renfermant un silencieux pour M4 et une musique d'iPod.

Avant de repartir vers le rez-de-chaussée, fouillez la zone pour trouver d'autres objets. Le courant étant enfin rétabli, vous pouvez alors filer jusqu'au rez-de-chaussée pour tenter de pénétrer par la grande porte. Malheureusement pour vous, un Gekko s'invite à la fête et squatte nonchalamment le couloir central. Attendez que celui-ci vous tourne le dos pour trouver un passage sous le bureau juste à gauche. Vous contournerez ainsi la zone pour retrouver l'ascenseur de l'autre côté. Dirigez-vous vers la porte du hangar pour que Metal Gear Mk. III puisse s'affairer à l'ouverture du sas. Il sera alors nécessaire d'attendre la fin d'un compte à rebours pour pouvoir emprunter l'issue. Un Gekko ramène alors sa fraise et vous devez veiller à ce qu'il ne s'en prenne pas au Metal Gear durant la procédure d'ouverture. Plusieurs possibilités s'offrent alors à vous. Vous pouvez par exemple vous faufiler entre les caisses et frapper les murs (R1) pour attirer l'attention du monstre de métal, ou bien lui tirer dessus pour qu'il vous prenne immédiatement pour cible. Jouez au chat et à la souris autant de temps que nécessaire, puis empruntez l'issue qui vous permettra de retourner à l'extérieur.

4 - Champ de neige et Tour de communication

Arrivé à l'extérieur, avancez droit devant vous pour récupérer deux séries de munitions. Descendez ensuite légèrement sur la gauche pour pénétrer dans le petit box blindé d'objets. Deux autres items restent à récupérer, sous la butée. Prenez-les, puis engagez-vous vers la forêt au nord. Votre bataille contre Crying Wolf ne va pas tarder à débuter...

Boss Crying Wolf

Le combat démarre peu après la cinématique d'introduction. Celui-ci se déroule alors dans un périmètre relativement vaste où il vous faudra jouer longuement au petit jeu du chat et de la souris. Comme pour tous les combats contre les Boss, il existe un certain nombre de règles à savoir pour espérer remporter la victoire. Crying Wolf peut choisir d'attaquer à distance ou bien au corps-à-corps, en tentant de surprendre Snake. Quoi qu'il arrive, il vous faut être extrêmement vigilant à l'environnement qui vous entoure et prêter attention au moindre bruit, tout comme les empreintes si particulières de sa Mecha combinaison que celle-ci peut laisser dans la neige.
Il vous faut également vous montrer très prudent, car plusieurs soldats Haven patrouillent sans relâche dans la zone. Ramper s'avère donc une fois de plus la meilleure solution pour être discret. L'utilisation du Solid Eye est plus que recommandée ! Deux méthodes peuvent être utilisées pour défaire Crying Wolf, mais plutôt que de se fermer à l'une d'entre elles, il est conseillé de les combiner pour une efficacité maximale. Lorsque votre adversaire vous repère, la vue passe par-dessus son épaule et vous pouvez voir l'animal s'approcher doucement de Snake. Cela signifie que Crying Wolf va tenter une attaque rapprochée. Essayez de relever le moindre détail qui pourrait vous permettre de reconnaître l'endroit où se trouve l'ennemi et sortez l'artillerie lourde pour faire face. Une arme de type lance-roquettes peut alors s'avérer très efficace et vous pourrez avec un peu de chance tirer jusqu'à trois roquettes sur la cible.

Crying Wolf peut vous repérer à l'odeur, veillez donc à vous déplacer dans le sens contraire du vent dès que cela est possible. Lorsque l'ennemi vous approche, sa stature imposante le force à déraciner les arbres sur son passage. Une possibilité de plus pour vous de détecter la présence de votre adversaire. La seconde méthode d'attaque suppose l'utilisation d'un fusil sniper. Il est d'abord très important de ne pas jouer éternellement la proie et de prendre les devants. Essayez donc de pister Crying Wolf dès que vous l'apercevrez prendre la fuite. Votre ennemi effectue de nombreuses pauses durant lesquelles il sort de sa combinaison pour scruter les environs à l'aide de son arme. Stoppez toute progression à ce moment-là et zoomez à l'aide de votre fusil à lunettes (Touche Triangle, puis croix directionnelle) pour tenter de lui loger une balle en pleine tête. Cette méthode est très efficace et inflige de lourds dégâts au Boss. Il est toutefois nécessaire de jongler entre les deux méthodes décrites précédemment pour pouvoir vous défendre en condition rapprochée. N'oubliez pas de vous équiper du Face Camo et évitez de tuer les forces Haven. Ignorez-les et

concentrez-vous plutôt sur votre cible principale. En cas de phase d'alerte, partez en retrait ou bien planquez-vous sous un véhicule jusqu'à ce que les choses se calment.

Astuce : Venez à bout de votre ennemi sans utiliser d'armes mortelles et vous aurez ainsi l'occasion de récupérer sa statuette lors de la phase de combat contre Crying Beauty. Rendez-vous pour cela au tout début de la zone extérieure par laquelle vous êtes arrivé précédemment.

Une fois de plus, la victoire de Snake face à Crying Wolf débouche sur un affrontement avec Crying Beauty. Il est recommandé d'utiliser le Mk.2 pour venir à bout de la belle et ainsi récupérer son Face Camo. Quoi qu'il arrive, vous recevrez le Rail Gun à l'issue de ce combat. Pensez à récupérer les nombreux items éparpillés dans la zone avant de repartir.

Astuce : 4 séquences audio peuvent vous permettre de gagner quelques points Drebin si vous prenez le temps de vous balader dans la zone après votre victoire.

5 - Haut-fourneau

Pénétrez à l'intérieur du box situé droit devant vous après la bataille et contournez les caisses pour trouver un chemin descendant. Faufilez-vous dans cette direction dès qu'Otacon en aura fini avec ses petites blagounettes. Empruntez le pont droit devant vous et prenez le temps de récupérer les items autour de vous si le coeur vous en dit. Collez-vous ensuite contre le mur pour pouvoir longer la corniche et progresser sur la droite. Poursuivez sur les passerelles jusqu'à déboucher sur un croisement. Continuez vers le nord-ouest en vous faisant le plus discret possible pour ne pas vous faire détecter par les Gekko nains. Arrivé près de la grande porte, Otacon vous passe un nouveau coup de fil. Vous devez vous rendre à la porte opposée. Avant cela, une petite excursion par l'entrée d'en face de votre positionnement vous permettra de mettre la main sur plusieurs objets. Empruntez ensuite la passerelle que vous venez de prendre juste avant et partez à l'opposé pour trouver un chemin descendant. Prenez garde aux deux minis Gekko et laissez-les progresser à bonne distance avant de les suivre.

Prenez de suite à droite pour trouver l'ascenseur dont parlait Otacon. Appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle droite, puis glissez-vous à l'intérieur. Sélectionnez alors l'étage B5. Seule destination possible. A peine les portes de l'ascenseur se rouvriront que vous remarquerez la présence d'un bon gros Gekko des familles. Laissez-le tout d'abord avancer, puis progressez à votre tour par le couloir droit devant vous. Continuez par le couloir situé à l'ouest. Une fois encore, faites-vous discret pour ne pas éveiller l'intérêt du Gekko.
Notez également qu'il existe une entrée à l'est. Ce passage est plus difficile à franchir, mais il vous permettra de mettre la main sur un plus grand nombre d'objets. Poursuivez jusqu'à trouver une issue synonyme de prochaine zone.

6 - Installation de coulage nord

La zone qui suit est bien gardée, mais sa grandeur devrait vous permettre de pouvoir vous y déplacer à votre guise. Notez tout d'abord qu'il est possible d'arriver dans la salle d'installation des coulages depuis deux entrées différentes. Rejoignez l'aile ouest si ce n'est pas votre position de départ et que vous désirez suivre à la lettre les conseils suivants. Commencez à avancer vers votre objectif sans trop vous éloigner des caisses et autres machines qui s'avèrent parfaites pour avancer à couvert. Méfiez-vous du Gekko nain suspendu sur deux grandes cuves et traversez seulement lorsque son rayon s'orientera sur la droite. Légèrement plus loin, un groupe de Gekko nains en patrouille pourrait vous causer des problèmes. Laissez-les s'éloigner sur la droite et hâtez-vous d'atteindre le mur du fond en position accroupie. Récupérez la ration, puis hissez-vous sur le tapis de production pour atteindre la zone de droite. Prenez garde aux autres machines en patrouille, puis faufilez-vous directement sur la gauche pour trouver une entrée. Empruntez l'échelle pour descendre d'un niveau et trouver une issue menant vers la base souterraine.

7 - Base souterraine

Avancez le long du premier couloir, puis poursuivez par la petite trappe au sol, ventre à terre, pour atteindre la zone suivante. Un Gekko nain mobile et un autre accroché au mur près de la prochaine issue qu'il vous faut atteindre vous attendent. Suivez le Gekko en mouvement en lui laissant toujours un temps d'avance et passez par le chemin de droite une fois les passerelles atteintes. Plus haut, de précieuses munitions vous attendent. Laissez ensuite le Gekko

patrouilleur regagner la première partie de la zone, puis progressez vers la porte située juste en dessous du Gekko surveillant l'entrée. Longez le couloir qui suit pour déboucher sur la prochaine section.

8 - Tunnel d'approvisionnement souterrain

Une cinématique pleine de souvenirs interviendra juste avant les retrouvailles avec Metal Gear Rex. Juste après celle-ci, un combat contre Vamp démarrera.

Boss Vamp

Vamp n'est pas bien difficile à vaincre dès lors que l'on connaît l'astuce qui permet de le tuer. Sans cette information, la bataille peut en effet durer indéfiniment, l'homme jouissant de capacités régénératrices très abouties. L'ennemi bouge avec aisance et multiplie les cabrioles pour tenter d'échapper à votre vue. La visée automatique peut alors s'avérer particulièrement utile (option pour activer la commande, puis touche Carré en cours de jeu). Ciblez continuellement Vamp et déversez vos chargeurs sur la cible jusqu'à ce qu'elle s'écroule enfin. Vous pouvez également utiliser le Solid Eye pour repérer aisément le positionnement de l'ennemi. Les attaques de votre adversaire sont toutes spécialisées dans le corps-à-corps sauf celles qui lui permettent de vous lancer divers projectiles lorsque vous le renverserez à l'aide d'une arme lourde telle que le lance-roquettes. Vous pouvez alors esquiver ses coups en effectuant des roulades de côté. Lorsque vous videz l'une des barres de Vamp (psychique ou vitale), celui-ci se relève et recouvre entièrement son énergie, et cela indéfiniment. La solution réside dans la seringue confiée à Snake par Naomi.

Vous devez en effet parvenir à injecter une dose à Vamp pour que celui-ci cesse de se régénérer. Une telle action mettra alors automatiquement fin à votre duel. Débrouillez-vous donc pour le tuer lorsque l'homme se trouve au niveau du sol et ruez-vous rapidement sur lui lorsqu'il s'effondrera. Approchez sans aucune arme, mais laissez bien la seringue sélectionnée dans le compartiment des objets. Maintenez ensuite la touche R1 lorsque Vamp se relèvera afin que Snake puisse effectuer une prise de combat qui lui permettra de le neutraliser. Une indication apparaîtra sur votre écran. Suivez celle-ci à la lettre et appuyez sur la touche triangle afin que Snake puisse administrer à Vamp une petite injection.

Combat contre les Gekko

Pas moyen de souffler lors de ce niveau. A peine votre combat avec Vamp s'achève qu'une véritable horde de Gekko déboule dans le hangar pour vous faire face. Ces machines sont modifiées et ont pour mission d'exploser à proximité de Snake pour lui prendre la vie dans la déflagration. Vous démarrez automatiquement avec le Rail Gun en main. Il est important d'apprendre à maîtriser cette arme avant de débuter le combat. Le Rail Gun se révèle réellement efficace en chargeant ses rafales.
Maintenez la touche L1 enfoncée, puis tirez avec R1 (sans relâcher L1) lorsque la barre sous l'icône de votre arme sera pleine (un petit bip retentit également).

Un Gekko ne devrait pas survivre à une déflagration à pleine puissance. Reculez immédiatement si vous vous trouvez trop près de votre victime pour ne pas vous retrouver emporté par l'explosion. Dès qu'un Gekko réussit à approcher Snake suffisamment, celui-ci entre en mode kamikaze. La machine se stabilise alors et un décompte démarre. Focalisez-vous sur ce genre de Gekko si vous rencontrez ce cas de figure. Ne laissez pas trop vos ennemis vous approcher et utilisez la vue FPS pour zoomer sur les Gekko les plus éloignés (Touche Triangle). Fiez-vous aux commentaires d'Otacon pour repérer les machines qui pourraient vous surprendre en avançant dans votre dos. N'oubliez pas d'activer le Solid Eye pour bénéficier d'une vue d'ensemble. Enfin, maintenez la Touche L1 continuellement pour être prêt à agir en toute circonstance.

9 - Tunnel en surface

A bord du Rex, Snake et Raiden doivent filer jusqu'à la zone portuaire en tenant tête à une véritable armée de Gekko. Avant de rentrer dans le vif du sujet, il est nécessaire que vous sachiez maîtriser le Metal Gear Rex. Un Briefing Spécial est d'ailleurs disponible depuis le menu de pause. Vous pouvez, grâce à votre imposant engin, foncer droit devant vous en percutant tous vos ennemis, mais d'autres possibilités permettent de faire du mal à l'adversaire. Le Metal Gear Rex dispose de trois types d'armes. Maintenez L1 pour faire feu avec R1, ou appuyez sur R1 à tout moment (sans maintenir

L1) pour envoyer un coup de tatane dévastateur sur vos opposants. La touche R2 vous permettra d'alterner entre les différentes armes. Il est toutefois conseillé de garder l'arme de base lors de cette séquence.

Vous disposez donc de 5 minutes pour parvenir à rallier l'extérieur. Le Metal Gear Rex possède également une barre de vie et il vous faut veiller à ne pas trop l'endommager. Passez en mode FPS pour courir dans les allées et éliminer les Gekko qui s'opposeront à votre fuite. Chaque machine détruite vous permet d'engranger des DP. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant. Essayez toutefois de ne pas trop traîner en route pour éviter de subir trop de dégâts. Déplacez-vous de côté lors des changements de couloirs et avancez en même temps que vous ferez feu. Ne maintenez pas la touche de tir continuellement enfoncée pour éviter les surchauffes.

10 - Zone portuaire

La zone portuaire est le témoin d'un affrontement qui prend rapidement des allures de " Transformers : The movie ". Les deux Metal Gear s'affrontent en face à face, et Snake et Ocelot sont relégués à de simples cerveaux...

Boss Metal Gear Ray

Comme pour la précédente session où vous deviez vous enfuir du complexe à l'intérieur de Metal Gear Rex, il est vivement conseillé de savoir maîtriser la machine avant de vous attaquer à votre ennemi. D'entrée de jeu, utilisez vos armes les plus puissantes (missiles et laser) pour endommager le Ray très rapidement. Ne cherchez pas l'affrontement direct et restez dans la zone de départ afin de pouvoir vous protéger derrière les bâtiments lors des attaques de l'ennemi, le but étant d'empêcher Metal Gear Ray de vous approcher afin d'éviter ses attaques dévastatrices au corps-à-corps.

Malgré la taille imposante de votre adversaire, il n'est pas impossible que celui-ci disparaisse de votre champ de vision de temps à autre. Là encore, ne paniquez pas et restez sur votre position stratégique pour attendre que votre ennemi réapparaisse. Vous ne disposez pas de missiles en quantité illimitée, essayez donc de faire mouche autant que possible et ne gaspillez pas cet atout si vous n'êtes pas sûr d'atteindre votre cible. Le rayon Laser, bien que puissant, nécessite un temps de chargement (L1). Essayez donc de charger lorsque Ray n'est pas à la vue de votre viseur et enclenchez votre tir (R1 tout en continuant de maintenir L1) dès que votre cible reviendra à portée. Cette technique évite d'être vulnérable durant le chargement du rayon.

ACTE V : Old Sun

1 - Proue du navire

Une phase de prudence reste enclenchée durant toute la traversée de la proue. L'ennemi est donc en alerte et il vous faut agir avec le plus de discrétion possible si vous désirez éviter la moindre alerte. Plusieurs groupes de soldats Haven surgiront en effet à plusieurs reprises au cours de votre progression. Sortez le Mk.2 et n'hésitez pas à vous en servir lorsqu'un soldat approchera Snake d'un peu trop près. Au commencement, rampez sur la gauche et observez la première équipe de soldats Haven venus enquêter à votre sujet. Neutralisez-les tous les deux pour gagner du temps, puis continuez vers le nord. Au niveau des grosses caisses, d'autres soldats débarquent juste en face de vous. Marquez donc une pause et laissez-les simplement repartir avant de continuer vers votre destination. Après votre passage sous la plate-forme, d'autres ennemis sont susceptibles de vous causer des problèmes. Prenez votre temps et rampez avec discernement. Il sera sans doute nécessaire de maîtriser l'homme occupant le couloir principal.

Continuez à longer le mur de gauche et vous ne tarderez pas à observer un Gekko sur votre droite. Continuez pour votre part sur la gauche et utilisez la touche Triangle pour vous faufiler entre les caisses et le gros pilier avec les inscriptions R1 dessus. Marquez une nouvelle pause pour voir deux soldats débouler dans la zone juste en face de vous. Neutralisez-les ou évitez-les avant de progresser droit devant vous (n'allez surtout pas vers l'est pour le moment). En poursuivant tout au nord, vous trouverez un passage qui vous permet d'atteindre la partie est de la proue sans trop vous exposer aux Gekko. Continuez de vous rapprocher de votre cible en passant derrière les caisses. Vous assisterez alors à la destruction d'un Gekko. Patientez quelques instants supplémentaires et attendez que le second Gekko venu enquêter sur place s'éloigne avant de poursuivre. Hâtez-vous alors d'atteindre la porte marquée sur votre radar et

appuyez très vite sur la touche Triangle à de nombreuses reprises pour ouvrir l'issue. Récupérez les munitions, puis empruntez l'ascenseur au fond du couloir.

2 - Centre de commande

A votre arrivée, vous retrouvez Meryl inconsciente et une horde de soldats vous prend pour cible. Equipez-vous du Solid Eye pour repérer leur emplacement et partez vous réfugier dans l'un des couloirs entourant la zone si vous désirez prendre un maximum de précaution. Eliminez les soldats Haven au fur et à mesure qu'ils viendront à vous. Ceux-là peuvent décider de vous attaquer au corps à corps ou bien de privilégier la distance. Certains apparaissent même depuis l'étage. Utilisez alors un fusil à lunettes pour vous faciliter la tâche, mais attention tout de même à ne pas vous faire surprendre dans un angle mort.

Boss Screaming Mantis

Psycho Mantis est sans doute l'un des Boss les plus charismatiques du jeu vidéo (jouez à MGS1 si vous ne me croyez pas) et celui-ci est de retour en la personne de Screaming Mantis ! Quoi qu'il en soit, dès lors que vous aurez trouvé la technique pour ce Boss, le combat perd rapidement en intensité et s'avère même extrêmement simple au final. Durant la première phase du combat, Snake doit impérativement utiliser la seringue en sa possession et s'en faire une injection. Il suffit alors de la sélectionner dans vos objets, puis d'appuyer sur Croix une fois la seringue sélectionnée avec L2. La suite peut être problématique à celui qui ne sait comment s'y prendre. Screaming Mantis est en effet insensible à toutes vos attaques, ce qui a de quoi laisser perplexe. Son point faible réside dans l'une de ses marionnettes. Il suffit en effet de tirer sur la marionnette située sur la droite de l'ennemi (donc sur votre gauche à vous), pour débloquer la situation.

En sachant cela et en agissant rapidement, le combat peut alors vite être plié. Pour toucher la poupée, vous pouvez utiliser une arme de précision de type Sniper, mais un fusil traditionnel suffit largement. De plus, le fusil vous permettra de réagir plus rapidement. Restez sur la passerelle pour mener le combat et ne vous préoccupez aucunement des pantins de Mantis. Concentrez vos efforts sur la marionnette. Inutile de tirer de trop grandes rafales, seul le nombre de fois où vous toucherez l'objet compte. La marionnette dispose d'une courte invincibilité après chaque tir subi et il vous faut attendre que Screaming Mantis se déplace avant de retenter l'opération. Lors de la toute dernière phase, l'ennemi prend Meryl en otage et lui fait s'infliger des dégâts par la force de ses pouvoirs, vous obligeant ainsi à agir rapidement avant qu'elle ne succombe. Sortez le Mk.2 et visez à plusieurs reprises Meryl pour l'endormir et la mettre ainsi en sécurité.
Touchez ensuite une dernière fois la marionnette pour que Mantis perde celle-ci. L'objet vole dans la pièce et atterrit à même le sol. Précipitez-vous sur la marionnette afin de la récupérer avant son possesseur légitime. Sélectionnez ensuite la marionnette dans votre inventaire d'armes et servez-vous en pour viser le Boss. Une commande spéciale apparaîtra à l'écran. Maintenez L1 et secouez vivement la Sixaxis pour en finir définitivement avec votre adversaire.

Lors du combat contre Screaming Beauty, explorez le couloir nord pour trouver sa statuette. Vous pouvez en effet mettre la main dessus même si vous avez utilisé des armes mortelles lors de l'affrontement. Neutralisez ensuite la belle avec le Mk.2 de préférence, afin d'empocher son Face Camo.

3 - Hangar à missiles

Rien de bien compliqué ici. Vous devez vous contentez de traverser plusieurs couloirs d'affilée. Ceux-là sont vides dans un premier temps, jusqu'à l'arrivée d'une cinématique. Juste après, il vous faut poursuivre votre progression sur des passerelles infestées de Gekko nains. N'essayez pas de lutter contre eux, car il en arrivera toujours un flot incessant. Contentez-vous donc d'effectuer des roulades pour passer les attroupements sans aucune contrainte.

Juste après, Snake doit traverser un autre couloir, mais celui-ci dispose de micro-waves. Ces micro-ondes (ça le fait tout de suite moins en français) sont mortelles et vous oblige à traverser le plus rapidement possible. Commencez en utilisant le stick directionnel, puis appuyez rapidement et à plusieurs reprises sur la touche Triangle pour faire ramper Snake. La session gagne en intensité et il vous faudra aller très vite en fin de parcours. Rien d'impossible toutefois. Vous ne pouvez pas appuyez sur pause, mais sachez qu'il est possible de tricher en appuyant sur la touche PS de la manette. Pratique pour reprendre son souffle et éviter les crampes !

4 - Extérieur

La scène finale de MGS4 se jouera sans aucune arme ni accessoire. Face à face avec Liquid, Snake doit en découdre à mains nues avec son frère ennemi. La touche L1 sert à vous protéger et R1 à frapper. En maintenant L1 et en appuyant sur R1, Snake est capable d'envoyer un uppercut puissant qui peut percer les défenses de son adversaire pour lui permettre de trouver une ouverture. Appuyez plusieurs fois sur R1 sans pour autant maintenir L1 et Snake sera en mesure de réaliser un enchaînement. Le combat peut être découpé en plusieurs phases, mais globalement, le principe reste le même.

Essayez de garder enfoncée le plus souvent possible la touche de garde et laissez l'initiative à l'adversaire pour contre attaquer. Dès lors qu'Ocelot est à terre, et cela durant toute la première phase. Enchainez avec un uppercut puissant juste avant qu'il se remette sur ses jambes. Cela devrait avoir pour effet de le remettre à terre. Durant la seconde et troisième phase, Liquid dispose de coups plus pervers et dévastateurs. Il est alors conseillé de lancer des enchaînements dans le vide dans le but de le laisser s'approcher. L'ennemi finit alors très souvent par se prendre votre pied dans la figure. Enfin, la dernière phase joue largement en votre faveur, puisqu'il vous suffira d'appuyer constamment sur la touche de frappe (R1) pour envoyer à plusieurs reprises votre adversaire impuissant au tapis. Méfiez-vous des séquences de QTE qui joueront avec vos réflexes au cours du combat. Triangle et R1 sont alors les touches les plus utilisées.

C'est la fin ?

L'histoire principale de Metal Gear Solid 4 s'achève sur ce combat, mais de nombreuses cinématiques vous attendent juste après. Il est d'ailleurs conseillé d'aller au-delà des deux génériques pour découvrir toutes les facettes de la saga au travers de deux séquences supplémentaires. Enfin, rien ne vous empêche de refaire l'aventure pour découvrir de nouveaux éléments et bénéficier des armes et bonus débloqués lors de votre première partie. En effet, MGS 4 est un jeu qui se fait plusieurs fois de suite. Les emblèmes et le défi de ne tuer aucune personne ou bien de ne déclencher aucune phase d'alerte permet d'entretenir le challenge et le plaisir de jeu. A vos manettes donc ! L'histoire ne fait que commencer...

SECRETS

Acte 1

-Zone rouge : Grimpez sur le socle à l'entrée de la zone et appuyez sur Triangle pour que Snake prenne la pose.

-Refuge de la milice : Trouvez le déguisement de rebelle dans un casier de la pièce située au nord-est de la zone.

-Palais Advent : Si vous n'avez tué aucun soldat Haven jusque-là, vous trouverez la figurine de super soldat dans le garage du Palais Advent.

Acte 2

-Centrale électrique : Si vous ne détruisez pas le panneau électrique, ce sont les soldats des SMP qui prendront le contrôle de la zone.

-Centre de détention : Libérez les quatre prisonniers pour que les rebelles soient plus nombreux à vous aider durant la traversée du manoir.

-Manoir Vista : Vous pouvez trouver deux photos d'Akina Minami. La première derrière le tableau du hall. La seconde au-dessus du lit de la chambre. Regardez-les en mode FPS pour faire remonter la jauge de psychisme de Snake.

-Laboratoire de recherche : Si vous avez vaincu Laughing Octopus en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine sur un lit durant le combat contre Laughing Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

Acte 3

-Chemin de montagne : Restez couché dans le cercle d'herbe, à gauche de la rivière, pour entendre parler le faux Campbell de MGS2 et recevoir 1 000 DP.

-Chemin de montagne : Allongez-vous sur la dalle couverte d'empreintes de mains (de l'équipe de développement), puis enregistrez le motif de l'OctoCamo dans le menu Camouflage.

-Ville Secteur S : Si vous vous cachez parmi les statues du parc, vous risquez de vous faire arroser par le résistant.

-Ville secteur S : En scrutant régulièrement les alentours, vous pourrez voir l'homme en imperméable qui est en fait un simple imperméable rempli de Gekko nains.

-L'horloge de l'écho : Si vous avez vaincu Raging Raven en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine sur le balcon du dernier étage durant le combat contre Raging Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

Acte 4

-Plusieurs extraits audio, des séquences flash-back et des musiques de MGS1 se déclenchent à certains endroits si vous arrivez sans déclencher d'alerte et que vous n'appuyez pas sur Start.

-Centre de stockage des têtes nucléaires 2 : A la place du vrai code d'Otacon, entrez les codes suivants sur le clavier : 14893 (+ 100 000 DP), 78925 ou 13462 (musiques iPod).
-Centre de stockage des têtes nucléaires 2 : Vous pouvez envoyer Metal Gear Mk.III jusqu'au panneau de contrôle et appuyer sur Triangle pour électrifier le sol du couloir afin d'éliminer le Gekko.

-Champ de neige et Tour de communication : Si vous avez vaincu Crying Wolf en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine juste derrière vous lorsque commence le combat contre Crying Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

-Tunnel d'approvisionnement souterrain : Snake refuse d'obéir si vous essayez de tirer sur Vamp alors qu'il affronte Raiden sur Metal Gear REX.

Acte 5

-Centre de commande : Attendez un peu avant d'utiliser la seringue, de manière à laisser Screaming Mantis se jouer de vous (faut Reset, écran noir, etc). Vous pouvez aussi assigner la manette au port 2 (comme dans MGS1) pour entendre une conversation secrète entre Snake et Otacon.

-Centre de commande : Screaming Mantis détient deux poupées. Celle dans sa main droite représente Psycho Mantis (MGS1), et celle dans sa main gauche représente The Sorrow (MGS3). Vous pouvez récupérer les deux poupées pour les utiliser par la suite. La première contrôle les esprits, la seconde contrôle les morts.

-Centre de commande : Si vous avez vaincu Screaming Mantis en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine au fond du couloir nord durant le combat contre Screaming Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

-Centre de commande : La fin de l'intervention de Psycho Mantis diffère selon que vous jouez avec une manette Sixaxis ou Dual Shock 3.

-Extérieur : Durant le duel contre Liquid Ocelot, appuyez rapidement sur Triangle dès qu'il vous nargue pour récupérer de la vie.

-Extérieur : Durant le duel contre Liquid Ocelot, ne faites rien lorsqu'il vous attrape par le cou lors de la troisième phase du combat pour qu'il embrasse Snake.

BRIEFING CACHÉ

Contrairement aux autres briefings du jeu, le briefing de mission n°1 n'est visible qu'en passant par la section dédiée dans le menu principal. Il ne se lance pas durant la partie.

POINTS DREBIN

Le magasin de Drebin offre une réduction de 25% si vous jouez le mercredi ou le dimanche. Durant l'acte 5, la réduction sera de 50% tous les jours de la semaine.

PLAYBOY

Le magazine Playboy ne sert pas seulement à distraire l'attention des soldats ennemis. Il permet aussi de remonter la jauge de psychisme de Snake si vous l'observez en vue FPS (sélectionnez-le, maintenez L1 et R1, puis, au lieu de relâcher les touches pour le poser par terre, passez en vue FPS avec Triangle et tournez ensuite les pages avec Rond.

PASSER À TRAVERS LES FENÊTRES

Courez puis faites une roulade pour passer à travers une fenêtre cassée.

BB CORPS

Les combats qui vous opposent aux Belles se concluent différemment selon que vous videz leur jauge de vie ou de psychisme. Cette dernière solution (avec des armes non mortelles) permet d'acquérir les figurines de chacune d'entre elles, puis leur FaceCamo si vous réitérez l'opération lorsque vous affrontez les Belles.

Midnight Club : Los Angeles

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Trouvez le nombre de tonneaux Rockstar indiqués pour débloquer le bonus correspondant. Attention, activer l'un de ces codes stoppera votre progression en mode Carrière.

Nitro illimitée	10 tonneaux
Pas de dégâts graves	20 tonneaux
Compétences spéciales	30 tonneaux
Vue Top Down	40 tonneaux
Pas de police	50 tonneaux
Pas d'amendes	60 tonneaux

ARGENT ILLIMITÉ

Terminer le mode Carrière.

AMÉLIORATIONS

De nouvelles améliorations se débloquent à chaque fois que vous accumulez un certain nombre de courses dans une classe de véhicules en particulier (Tuners, Muscles, Luxury, Exotics, Superbikes). Vous n'êtes pas obligé de remporter ces courses. Les première améliorations se débloquent au bout de 9 courses, les dernières au bout de 45 courses.

TROPHÉES

Bronze

Belle série

Remporte 5 courses d'affilée hors ligne

Attraction terrestre

Parcours 1020 pieds (approx. 311 mètres) en un seul saut

Avis de recherche

Arrête-toi quand la police te le demande, puis repars pendant la cinématique

Délit de fuite

Échappe à une poursuite de police

Les bases

Termine une des missions obtenues dans ton journal de mission

Paparazzi

Sauvegarde 16 photos dans ton album photo

Quelle limitation de vitesse ?

Remporte 15 courses libres sur autoroute

Pour la sauvegarde de L.A.

Accède à l'Editeur de courses, crée une course personnalisée et sauvegarde-la

Chasse au trésor

Trouve la moitié des objets cachés dans Los Angeles

Roi du deux roues

Remporte 10 courses à moto

Écoutez ce rugissement

Débloque le niveau 3 de ROAR

Gestion de la colère

Débloque le niveau 3 de AGRO

C'est la zone !

Débloque le niveau 3 de ZONE

A fond au vert

Remporte 15 courses feu rouge

Prince de la course chrono

Termine la première mission des 4 courses chrono

Roi de la course chrono

Débloque une course chrono en terminant les 3 missions

Quitter le banc

Participe à une virée en ligne et rejoins une course proposée

Qui a fait ça ?

Participe à une course personnalisée en ligne

Travail bien fait

Propose un véhicule dans "Note mon bolide"

La critique est facile

Note 25 bolides en ligne

Franchir la ligne

Termine 50 courses en ligne

Détermination

En mode Objectifs, atteins tous les objectifs d'une course

Jordan Jumpan

Passe plus de 10 minutes en l'air. Présenté par JORDAN BRAND

Ça pulse !

Débloque le niveau 3 de IEM

T-Mobile myFaves

Rejoins une partie en ligne avec 5 de tes amis. Reste Connecté avec MyFaves de T-Mobile

Argent

Monocycle

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) en wheeling

Achète donc une moto

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) sur deux roues en voiture

A la chasse

Détruis le véhicule de 15 adversaires avec le véhicule Vengeance du garage de Santa Monica

Chauffeur

Livre 15 véhicules préparés dans le garage d'Hollywood

Pour la gloire du sport

Remporte au moins une fois chacun des 4 tournois

Dans le plus grand luxe

Bats le champion des voitures de luxe

Mes thunes pour le tuning

Bats le champion des voitures de tuning

Gonflette

Bats le champion des muscle cars

Deux roues de feu

Bats le champion des motos

Super pilote

Bats le champion des supercars

L'appel de la route

Parcours un total cumulé de 5 000 miles (approx. 8 050 km) en ligne et hors ligne

Ascension spectaculaire

Amasse 1 million de dollars sur ton compte en banque à Los Angeles

Et le vainqueur est...

Remporte 180 courses hors ligne

Charlie reste introuvable

Trouve tous les objets cachés dans Los Angeles

L'important, c'est de durer

Termine 300 courses hors ligne (victoire optionnelle)

Retraite anticipée

Bats le champion de la ville

Master Thief

Vole 80 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu

Facteur

Rapporte 100 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu

En tête

Remporte 20 parties avec classement en ligne

Or

Rage de vaincre

Toutes les courses du mode Défi doivent être débloquées et leurs objectifs remplis

Platine

Perfectionniste !

Débloque le trophée de Platine en débloquant tous les autres trophées

Millennium Championship Paintball 2009

© Activision / Fun Labs 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIPPMANN X-7 AK-47

En mode Carrière, choisissez "Field Gear" et faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.**

TIPPMANN X7 AK47

A l'écran de sélection des tenues de l'équipe, faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche et Gauche** pour débloquer le X7 AK47.

Mini Ninjas

© Eidos Interactive / IO Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

B.A.-BA

Terminer l'entraînement élémentaire.

Retrouvailles avec Futo

Trouver Futo.

Retrouvailles avec Suzume

Trouver et libérer Suzume.

Retrouvailles avec Shun

Trouver et libérer Shun.

Retrouvailles avec Kunoichi

Trouver et libérer Kunoichi.

Terre battue

Battre le Maître Bûcheron Fou.

Bon vent !

Battre le Maître Pantalon Venteux.

Comme un prunier

Secouer 15 arbres.

Avalanche

Battre un ennemi en boule de neige.

Marin d'eau douce

Faire un sans faute sur la Grande rivière.

Arc de triomphe

Battre 50 ennemis avec l'arc.

A fond les manettes

Aller loin en courant à toute vitesse.

Flûte enchantée

Faire danser 50 ennemis.

Pointilleux

Battre 30 lanciers avec la lance.

Coup de soleil

Ensoleiller les occupants du cimetière.

Dépensier

Consommer 1500 Ki en utilisant la magie Kuji.

Enjeu de taille

Battre un grand samouraï.

Monsieur Porc

Battre 10 ennemis en contrôlant un sanglier.

Ours mal léché

Battre 10 ennemis en contrôlant un ours.

Touriste

Aller voir les temples.

Argent

Club des cinq

Retrouver les cinq ninjas disparus.

Eaux troubles

Battre le Maître Nageur Craintif.

Dégivrage

Battre le Maître Hibou Criard.

Rappel à l'ordre

Battre le Seigneur de Guerre.

Sagesse suprême

Atteindre le niveau d'expérience maximal.

Complètement marteau

Se battre avec Futo dans tous les niveaux.

Surprise !

Battre 100 ennemis avec l'attaque furtive.

Botaniste

Récupérer un ingrédient de chaque sorte.

Ami de Tengu

Terminer toutes les quêtes des Tengu errants.

Or

Ami des bêtes

Délivrer tous les animaux captifs.

Ninja en herbe

Terminer le jeu en mode Facile ou Moyen.

Petit, mais costaud

Terminer le jeu en mode Difficile.

Discrétion assurée

Terminer un niveau sans te faire repérer.

Collectionneur

Récupérer toutes les statues Jizo.

Platine

Platine

Bien joué, tu as débloqué tous les trophées !

Mirror's Edge

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Histoire pour débloquer le niveau de difficulté supérieur.

MODE TIME TRIAL (POUR LA DÉMO)

Sélectionnez le mode Time Trial dans le menu principal et saisissez n'importe quel code à 16 chiffres de ce type-là (0000-0000-0000-000) pour débloquer les parties en Contre-la-montre.

TROPHÉES

Bronze

Retour au travail

Terminer le tutoriel

Prologue Terminé

Terminer le prologue

Chapitre 1 terminé

Terminer le chapitre 1

Chapitre 2 terminé

Terminer le chapitre 2

Chapitre 3 terminé

Terminer le chapitre 3

Chapitre 4 terminé

Terminer le chapitre 4

Chapitre 5 terminé

Terminer le chapitre 5

Chapitre 6 terminé

Terminer le chapitre 6

Chapitre 7 terminé

Terminer le chapitre 7

Chapitre 8 terminé

Terminer le chapitre 8

La dame aux sacs

Trouver trois sacs dans un chapitre

Les doigts dans le nez

Trouver 11 sacs

Dans les temps

Battre le temps de qualification dans n'importe quelle épreuve du contre la montre

Premiers pas

Atteindre une note de 20 dans un contre la montre

Course du prologue

Terminer une course du prologue sous le temps imparti

Course du chapitre 1

Terminer une course du chapitre 1 sous le temps imparti

Course du chapitre 2

Terminer une course du chapitre 2 sous le temps imparti

Course du chapitre 3

Terminer une course du chapitre 3 sous le temps imparti

Course du chapitre 4

Terminer une course du chapitre 4 sous le temps imparti

Course du chapitre 5

Terminer une course du chapitre 5 sous le temps imparti

Course du chapitre 6

Terminer une course du chapitre 6 sous le temps imparti

Course du chapitre 7

Terminer une course du chapitre 7 sous le temps imparti

Course du chapitre 8

Terminer une course du chapitre 8 sous le temps imparti

Course du chapitre 9

Terminer une course du chapitre 9 sous le temps imparti

Head over Heals

Terminer un chapitre sans atterrissage accidenté

Intouchable

Terminer un chapitre sans se faire tirer dessus

Pacifiste

Terminer un chapitre sans utiliser d'arme

Artiste martiale

Frapper un ennemi en courant sur un mur

C'est le mien !

Désarmer 15 ennemis d'affiler (en dehors de l'entraînement)

Tango down

Mettre 20 ennemis KO au corps à corps (sans les désarmer)

Argent

C'est dans la boîte!

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté

'A' pour l'effort

Atteindre une note de 35 dans un contre la montre

Vroooooom!

Maintenir un sprint durant 30 secondes

Sans suite

Faites à la suite : Courir sur un mur, sauter, accélérer

Puis-je avoir cette danse ?

Faites à la suite : Courir sur un mur, tourner, sauter, grimper sur un mur, tourner, sauter

En sécurité !

Faites à la suite : courir sur un mur, sauter, roulade (par-dessus un obstacle), virement contrôlé

Épreuve de foi

Terminer l'ensemble des chapitres sans blesser d'ennemis avec une arme à feu.

Les Trophées Argent cachés

Dessus, dessous

Faites à la suite : Saut, roulade (par-dessus un obstacle)

Or

Pro de la course

Terminer le jeu dans la difficulté la plus élevée

Pack Rat

Trouver les 30 sacs cachés

Accès toutes zones

Débloquer toutes les épreuves contre la montre

Sill counting

Atteindre une note de 50 dans un contre la montre

Platine

Platine

Déverrouillez tous les trophées

CONTRE-LA-MONTRE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Contre-la-montre.

SOLUTION COMPLÈTE

Zone d'entraînement

Vous débutez l'aventure par un entraînement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour effectuer ce parcours. Commencez par apprendre à sauter et vous accroupir. Avancez ensuite vers le premier obstacle. Repérez les éléments de couleur rouge avec lesquels Faith peut interagir. Courez donc sur la rampe et sautez vers le toit d'en face. Glissez ensuite sous les conduits en utilisant la touche indiquée. Suivez le chemin de droite et descendez les escaliers. Sautez depuis la rampe rouge vers le toit (là où se trouve Celeste).

Maintenant vous devez la suivre et exécuter les mêmes acrobaties pour avancer. Allez sur la rampe rouge et sautez sur le toit d'en face. Escaladez ensuite le grillage et observez à nouveau Celeste. Utilisez la touche du saut pour courir sur le mur rouge. Sautez ensuite par-dessus les conduits d'air et défoncez la porte rouge. Avancez sur le tube (de couleur rouge) et maintenez l'équilibre pour ne pas tomber. Courez et escaladez le mur d'en face. Montez les marches vers Celeste.

Courez et sautez pour attraper la barre puis vers la gouttière. Montez un peu, sautez vers la gouttière de gauche puis vers la plateforme. Hissez-vous vers le haut et accrochez-vous au rebord du toit. Tournez à gauche et hissez-vous à nouveau. Vous devez maintenant enchaîner les touches de saut avant de faire un demi-tour et sauter encore une fois pour monter jusqu'en haut. Grimpez sur le toit et déplacez-vous latéralement sur la corniche sans perdre l'équilibre.

Avancez ensuite vers la tyrolienne et sautez pour la saisir. Quand le toit rouge n'est plus dans votre champ de vision, laissez-vous tomber pour atterrir dessus. Traversez ensuite la rampe rouge et avancez vers les planches. Sautez et repliez les jambes avec la touche de l'accroupissement pour éviter les barbelés. Sautez ensuite sur la rampe et, en atterrissant, exécutez une roulade avec la touche " accroupi " pour amortir la chute. Utilisez l'objet en rouge comme tremplin pour atteindre l'échelle d'en face (en rouge elle aussi). Sautez ensuite sur le toit droit et rejoignez Celeste.

Vous allez vous entraîner au combat. Suivez les consignes pour frapper les mains de Celeste en utilisant un coup normal puis un coup vers le bas. Courez ensuite vers elle et sautez puis frappez en même temps pour exécuter un coup sauté. Courez à nouveau et glissez en frappant pour parfaire le coup glissant. Suivez ensuite les consignes pour désarmer Celeste et apprendre à tirer. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour entrer dans un état de grâce et ainsi ralentir le temps. Désarmez ensuite votre adversaire du jour avec plus de facilité. L'entraînement s'achève ici, mais vous pouvez rester sur place et effectuer le parcours à nouveau.

Prologue : Le fil

Passage A

Avancez et descendez sur le toit. Courez ensuite et sautez vers celui d'en face. Faites une roulade pendant l'atterrissage pour amortir la chute. Escaladez ensuite le grillage et glissez sous les tubes. Montez sur le toit d'en face et sautez vers la tyrolienne. Dès que vous aurez atterri, courez et sautez sur les conduits pour atteindre le toit. Avancez sur les toits et sautez sur le bâtiment de gauche. Traversez le tube en gardant l'équilibre. Descendez ensuite à gauche et avancez en marchant sur le mur droit. Sautez ensuite sur la rampe et accrochez-vous à la gouttière de l'immeuble d'en face. Montez, avancez et défoncez la porte.

Avancez dans le couloir, montez les marches et escaladez les caisses. Sautez ensuite vers le rebord du mur droit. Faites un demi-tour et sautez sur le conduit d'air. Avancez à gauche et ramassez le **sac caché n°1**. Sautez vers l'ouverture qui se trouve plus haut et avancez dans le conduit d'air. Avancez jusqu'au fond et laissez-vous tomber en vous accroupissant pour amortir la chute. Fuyez vos ennemis en suivant le chemin de droite. Montez les marches rapidement et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et avancez jusqu'au bout de la salle. Montez sur les caisses jusqu'au sommet pour prendre le **sac caché n°2**. Ensuite sautez en bas, courez vers la porte de sortie et défoncez-la. Tournez à gauche et traversez la passerelle jaune avant d'utiliser la rampe pour sauter et atteindre un autre immeuble.

Passage B

Utilisez ensuite l'objet marqué en rouge comme tremplin pour sauter sur le toit. Descendez de l'autre côté et sautez sur un autre objet en amortissant la chute. Sautez sur l'immeuble de gauche et c'est là qu'apparait un policier. Assénez-lui un coup sauté ou glissé et avancez à gauche vers les escaliers. Montez et mettez KO le prochain policier avec un coup glissé. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers puis tournez à gauche et passez entre les ventilateurs pour prendre le **sac caché n°3**. Remontez ensuite et grimpez à nouveau sur le toit. Sautez sur la rampe vers la passerelle du prochain immeuble. Hissez-vous et montez jusqu'au toit.

Passage C

Après la rencontre avec Celeste et l'arrivée des flics, courez et escaladez le grillage. Passez ensuite sous les tubes et sprintez tout droit avant de vous accrocher à l'hélicoptère.

Episode 1 : L'envol

Passage A

Allez à gauche puis sautez sur le toit de droite en amortissant la chute. Avancez et montez sur le conduit d'air puis sur le toit de gauche. Sautez à gauche pour passer le grillage électrifié et amortissez la chute avant de vous placer en face du tube rouge. Courez et prenez appui dessus pour sauter encore plus haut. Joignez les pieds pour franchir les barbelés. Avancez ensuite entre les deux conduits d'air. Faites face au mur gauche, sautez et faites demi-tour. Sautez à nouveau pour atteindre la barre. Tournez pour vous mettre en face de mur, balancez-vous et sautez sur le toit pour atteindre le **sac caché n°4**. Descendez, courez sur la rampe et sautez vers l'immeuble d'en face.

Courez encore et franchissez les toits des deux cabanes. Tournez ensuite à droite et sautez pour attraper la barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur le toit de la cabine d'en face et restez près du bord droit. Courez et sautez vers la passerelle de l'immeuble d'en face (n'oubliez pas d'amortir la chute). Avancez, défoncez la porte et entrez dans l'immeuble. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut sortez de l'ascenseur.

Passage B

Après la cinématique, courez à droite et sautez par-dessus la corniche. Courez et tournez à gauche. Sautez par-dessus le comptoir et tournez à gauche, derrière les vitres. Restez sur le coté droit pour éviter les tirs ennemis et sautez par-dessus les obstacles. Montez les escaliers jusqu'au bout et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un ascenseur. Tournez alors à gauche et entrez dans le bureau de gauche. Dépassez le comptoir et montez d'autres escaliers. Tournez ensuite à gauche et allez au bout de la salle. Sautez ensuite vers la zone où se trouve des conduits d'air. Allez à gauche à nouveau et descendez dans une autre salle. Courez à gauche et escaladez le mur vers la corniche. Allez à droite et repérez le conduit d'air qui se trouve dans le mur droit. Marchez sur la poutre et sautez. Entrez dans le conduit et avancez. Sautez pour atteindre un autre conduit et avancez pour descendre dans une nouvelle salle.

Passage C

Tournez à gauche, courez et défoncez la porte. Une fois à l'extérieur, allez à gauche et sautez pour glisser le long de

l'immeuble. Au bout de la pente, sautez vers l'immeuble d'en face. Courez ensuite à gauche entre les ventilateurs pour vous couvrir des tirs de l'hélicoptère et sautez sur le toit de l'immeuble suivant, situé à droite. Descendez de toit en toit et courez à droite. Evitez les obstacles en sautant par-dessus et atteignez la rampe pour rejoindre un autre immeuble. Allez à droite et passez tous les grillages en les escaladant. Tournez à gauche, passez le dernier grillage et sautez sur le toit de droite pour atteindre le **sac caché n°5** qui se trouve entre les conduits d'air. Sautez ensuite vers les escaliers bleus et montez jusqu'au bout. Avancez ensuite sur la passerelle et montez sur la canalisation. Marchez sur le mur droit pour atteindre la canalisation suivante. Sautez ensuite sur le toit qui se trouve à gauche. Allez à gauche, sautez par-dessus les tubes et tournez à droite. Escaladez le grillage sans barbelés, avancez vers la rampe et sautez dessus. Avancez sur le nouveau toit et défoncez la porte. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez, escaladez un autre grillage, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez ensuite de l'ascenseur et suivez le couloir de droite jusqu'à la porte de sortie. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le toit d'en face. Défoncez la porte et entrez. Allez à droite et descendez les escaliers. Tournez ensuite à gauche et défoncez la porte. Descendez la dénivellation et sautez sur le mur incliné pour glisser jusqu'en bas. Courez et traversez le pont. Restez toujours à droite pour éviter les flics et entrez dans le tunnel bleu qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche pour descendre les escaliers. Glissez sous la grille et avancez à gauche. Tournez ensuite à droite et courez à toute vitesse vers la porte encore ouverte (à gauche) avant qu'elle ne se referme. Descendez les escaliers, avancez et tournez à droite pour monter d'autres escaliers vers la Centurion Plaza.

Passage E

Courez vers le premier flic et placez un coup sauté puis enchaînez les frappes pour le mettre KO. Désarmez ou neutralisez le deuxième policier et courez vers l'escalier orange qui se trouve à gauche, au bout de la route. Avant de monter, allez à gauche des escaliers et escaladez le grillage. Allez derrière les structures et prenez le **sac caché n°6**. Revenez ensuite aux escaliers, montez et avancez à droite.
p
Escaladez le mur, au bout du chemin, et tournez à gauche. Montez à l'échelle, tournez à droite et avancez. Sautez vers la tyrolienne et glissez jusqu'en bas. Sautez par-dessus la corniche et glissez sur le toit incliné.

Episode 2 : Jacknife

Passage A

Montez sur le tube qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la barre située à gauche. Balancez-vous et sautez vers le rebord du climatiseur. Longez-le en prenant à gauche et faites demi-tour pour faire face à une autre barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Avancez et escaladez le grillage. Avancez et descendez la dénivellation jusqu'au canal des eaux usées. Avancez à droite et dépassez les barrières sur votre chemin. Montez ensuite sur le bord droit et avancez. Traversez les planches qui font office de pont. Restez sur le bord gauche et passez derrière les piliers pour ramasser le **sac caché n°7**. Continuez d'avancer en suivant le canal et évitez le laser rouge de la mitrailleuse de l'hélico. Montez ensuite sur le bord droit et entrez par la porte ouverte au bout du chemin. Passez une autre porte et suivez le couloir jusqu'à la valve. Tournez-la et avancez vers le tremplin. Sautez dessus et accrochez-vous au tube. Montez et sautez vers le tube droit ensuite vers un autre se trouvant à droite. Montez et tournez à droite puis sautez vers le conduit d'air. Suivez le chemin vers une autre salle.

Passage B

Avancez et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et montez sur le container rouge ensuite sur celui de droite. Sautez ensuite sur les planches suspendues. Avancez et sautez sur les planches suivantes. Sous votre poids les planches vont craquer et commencer à tourner. Attendez de faire face à une plateforme et sautez. Allez à gauche et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez sur une autre barre. Descendez ensuite sur la plateforme. Sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine barre. Utilisez-la pour descendre sur une autre plateforme. Avancez et

sautez vers une nouvelle barre. Balancez-vous et sautez vers le tube. Glissez vers le bas et sautez vers la plateforme située à gauche. Avancez en courant sur le mur jusqu'à la troisième plateforme. Utilisez la barre pour atteindre le tube et glissez en bas à nouveau. Sautez vers le tube de gauche et glissez jusqu'à la plateforme inférieure. Allez à l'interrupteur qui se trouve à gauche, sur la deuxième plateforme. Appuyez sur le bouton et courez à droite sur le mur jusqu'à atteindre le tremplin. Sautez dessus pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et montez jusqu'à la porte. Entrez.

Passage C

Avancez et repérez l'échelle de la passerelle de gauche. Faites face au mur qui est en face de l'échelle. Exécutez ensuite un saut en Tic-Tac pour atteindre l'échelle. Montez, tournez à droite et sautez vers le tube. Balancez-vous et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grande porte située à droite. Descendez et entrez.

Avancez vers l'échelle qui se trouve à droite et montez. Avancez sur la passerelle puis sautez sur celle de gauche. Avancez et sautez sur une autre passerelle. Avancez, tournez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle supérieure. Marchez sur la barre en gardant l'équilibre et sautez vers la passerelle d'en face. Tournez ensuite à droite et sautez sur la suivante. Avancez et tournez à droite. Sautez vers une autre passerelle et utilisez la caisse pour atteindre l'échelle. Faites attention, les snipers sont là pour vous accueillir. Ne vous attardez pas dans cette zone et évitez leurs viseurs laser. Montez et allez à droite. Traversez une autre barre en gardant équilibre et sautez sur l'échelle qui se trouve à droite. Montez et avancez à droite. Sautez vers la barre puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur une autre passerelle, avancez et tournez à gauche. Sautez vers la caisse et utilisez-la pour atteindre l'échelle qui se trouve en haut. Avancez tournez à gauche puis sautez vers la position du sniper. Neutralisez-le avec un coup sauté ou désarmez-le s'il est proche de vous. Vous pouvez ensuite éliminer les autres snipers avec son arme.

Allez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle suivante. Avancez et sautez sur une autre. Sautez ensuite vers le tube. Balancez-vous d'un tube à l'autre jusqu'à atteindre la passerelle. Montez à l'échelle et utilisez la caisse de gauche comme tremplin pour atteindre la corniche du mur.

Avancez à gauche et sautez de corniche en corniche jusqu'à la troisième d'entre elles. Tournez alors à droite et avancez sur les prochaines corniches en sautant. Atteignez enfin la passerelle et prenez le **sac caché n°8**. Revenez sur vos pas jusqu'à la troisième corniche et continuez votre route jusqu'au bout. Tournez à droite et utilisez la première tyrolienne pour atteindre le coté gauche de la porte. Déplacez-vous latéralement sur la corniche puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.
p
Entrez et sautez vers le rebord du mur d'en face. Longez le rebord de gauche et sautez vers celui du mur gauche. Hissez-vous vers le haut et grimpez au mur de droite. Avancez et glissez sur l'eau puis atterrissez sur les tubes. Allez à droite et marchez sur le mur droit jusqu'au pont. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Marchez sur le mur ou déplacez-vous sur la corniche pour plus de sécurité et franchissez la porte.

Passage D

Allez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Faites demi-tour et sautez sur la plateforme de droite. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le tuyau et montez. Passez au tuyau de gauche et montez. Sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le toit de l'ascenseur. Tournez ensuite et sautez vers la plateforme. Avancez et sautez vers le tuyau. Montez et sautez sur l'échelle située à droite. Avancez, tournez la vanne et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez vers une autre barre suspendue. Descendez sur la plateforme et traversez une barre en gardant votre équilibre. Sautez sur les caisses vers le toit de l'ascenseur. Tournez-vous et sautez vers la plateforme supérieure. Sautez vers un autre tuyau, montez et sautez sur l'échelle de gauche. Montez et appuyez sur le bouton pour hisser la grue. Sautez sur la planche suspendue de la première grue et allez au bout. Attendez que les planches de la deuxième grue s'élèvent pour sauter dessus.

Passage E

Une fois en haut, sautez et avancez vers le container orangé. Allez à sa gauche et prenez le **sac caché n°9**. Faites un demi tour et allez à droite pour éviter les flics. Allez à l'arrière du camion de droite et montez sur la caisse puis sur le toit. Passez sur le deuxième camion puis le troisième et sautez en joignant les pieds par-dessus les barbelés. Montez sur la dénivellation de droite et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage F

Quittez l'ascenseur, passez la grille et défoncez la porte pour vous retrouver sur le toit. Vous devez poursuivre Jacknife en sautant vers la tyrolienne. Passez ensuite sous les tubes et sautez depuis la rampe. Descendez ensuite vers le grillage et escaladez-le. Montez sur le toit d'en face et poursuivez Jacknife en utilisant les caisses comme tremplins. Passez sous les tubes et montez sur le toit qui se trouve à gauche.

Courez sur la rampe et sautez vers le toit suivant. Allez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez ensuite sur un autre pont avant d'atterrir sur le toit d'en face. Allez à gauche et sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Escaladez le grillage, passez sous les conduits et montez sur le toit pour atteindre la tyrolienne. Glissez et sautez vers le bas. Passez le grillage et tournez à droite. Sautez vers un autre immeuble et passez sur les conduits d'air. Escaladez le grillage qui est à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le toit. Avancez, sautez vers un autre toit et descendez la dénivellation. Courez vers la droite et entrez par la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage G

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur. Après la cinématique, courez à gauche et sautez pour vous suspendre à la barre. Sautez vers la deuxième barre puis sur le climatiseur. Marchez sur le mur vers le tuyau, montez et sautez sur celui de droite. Montez et sautez sur le tuyau suivant (toujours à droite). Sautez ensuite sur la corniche de droite et avancez un peu. Faites face à la partie la plus avancée de l'immeuble d'en face et sautez en amortissant la chute. Sautez sur les briques pour atteindre le toit de droite. Descendez les escaliers et sautez sur la rampe pour atteindre l'échafaudage. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et allez vers Jacknife.

Episode 3 : Feu

Passage A

Avancez à droite et escaladez le grillage. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Sautez ensuite sur le toit gauche. Repérez les tuyaux et sautez sur celui de gauche. Passez ensuite sur le tuyau de droite et montez vers le toit. Avancez jusqu'au bout du chemin et prenez l'allée (entre les deux bâtiments). Sautez en Tic-Tac pour atteindre le toit puis sur la caisse pour atteindre le toit suivant. Allez à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble d'en face. Allez à gauche et revenez à l'immeuble précédent de l'autre coté du grillage. Avancez à droite sur la corniche et sautez vers le conduit de l'immeuble d'en face. Avancez ensuite et atterrissez dans la terrasse. Montez la rampe, sautez sur les ventilateurs puis sur les conduits. Allez à droite et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur la structure métallique de droite et sautez en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Balancez-vous et sautez vers le toit d'en face.

Passez sous le conduit et montez sur le bâtiment jaune. Sautez vers l'immeuble suivant et défoncez la porte. Suivez le couloir jusqu'au bout et sautez en Tic-Tac pour atteindre l'ouverture située au dessus de la porte. Passez par le conduit d'air et avancez. Descendez dans une salle et allez derrière les cartons pour trouver le **sac caché n°10**. Passez ensuite à travers la fente qui se trouve entre le mur et les conduits. Suivez le couloir jusqu'à la porte ouverte, entrez et montez les marches. Sautez vers la passerelle d'en face et suivez le couloir. Traversez les portes jusqu'à la salle fermée. Allez à droite et sautez pour atteindre la bouche du conduit d'air (au plafond). Avancez dans le conduit et sautez pour atteindre le suivant. Continuez ensuite votre route.

Passage B

Après la cinématique, emparez-vous du flingue qui se trouve sur la table et sortez par la porte située à droite. Sortez par la porte de droite et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Courez et grimpez sur la structure qui se trouve en face de vous. Montez encore à droite et sautez à travers la vitre. Avancez et détruisez la vitre d'en face puis courez sur le mur et rejoignez le balcon d'en face. Tournez à droite et courez. Sautez sur les caisses pour atteindre l'étage suivant. Brisez la vitre qui est devant vous, avancez et tournez à droite. Brisez la vitre suivante et utilisez les deux barres suspendues pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur le rebord du mur. Faites un demi-tour et sortez sur la corniche vers un autre étage. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte qui mène à la terrasse.

Allez à gauche, déplacez-vous sur le mur et sautez vers la rive suivante. Courez en évitant les policiers qui sortent des portent et avancez à droite lorsque l'un d'eux lance une grenade aveuglante. Continuez jusqu'à la passerelle jaune. Sautez sur la caisse pour atteindre l'immeuble suivant.

Tournez alors à droite, courez et glissez sous les générateurs qui se trouvent à gauche. Continuez à courir jusqu'à la porte du fond et défoncez-la. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Attendez que la porte s'ouvre et sautez sur le tuyau. Glissez jusqu'en bas et entrez par la porte de l'ascenseur. Tournez à gauche, suivez le couloir et sortez.

Passage C

Montez sur le toit de droite et avancez vers la tyrolienne. Glissez ensuite vers un autre immeuble. Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers le prochain immeuble. Allez à droite et sautez vers le bas. Avancez vers le tuyau et escaladez-le. Allez à droite vers la tyrolienne et glissez vers un autre immeuble.

Tournez à droite et franchissez la porte ouverte. Grimpez sur le tuyau de gauche puis tournez-vous et sautez sur le deuxième tuyau. Montez ensuite sur le toit. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre les ventilateurs. Sautez encore vers l'avant puis vers le bâtiment d'en face. Tournez à gauche et sautez vers un autre toit (un peu plus bas). Tournez à droite et montez sur la rampe. Glissez et sautez vers l'immeuble sur le toit duquel se trouvent trois policiers.

Courez vers le premier, mettez-vous en état de grâce et désarmez-le. Eliminez ensuite les deux autres avec l'arme du premier. Utilisez ensuite les deux tuyaux qui se trouvent à droite pour atteindre le toit. Montez ensuite sur le toit du bâtiment en jaune et sautez sur l'immeuble d'en face. Allez à gauche du grillage et ramassez le **sac caché n°11**. Allez ensuite à droite, passez sous le ventilateur et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton.
p

Passage D

Sortez de l'ascenseur et suivez le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la et sortez sur le toit. Tournez à droite et avancez. Sautez ensuite sur la rampe vers le toit suivant. Amortissez la chute et montez sur le toit du bâtiment d'en face. Avancez et sautez vers la rampe. Utilisez-la ensuite pour atteindre un autre toit. Escaladez le grillage et continuez votre avancée. Tournez à droite et marchez sur les planches horizontales puis sautez vers l'immeuble suivant. Montez sur les structures qui se trouvent à droite et sautez vers le toit (à droite). Tournez à gauche et sautez depuis la rampe vers les échafaudages.

Avancez et marchez sur le mur pour atteindre l'autre bout. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Avancez ensuite, marchez sur le mur et escaladez une autre échelle. Traversez une barre en restant bien en équilibre et attrapez le rebord d'en face. Tournez à gauche et sautez vers le niveau suivant. Utilisez les briques pour atteindre le niveau supérieur et montez. Sautez ensuite et hissez-vous vers le sommet. Faites demi-tour et sautez vers la rampe. Marchez sur le mur gauche et sautez vers la plateforme. Tournez à gauche et courez jusqu'au fond en passant sous l'obstacle. Poussez le policier dans le vide et tournez à gauche. Accrochez-vous au rebord gauche et longez-le vers la droite. Sautez vers le niveau supérieur situé encore à droite et montez sur les planches puis sur le toit (à gauche). Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers un autre immeuble.

Foncez sur le flic qui se trouve à gauche et désarmez-le. Utilisez ensuite son arme pour neutraliser son collègue. Montez ensuite sur la structure qui se trouve sous la grande pancarte et faites face à la première grue. Sautez

par-dessus les barbelés en joignant les pieds. Montez ensuite sur les échelles de la grue. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Avancez sur le bras de la grue et sautez sur les barres portées par la deuxième grue. Avancez et sautez sur les amortisseurs couverts d'une bâche. Allez ensuite vers la deuxième grue et montez à l'échelle. Tournez à droite vers la deuxième échelle et montez. Avancez sur la passerelle et prenez le **sac caché n°12**. Sautez directement sur la bâche et allez à droite. Défoncez la porte et entrez.

Episode 4 : Ropeburn

Passage A

Tournez à gauche, courez et sautez vers l'immeuble d'en face. Allez à droite et sautez sur la rampe. Accrochez-vous au tuyau et montez tout en haut. Allez à droite et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la porte pour couper l'électricité. Allez à gauche et escaladez le grillage. Allez à gauche à nouveau et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le ventilateur. Sautez ensuite sur le toit suivant et utilisez les planches situées à gauche comme rampe pour atteindre le toit suivant. Montez la pente située à gauche et sautez sur le ventilateur. Sautez sur les machines suivantes et traversez les barbelés en joignant les pieds.

Bondissez sur le toit suivant, allez à gauche et marchez sur le mur de droite. Avancez et ramassez le **sac caché n°13** qui se trouve près des cartons et des planches. Accrochez-vous ensuite au tuyau et glissez vers le bas. Avancez vers la porte, défoncez-la et entrez.

Tournez à gauche et entrez dans la salle de droite. Montez sur le tas de planches pour atteindre le faux-plafond. Allez à gauche et entrez dans le conduit d'air. Avancez puis montez dans le conduit suivant. Avancez et descendez par l'une des ouvertures qui se trouvent en bas. Avancez, tournez à gauche et continuez votre route jusqu'au pont. Marchez sur le mur droit et sautez sur les tuyaux. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers une autre barre. Sautez sur un autre conduit puis tournez à droite et sautez. Montez ensuite l'échelle, tournez-vous et sautez vers l'ouverture qui est à proximité. Avancez et descendez puis passez entre le mur et la structure métallique. Montez sur cette même structure pour tourner la vanne. Descendez, avancez dans le trou (à gauche) et montez à l'échelle. Défoncez la porte et sortez. Avancez tout droit et descendez puis tournez à droite et montez sur la caisse pour atteindre la plateforme.

Passage B

Avancez vers la porte qui se trouve au fond et utilisez les escaliers pour monter jusqu'au toit.

Sur place, Ropeburn vous attrape et vous jette à terre. Attendez qu'il se rue sur vous avec une barre et désarmez-le lorsque la couleur de cette barre vire au rouge. Après la cinématique, tournez à droite, passez la porte du grillage et défoncez la porte rouge. Entrez, suivez le couloir et défoncez une autre porte située en haut des escaliers.

Passage C

Avancez vers la porte de gauche et entrez. Il y a trois policiers dans cette salle, ignorez-les et filez à gauche vers l'ascenseur. Montez par la trappe dans le plafond et appuyez sur le bouton. Une fois en bas, descendez du toit de l'ascenseur et accrochez-vous au rebord de la porte gauche. Attendez que le policier ouvre la porte et mettez-le KO. Prenez ensuite le **sac caché n°14**. Revenez ensuite en bas et passez par le conduit d'air qui se trouve à droite.

Passage D

Une fois en bas, défoncez la porte et tournez à droite vers les tuyaux. Escaladez-les puis sautez vers l'arrière pour atteindre la passerelle. Avancez à droite et marchez sur le mur gauche. A l'extrémité du mur, sautez en équerre vers la barre suspendue puis vers la passerelle suivante. Entrez ensuite par l'ouverture située à gauche. Descendez dans la salle et allez à gauche vers les escaliers. Mettez-vous en face de l'échafaudage, courez et sautez pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut et montez vers le niveau suivant.

Sautez ensuite sur l'échafaudage de gauche. Marchez sur le mur gauche et franchissez les fils barbelés. Avancez dans la station et tournez à droite. Descendez les marches et glissez sous la grille. Avancez à gauche et glissez sous les grilles. Si elles se referment, appuyez sur le bouton qui se trouve au centre, entre les grilles, pour les ouvrir et passer. Une fois devant les escalators, préparez-vous à rencontrer plusieurs flics sur les quais de la station. Il est inutile de les affronter car même si vous les battez d'autres rappliqueront. Descendez alors vers les quais et courez à droite en vous mettant à couvert derrière les piliers qui se trouvent en chemin.

Dès que le métro passe (vers la fin du quai), sautez sur les rails et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez la barre pour franchir l'ouverture. Allez à droite et marchez sur le mur puis sautez vers la dernière barre. Balancez-vous et sautez pour atteindre l'autre rive. Avancez, tournez à droite et accrochez-vous à la barre métallique qui se trouve à droite, en haut. Tournez-vous vers la droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous vers le haut pour prendre le **sac caché n°15**. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre une autre ouverture. Passez dans ce conduit pour atterrir devant une porte, défoncez-la et entrez.
p

Passage E

Avancez et allez devant la porte n°5. Sautez sur le mur d'en face en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle et allez à droite. Entrez par la porte et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez ensuite en bas et allez à la première porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le tunnel gauche et abritez-vous dans les fentes lorsque le métro passe.

Avancez et évitez la zone de débarquement des agents de l'ordre. Une fois dans la zone des piliers, passez par le trou qui se trouve dans le grillage droit et montez à l'échelle. Sautez ensuite vers la barre suspendue et bondissez vers la porte. Entrez et descendez tout en bas de la salle. Passez par l'ouverture et allez à droite. Entrez par la porte ouverte (à gauche) et montez à l'échelle. Avancez et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous vers la gauche et balancez-vous pour sauter et atteindre la passerelle suivante. Avancez en restant à gauche et marchez sur le mur avant de sauter vers la plateforme. Appuyez sur le bouton pour arrêter le ventilateur et revenez rapidement sur la passerelle précédente en marchant sur le mur. Glissez sous le ventilateur de gauche avant qu'il ne se remette en marche. Avancez ensuite vers une autre zone.

Passage F

Avancez sur le pont et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus. Anticipez l'arrivée du train car il est très rapide. Restez accroupi sur le toit de l'appareil le long de la route et évitez les obstacles en vous déplaçant à droite et à gauche. Sautez ensuite sur le métro de droite en évitant les piliers qui sont au centre du tunnel. Continuez à éviter les obstacles en vous déplaçant sur les cotés, en sautant ou en vous accroupissant. Lorsque le train s'arrête, sautez rapidement sur les rails et courez vers la porte située à gauche avant l'arrivée d'un autre métro. Montez les marches vers l'extérieur.

Episode 5 : Le New Eden

Passage A

Avancez, marchez sur le mur droit puis sautez sur le tuyau qui se trouve en face. Glissez jusqu'en bas et sautez sur le tuyau de droite. Glissez encore jusqu'en bas et avancez dans la grande rue avant de grimper au grillage d'en face. Escaladez le tuyau situé à gauche et, une fois en haut, faites demi-tour puis sautez vers la passerelle bleue. Avancez et montez vers l'ouverture qui se trouve à gauche. Suivez la plateforme en tournant à droite puis à gauche. Continuez votre route et montez les marches vers le métro.

Attendez le passage des deux trains et avancez vers la gauche. Restez au milieu, entre les rails, pour les éviter. Continuez d'avancer en effectuant de petites pauses près des piliers avant de traverser les rails jusqu'à la porte située à gauche. Ne prenez pas cette porte mais regardez en face et vers la droite pour apercevoir une tyrolienne. Sautez dessus et glissez jusqu'en bas. Avancez vers la porte et entrez dans le bâtiment. Suivez le couloir et franchissez les portes jusqu'à l'ascenseur. Appelez-le, entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage B

Sortez vers le toit et montez les escaliers bleus. Tournez à gauche et escaladez le mur. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Avancez à gauche, passez le grillage et courez sur la rampe pour bondir vers un autre immeuble. Avancez sur la passerelle jaune et sautez sur le container de gauche. Marchez sur le mur pour atteindre le climatiseur et sautez sur la passerelle suivante. Montez enfin sur le toit. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez et tournez à gauche. Montez sur le toit et sautez à droite pour passer derrière les barbelés. Passez entre les deux générateurs pour prendre le **sac caché n°16**.

Remontez sur le toit et sautez à droite. Avancez à gauche et sautez vers le toit suivant. Continuez d'avancer vers la gauche et sautez vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et sautez à droite sur le conduit d'air. Traversez-le jusqu'au toit suivant. Avancez et neutralisez le premier policier. Prenez son arme et descendez les escaliers. Eliminez les deux autres policiers et allez vers le tuyau qui se trouve à droite. Montez jusqu'au toit et avancez vers la tyrolienne. Glissez jusqu'au bâtiment suivant, défoncez la porte et entrez. Avancez vers la cage d'ascenseur et sautez vers le tuyau. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la porte. Tournez à gauche et sortez.

Passage C

Montez les escaliers et utilisez les planches comme rampe pour bondir vers le toit suivant. Avancez à gauche et sautez sur le tuyau. Montez, sautez vers le tuyau de droite et continuez à monter jusqu'au toit. Tournez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre un autre toit. Tournez encore à gauche et courez sur la rampe pour sauter vers un autre immeuble. Tournez à droite et courez sur le mur gauche pour atteindre les climatiseurs. Marchez encore sur le mur gauche et sautez en équerre vers les climatiseurs de l'immeuble opposé. Courez sur le mur droit et accrochez-vous au tuyau. Montez et sautez vers celui de gauche puis progressez jusqu'au toit. Sautez sur la rampe située à gauche.

Courez droit devant vous en ignorant les flics et montez sur le toit d'en face (là où se trouve la tyrolienne). Utilisez-la pour glisser puis marchez sur le mur droit pour atteindre un autre bâtiment. Passez sous les conduits, avancez à gauche et utilisez les briques pour sauter par-dessus les barbelés. Avancez et montez sur les générateurs de droite puis sautez vers l'autre bâtiment. Passez sous les générateurs et allez au coin gauche pour monter sur le conduit d'air. Courez sur le mur droit pour atteindre le sommet de la structure métallique et prenez le **sac caché n°17**.

Revenez près du conduit d'air et utilisez la caisse pour sauter au dessus des barbelés. Montez sur le toit le plus haut des bâtiments de droite et sautez à gauche au dessus des barbelés. Avancez ensuite, défoncez la porte et entrez. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et entrez. Sortez ensuite, descendez les marches et entrez par une autre porte. Avancez et entrez par la seule porte ouverte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la caisse pour atteindre le rebord. Sautez en arrière pour atteindre la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers l'ouverture. Avancez dans le conduit et descendez dans le garage. Montez sur le toit du camion et prenez le **sac caché n°18**. Allez ensuite vers la porte arrière du garage. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte et entrez.

Passage D

Vous vous retrouvez dans le centre commercial. Avancez et tournez à gauche. Avancez en suivant la personne qui court devant vous et glissez sous les grilles. Dans la grande salle, allez à gauche pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis.
p
Montez dans l'ascenseur et restez accroupi dans le coin droit pour éviter les balles.

Quand l'ascenseur s'arrête, sautez par la fenêtre de droite. Avancez dans le chemin de droite puis sautez à gauche, vers le niveau inférieur. Avancez à gauche et utilisez les escalators pour monter. Allez à droite et sautez sur la caisse pour atteindre le pot de plantes. Tournez-vous ensuite, marchez sur le mur gauche et sautez vers le niveau supérieur. Courez vers le fond, à gauche, et montez sur les casiers puis sur le rebord pour atteindre le conduit d'air. Avancez et traversez le conduit vers l'autre rive. Entrez dans un autre conduit qui vous mène dans une nouvelle salle fermée.

Avancez, tournez à gauche et sautez en Tic-Tac contre le mur d'en face pour atteindre la passerelle d'en face. Montez, allez à droite et entrez dans un autre conduit d'air. Avancez à gauche pour éviter le ventilateur et appuyez sur le bouton

pour l'arrêter. Descendez entre les hélices du ventilateur pour atterrir dans le centre commercial.

Avancez dans le seul couloir illuminé et entrez par la porte située à gauche. Avancez vers la porte vitrée située à droite et brisez-la pour passer. Ignorez les policiers et avancez dans le couloir. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le plafond. Passez sur les planches de gauche et brisez les vitres de droite. Courez sur le mur droit (ou gauche) et sautez sur la barre suspendue. Alignez-vous avec la passerelle, balancez-vous et sautez. Bondissez ensuite vers la passerelle suivante, avancez et tournez à gauche vers le conduit d'air. Descendez dans une autre zone, tournez à gauche et montez à l'escalier. Entrez par la porte, montez via le tuyau et sautez à droite. Avancez vers la porte et sortez.

Episode 6 : Pirandello Kruger

Passage A

Tournez à droite, montez sur le tas de sable pour atteindre le niveau supérieur. Traversez ensuite les planches qui vous servent de pont et sortez par la porte située à gauche. Descendez les marches puis marchez sur le mur gauche pour sauter sur le conduit d'air. Descendez sur celui d'en bas et avancez. Marchez sur le mur pour atteindre le toit d'en face. Ramassez le **sac caché n°19** qui se trouve sur le toit. Allez ensuite vers le coin du toit et sautez sur le tas d'objets couverts par une bâche pour amortir la chute de Faith. Avancez dans la rue de gauche et repérez les tuyaux situés à droite. Montez sur celui de gauche et sautez vers les deux autres à droite. Montez jusqu'au sommet et sautez en arrière vers la plateforme. Montez ensuite sur la passerelle et montez les escaliers.

Une fois en haut, faites demi-tour, courez sur le mur gauche et sautez sur la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle suivante. Montez à l'échelle vers le toit. Escaladez le grillage de gauche et montez sur les ventilateurs pour sauter vers le toit suivant. Allez à droite et descendez la dénivellation. Avancez pour passer les barbelés qui bloquent le chemin vers le haut. Revenez alors sur le toit supérieur et entrez par la porte.

Allez au fond de la pièce et montez sur les gros engins, à droite. Allez à gauche et sautez en Tic-Tac pour atteindre le conduit d'air. Avancez alors vers l'ouverture qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et sautez sur le toit. Montez sur le toit suivant, courez et sautez vers l'immeuble qui se trouve derrière les barbelés, à droite. Descendez et avancez vers la grande enseigne où se trouve un sniper. Poussez-le dans le vide et utilisez la tyrolienne pour atteindre le bâtiment suivant. Descendez sur le container jaune puis sautez sur le toit du camion. Contournez les policiers et allez vers la porte située à droite. Entrez et sautez sur l'étagère de droite. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre celle du coté opposé. Sautez ensuite sur la passerelle jaune et montez les escaliers. Une fois en haut, sautez en Tic-Tac pour atteindre la passerelle suivante.

Passage B

Avancez et montez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme suspendue. Une fois en bas, allez vers le bouton qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour ouvrir le garage. Entrez et allez à droite vous abriter derrière les caisses. Montez les escaliers et neutralisez le premier flic. Prenez son arme et courez sur la passerelle de droite. Eliminez ensuite les deux policiers qui sortent par la porte. Ignorez le dernier et revenez sur vos pas. Marchez sur le mur du bureau pour sauter ensuite sur le conduit d'air puis sur la passerelle. Entrez dans le bureau.

Avancez et prenez le **sac caché n°20** qui se trouve sur la dernière étagère, à gauche. Tournez ensuite à gauche et sortez par la porte. Montez les marches et sautez vers la barre suspendue. Attendez que la vapeur cesse et sautez vers l'ouverture qui vous conduit dans une autre zone. Suivez le couloir et sortez par la porte qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez jusqu'aux escaliers et descendez. Avancez à droite entre les silos et escaladez le grillage. Allez au fond du dépôt, à droite, et montez sur l'étagère qui se trouve derrière la caisse pour trouver le **sac caché n°2**1. Allez ensuite vers le chariot élévateur et avancez vers les étagères d'en face. Sautez sur les caisses puis sur celles de droite. Montez ensuite jusqu'au sommet et suivez le chemin pour faire face au bureau qui se trouve au milieu de la salle. Utilisez les

deux barres suspendues pour atteindre le toit du bureau. Entrez ensuite par l'ouverture qui se trouve sur le toit. Allez à gauche et entrez dans la salle qui donne sur les tapis roulants. Appuyez sur le bouton pour les remettre en marche. Rebroussez chemin et sortez par la porte. Descendez les escaliers, allez vers les tapis roulants et passez sur l'un d'eux. Passez sous la porte du garage située à gauche. Grimpez ensuite le grillage et entrez par la porte.

Tournez à gauche et entrez par la porte. Avancez vers l'étagère et exécutez un saut en Tic-Tac pour atteindre la passerelle d'en haut. Avancez et descendez à l'échelle qui se trouve à droite. Sorte et tournez à gauche. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre suspendue. Sautez vers la passerelle suivante et tournez à droite pour descendre à une autre échelle. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur le toit incliné situé à gauche et descendez jusqu'en bas.

Entrez dans le bureau et appuyez sur le bouton du monte-charge. Sortez et escaladez le grillage puis avancez vers le trou au sol.
p
Avancez dans le couloir et entrez par la porte qui s'ouvre automatiquement. Suivez un autre couloir et descendez les marches. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la porte du fond. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, sortez.

Passage D

Après la cinématique, courez tout droit vers la rampe. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Avancez et montez d'autres dénivellations sans vous attarder, les flics sont à vos trousses. Tournez à gauche et sautez vers une autre plateforme. Sautez ensuite vers le bas, à droite. Montez sur la caisse et sautez vers le sommet de la dénivellation. Allez à droite sur la passerelle rouge. Suivez le chemin et sautez vers l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur la plateforme située à droite. Sautez ensuite sur celle à gauche et montez les marches. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Avancez, tournez à gauche et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage E

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et courez droit devant vous. Sautez par la fenêtre vers un autre bâtiment. Avancez et sautez par la fenêtre en la brisant. Une fois sur le toit d'un autre bâtiment, allez à droite vers la rampe et sautez vers les escaliers. Montez jusqu'au toit et allez à droite en ignorant les flics. Courez sur les planches situées à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble de droite. Avancez et sautez sur le conduit de droite. Avancez jusqu'au bout et sautez à gauche vers le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de droite. Allez à gauche et sautez sur un autre toit. Avancez encore à gauche sur les planches et sautez sur les objets amortisseurs. Descendez, allez à droite et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus en passant par la rampe.

Episode 7 : En chasse

Passage A

Avancez et descendez sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur les climatiseurs. Sautez en bas sur le toit et allez à gauche. Sautez vers le tuyau et glissez jusqu'en bas. Allez à droite et tournez à droite près du chariot élévateur. Regardez à droite pour trouver et ramasser le **sac caché n°22**. Revenez ensuite près du tuyau et avancez vers le camion.

Passage B

Après la cinématique et, une fois dans le bateau, sortez du camion et neutralisez le premier policier qui vous tourne le dos. Eliminez le deuxième et ramassez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les deux camions situés au fond, dans le coin gauche. Attendez que les renforts ennemis viennent vous chercher pour les éliminer facilement avec votre arme. Changez d'arme et prenez celles de ceux que vous éliminez pour avoir plus de munitions. Restez en place et montez sur le toit du camion de droite puis sautez vers le tuyau. Sautez à gauche, sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le conduit de gauche et avancez jusqu'au bout. Montez sur le conduit de droite, avancez et tournez à gauche pour

atteindre le **sac caché n°23**. Revenez à votre point de départ (près du conduit de gauche) et allez à droite. Suivez le couloir et descendez à l'échelle dans un autre niveau.

Sortez par la porte de droite et désarmez le premier policier. Prenez son arme et planquez-vous dans le coin droit, près des voitures. Laissez les deux autres agents s'approcher de vous pour les éliminer facilement. Le dernier se trouve au bout du pont, à droite. Avancez en restant à l'abri derrière les voitures et éliminez-le avec une arme. Une fois le pont nettoyé allez vers la porte de la salle d'aération qui se trouve derrière le dernier flic abattu. Tournez la vanne pour l'ouvrir et entrez. Ouvrez une autre porte, à droite, et entrez. Allez à droite et passez dans le petit espace entre le mur et le conduit d'air. Sortez ensuite par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez et montez à l'aide du tuyau. Sautez sur le rebord du conduit de gauche. Décalez-vous à gauche jusqu'au niveau de la barre suspendue et sautez. Balancez-vous et sautez sur le conduit d'air d'en face. Montez sur celui de droite et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez sur le prochain conduit. Montez ensuite vers l'ouverture et avancez. Glissez ensuite vers une nouvelle salle.

Montez les marches et avancez. Faites face à la grille de gauche et saute en Tic-Tac pour vous accrocher au rebord. Longez-le vers la gauche jusqu'au bout. Sautez ensuite en arrière vers le rebord supérieur. Sautez ensuite sur le conduit d'air de gauche puis sur celui de droite. Montez ensuite sur la passerelle et avancez sur le conduit d'air de droite. Courez sur le mur et au bout, sautez en Equerre pour atteindre le rebord du conduit qui se trouve en haut, à gauche. Montez dessus et suivez le chemin vers l'ouverture. Détruisez la grille et descendez dans le dortoir.

Tournez la valve pour ouvrir la porte et sortez. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Montez jusqu'au bout des escaliers et sautez sur le mur gauche en Tic-Tac pour atteindre le rebord. Longez-le du coté droit et montez sur la passerelle. Avancez à gauche et entrez dans la salle d'aération. Descendez ensuite par le trou au sol.

Passage D

Allez à droite et sortez par la porte en tournant la valve. Courez vous mettre à l'abri du sniper derrière les machines, à droite. Entrez dans la salle sombre qui est à droite et avancez à gauche puis allez à droite. Prenez le **sac caché n°24** et sortez par la deuxième porte en restant à l'abri. Avancez à droite jusqu'au bord du pont. Avancez alors vers le sniper tout en restant à couvert. Avancez vers le coté gauche et montez à l'échelle rapidement. Avancez et tournez à droite pour éviter les tirs ennemis. Montez à une autre échelle et avancez pour vous mettre à l'abri. Sautez ensuite en bas, à droite, et mettez-vous à couvert. Avancez vers la passerelle sur laquelle se trouve le sniper. Allez à droite et montez les escaliers. Courez vers lui et exécutez un coup glissé ou sauter pour le toucher. S'il est touché, profitez de ce moment de faiblesse pour essayer de le désarmer. Ensuite prenez-le en chasse. Entrez par la porte et descendez les marches.

Passage E

Prenez à droite et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Descendez les escaliers, sautez vers l'assassin et suivez-le dans le couloir. Glissez sous la dernière porte et poursuivez-le. Avancez à droite et montez sur les caisses situées au fond puis sur la plateforme de droite. Passez par la porte qui se trouve à droite et tournez à gauche. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Sautez de la même façon que votre cible et poursuivez-le dans le couloir en évitant les jaillissements de la vapeur.
p
Arrivé à une zone fermée, sautez en Tic-Tac contre le mur droit pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et continuez de suivre votre cible. Sautez ensuite en bas et utilisez la tyrolienne pour atteindre le port.

Passage F

Avancez, sautez sur le toit de la cabine puis par-dessus les barbelés. Avancez à gauche et montez sur les containers pour rejoindre l'assassin et le combattre. Effectuez des attaques sautées ou glissées et désarmez-le tout de suite après. Laissez Faith s'occuper du reste.

Episode 8 : Le convoi

Passage A

Descendez sur le toit gauche et avancez en passant les obstacles jusqu'à la rampe. Sautez vers l'immeuble suivant et prenez à droite. Sautez vers un autre immeuble encore à droite. Passez le grillage et sautez par la rampe qui se trouve au bout du toit. Glissez sous les tuyaux, montez sur le toit d'en face et sautez depuis la rampe. Tournez à gauche et sautez vers un autre immeuble. Montez sur le toit situé à gauche et tournez à droite pour atteindre un autre immeuble.

Tournez à droite et escaladez le grillage. Avancez à droite, courez sur le mur droit et sautez vers la plateforme bleue. Montez la dénivellation et sautez sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de gauche. Sautez en vous appuyant sur les briques pour atteindre le toit de droite. Avancez et montez sur le premier toit, à gauche, ensuite sur le deuxième et courez sur la rampe pour sauter sur les objets amortisseurs qui se trouvent en bas. Descendez et entrez par la porte située à gauche. Suivez le couloir et entrez par la porte de droite. Tournez à droite et cherchez derrière les cartons pour trouver et ramasser le **sac caché n°25**. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quittez-le et suivez le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez tout droit et sautez sur un autre toit. Continuez d'avancer jusqu'à la rampe et sautez. Escaladez ensuite les deux toits qui sont sur votre gauche et sautez depuis la rampe vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et tournez à droite. Sautez vers l'immeuble suivant pour voir surgir des policiers. Ignorez-les en avançant derrière les containers pour éviter leurs tirs. Utilisez le tuyau qui se trouve au fond, à droite, pour atteindre le niveau supérieur. Sautez par-dessus le grillage de droite et sautez sur la structure métallique inférieure et enfin sur le toit de gauche. Sautez ensuite sur les climatiseurs et courez sur le mur pour atteindre les tuyaux qui se trouvent à gauche. Sautez sur les climatiseurs qui se trouvent à gauche. Courez sur le mur et sautez sur le monte-charge. Marchez sur le mur de droite et sautez en équerre vers la machine suspendue. Sautez ensuite sur le toit et entrez par la porte. Avancez à gauche et prenez l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage C

Sortez de l'ascenseur et allez à gauche. Avancez à gauche vers l'objet marqué en rouge et qui indique la présence d'un sac caché. Montez dessus et sautez sur l'échafaudage. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le niveau suivant et prendre le **sac caché n°26**. Revenez en bas et allez à droite vers l'échafaudage qui se trouve contre le mur. Allez à sa droite et sautez pour atteindre le rebord. Sautez ensuite à gauche et hissez-vous vers le haut. Courez sur le mur gauche et sautez en équerre vers l'échafaudage suivant.

Marchez sur le mur de droite et sautez vers le niveau suivant. Prenez appui sur les briques et sautez pour atteindre la passerelle. Allez à droite et marchez sur le mur pour atteindre la rampe. Courez dessus et marchez sur le mur vers la plateforme suivante. Allez à gauche et marchez sur le mur gauche ensuite sautez pour atteindre le niveau suivant. Sautez ensuite en Tic-Tac pour atteindre la passerelle en béton.

Avancez à gauche et sautez sur le conduit d'air qui se trouve à droite. Traversez la barre et descendez sur la passerelle. Allez à gauche et marchez un peu sur le mur puis sautez en équerre vers l'échafaudage. Montez sur la rampe et sautez vers l'arrière pour monter. Sautez ensuite en Tic-Tac vers la passerelle suivante. Marchez sur le mur qui possède une enseigne de couleur jaune et sautez vers la passerelle qui se trouve du coté gauche.

Sautez sur l'échafaudage situé au centre. Marchez ensuite sur le mur et sautez pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche jusqu'au bout et sautez vers le bout d'échafaudage qui se trouve en face. Marchez sur le mur et sautez pour monter au niveau supérieur. Avancez jusqu'au mur et sautez à gauche pour atteindre la passerelle. Avancez sur celle-ci jusqu'au bout et sautez vers celle de droite. Avancez sur cette dernière et utilisez les briques pour sauter vers le conduit d'air.

Avancez tout droit et descendez dans un autre conduit. Avancez droit devant vous, ignorez le passage de droite et

avancez. Tournez à gauche et prenez le **sac caché n°27**. Revenez vers le passage ignoré auparavant puis avancez. Montez vers un autre conduit et avancez jusqu'à la salle où se trouve le fusil sniper.

Passage D

Descendez dans la salle et prenez le fusil sniper situé près des fenêtres. Attendez l'arrivée du convoi et visez le moteur du van qui passe derrière la première voiture de police. Allez ensuite à gauche et sortez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Entrez avec le fusil-sniper en main.
p

Passage E

Descendez les escaliers et tuez le premier policier. Prenez son arme et continuez à descendre. Eliminez un autre policier en chemin. Attendez derrière un pilier que les flics viennent vers vous plutôt que de descendre les affronter. Tuez ensuite les deux flics armés de fusils à pompe et prenez leurs armes. Descendez encore et explosez les deux agents suivants. Prenez un fusil d'assaut et descendez à nouveau. Sans descendre au rez-de-chaussée, éliminez les deux policiers qui se trouvent près des fenêtres et ceux planqués sous les escaliers. Faites gaffe car parmi ces policiers il en existe qui utilisent des mitrailleuses, restez donc à l'abri et attendez que vos ennemis rechargent pour les attaquer. Une fois l'immeuble nettoyé, descendez et sortez dans la rue.

Episode 9 : L'éclat

Passage A

Avancez et entrez par la porte puis descendez les escaliers bleus. Ne descendez pas les prochains escaliers mais marchez sur le mur de droite et sautez en Equerre sur les tuyaux. Entrez par la fente et marchez sur le mur pour atteindre la barre fixe située en haut. Balancez-vous ensuite et sautez sur les tuyaux d'en face. Avancez à gauche, passez sous les tuyaux et sautez vers la rive suivante. Avancez et marchez sur le mur pour atteindre la plateforme. Suivez le couloir et sortez par la porte. Avancez à droite et arrêtez-vous sous l'ouverture qui se trouve sur le toit. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le plafond et prendre le **sac caché n°28**. Descendez, continuez à droite et tournez la valve. Faites demi-tour et courez vous abriter dans l'ouverture qui se trouve à gauche.

Après l'explosion, sortez et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et suivez le couloir de gauche jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez à gauche dans le parking. Passez sous les tuyaux, ignorez les policiers et montez les marches. Défoncez la porte et entrez dans ce niveau du parking. Courez à gauche et descendez la pente. Allez vers les vitres qui se trouvent derrière le camion et brisez l'une d'elles pour avancer. Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et prenez celui de gauche. Appuyez rapidement sur le bouton pour monter. Soyez rapide pour ne pas avoir à affronter tous les flics de la zone.

Sortez ensuite de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez appui sur la chaise et sautez vers la corniche. Hissez-vous vers le haut et entrez par la porte.

Passage C

Après la cinématique, tournez directement à droite. Avancez et tournez à gauche vers le coin où se trouve une chaise. Utilisez-la comme tremplin pour atteindre le balcon où se trouve le **sac caché n°29**. Courez sur le mur vers le balcon d'en face. Avancez et descendez les marches en éliminant les policiers en chemin. Prenez leurs armes et éliminez le policier qui se trouve à droite, près des ascenseurs. Appuyez ensuite sur le bouton central et entrez dans l'ascenseur de droite. Si vous êtes rapide, les flics n'arriveront pas à vous ralentir. Dans le cas contraire, vous devez les éliminer tous et entrer dans l'ascenseur avant l'arrivée des renforts. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage D

Appuyez ensuite sur le bouton rouge, à gauche, et sortez par la trappe au plafond. Tournez à gauche et sautez vers l'échelle. Descendez tout en bas et attendez le passage des deux ascenseurs pour sauter vers la barre puis vers la corniche d'en face. Tournez-vous ensuite et sautez vers le bas sur la passerelle qui se trouve au milieu. Sautez ensuite sur le tuyau situé en face et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous et traversez la barre qui sert de pont. Avancez et montez à l'échelle. Avancez ensuite sur la corniche de droite jusqu'à atteindre deux tuyaux. Montez sur l'un d'eux et, une fois en haut, sautez en arrière vers la barre suspendue. Sautez ensuite vers le conduit d'air et avancez.

Descendez dans une nouvelle zone. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers la barre suivante. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Avancez vers le mur et sautez en Tic-tac pour attraper la barre suspendue. Sautez vers le conduit suivant et tournez à gauche pour monter sur le dernier d'entre eux. Marchez sur le mur de droite et sautez vers la sortie. Tournez à droite, avancez et entrez dans le conduit d'air. Suivez le chemin et montez dans un autre conduit. Descendez ensuite par l'ouverture au sol. Suivez le chemin de gauche jusqu'au symbole des sacs caché. Sautez alors en Tic-Tac sur la paroi d'en face pour atteindre le niveau supérieur et en même temps le **sac caché n°30**. Revenez en bas et prenez le deuxième chemin. Sautez à nouveau en Tic-Tac pour atteindre le conduit supérieur et continuer votre chemin. Descendez et avancez vers la grille. Défoncez-la et sortez.

Passage E

Avancez droit devant vous et sautez vers l'immeuble d'en face. Evitez les lasers des viseurs des snipers et franchissez le grillage qui se trouve à droite. Montez les marches du bâtiment qui est sur votre gauche et grimpez jusqu'au toit. Traversez les conduits d'air vers un autre toit. Sautez ensuite en bas à droite puis vers l'immeuble se trouvant dans le coin droit. Prenez à gauche et entrez par la porte ouverte. Montez sur les objets et sautez pour atteindre le toit où se trouve le premier sniper. Eliminez-le et sautez vers l'immeuble suivant. Ignorez les snipers et avancez sur la passerelle bleue. Marchez ensuite sur le tuyau qui se trouve à gauche et éliminez le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et sautez vers l'immeuble de droite. Entrez par la porte, suivez le couloir de droite jusqu'à l'ascenseur. Attendez qu'il s'ouvre et montez.
p

Passage F

Sortez de l'ascenseur et entrez dans la salle des serveurs. Il y a quatre groupes de serveurs. Vous devez les détruire. Il vous suffit de détruire un seul serveur du groupe pour désactiver le tout. Il vous faut donc détruire quatre serveurs. Dès que les deux premiers flics débarquent avancez vers l'un d'eux et désarmez-le. Prenez son arme et éliminez le deuxième. Cachez-vous entre les serveurs blancs (les plus grands de la série) pour que lorsque votre ennemi vous tire dessus, il détruira l'appareil. Prenez l'arme du policier fraîchement abattu et avancez sur la passerelle centrale. Détruisez ensuite les deux derniers serveurs.

Revenez ensuite à la passerelle et montez les escaliers jusqu'en haut. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir de gauche. Entrez par la porte de gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, allez à droite puis à gauche et sautez par-dessus le grillage. Avancez, prenez à gauche et montez les escaliers jusqu'au toit.

Passage G

Après la cinématique, courez droit devant vous vers les caisses jaunes et sautez dessus. Avancez ensuite et sautez depuis l'hélidrome jusqu'à l'hélicoptère. Laissez le reste à Faith, elle saura sauver sa soeur toute seule. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

LE SIDE-STEP

Le side step est un moyen de partir en sprint directement en étant a l'arrêt, il vous permet de gagner de précieux dixièmes de secondes en mode contre-la-montre. Il vous suffit de vous placer a l'arrêt, mais à 90° par rapport a la direction que vous souhaitez prendre. Ensuite, en même temps, placez les deux joysticks analogiques gauche et droit dans la direction souhaitée à gauche ou à droite, tout en appuyant sur la touche de saut. Faith fera un petit saut dans la direction souhaitée et partira en sprintant directement. Cette astuce marche aussi en pleine course mais demande un peu d'entraînement avant d'être parfaitement maîtrisée.

MLB 08 : The Show

© Sony

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES CHAMPIONS

Dans le menu principal, entrez le code suivant. La manette vibre pour conformer la manipulation.

L1, L2, , , , , BAS.

CHEAT CODES

Saisissez ces codes après avoir mis le jeu en pause.

Grosses têtes

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

Petites têtes

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

Courir plus vite

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

Course ralentie

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

Lanceur plus rapide

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

STADES CLASSIQUES

Sur l'écran principal, faites **Bas, Droite,** , , Gauche, , Haut, L1 pour débloquer tous les stades classiques. Une vibration de la manette confirmera la validité du code.

Mobile Suit Gundam : Battlefield Record U.C. 0081

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE MERCENAIRE

Terminez à la fois la campagne de la Fédération et celle de Zeon pour débloquer le mode Mercenaire dans les Missions Libres (offline et online). Dans ce mode, vous pourrez utiliser les armes et les méchas de la Fédération et de Zeon.

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition

© LucasArts 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le démon de la vitesse

Terminez la partie en moins de trois heures.

Libre penseur

Allez au bout de la partie en utilisant moins de 10 astuces.

Vieille école

Basculez en mode classique au moins une fois.

Cinq minutes plus tard...

Permettez à Guybrush de mourir.

Eteignez la lumière

Terminez la partie en appuyant sur la touche de mise en surbrillance des objets cinq fois ou moins.

Inhalateur d'hélium

Guybrush inhale de l'hélium.

Appelez la police

Appelez le service d'assistance de Lucas Arts lorsque vous marchez dans la jungle de l'île Dinky.

Argent

L'embargo de Largo terminé

Terminez la 1ère partie : Embargo Largo.

Quatre morceaux de carte terminé

Terminez la 2ème partie : Quatre morceaux de carte.

La forteresse de LeChuck terminé

Terminez la 3ème partie : La forteresse de LeChuck

Le Maître des singes

Allez au bout de la partie en n'utilisant aucune astuce.

Or

Un vrai pirate

Terminez la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il

vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino

Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée. Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque

A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.
Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte. Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les

drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 oeufs. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ". Notez-les.

En échange de ces 6000 oeufs, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.
Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et

que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLATEAUX SECRETS

Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

Monster Madness : Grave Danger

© Southpeak Interactive / Psyonix 2008

TENUES SPÉCIALES

Une fois débloquées, toutes ces tenues seront accessibles via le menu Extras et pourront être utilisées dans le mode de jeu principal.

Astronaute (Andy)

Réussir le mini-jeu "Hill Defense" avec un rang C ou supérieur.

Samouraï (Andy)

Réussir le mini-jeu "Dodgeball" avec un rang C ou supérieur.

Surfer (Andy)

Réussir le mini-jeu "Jack Attack" avec un rang C ou supérieur.

Ouvrier (Carrie)

Réussir le mini-jeu "Construction Destruction" avec un rang C ou supérieur.

Agent secret (Zack)

Réussir le mini-jeu "Slice N' Dice" avec un rang C ou supérieur.

"The One" (Zack)

Réussir le mini-jeu "Home Run Derby" avec un rang C ou supérieur.

Mortal Kombat II

© Midway

+ D'INFOS FORUM

SÉLECTION ALÉATOIRE

Placez le curseur du J1 sur Liu Kang et celui du J2 sur Reptile, puis appuyez sur Start + Haut.

Mortal Kombat vs DC Universe

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Shao Kan

Terminer le mode Histoire de Mortal Kombat, puis appuyer sur R1 à l'écran de sélection des personnages.

Darkseid

Terminer le mode Histoire de DC Universe, puis appuyer sur R1 à l'écran de sélection des personnages.

TROPHÉES

Bronze

Reconstruction des Mondes

Mode Histoire Mortal Kombat complété

Renaissance de l'Univers

Mode Histoire DC Universe complété

Le Compétiteur

200 parties Versus jouées

Fatality!

"Fatality!" exécutée

Heroic Brutality!

"Heroic Brutality" exécutée

Champion du combo

Combo de 10 coups en Mode Arcade réalisé

Champion Tarkatan

Challenge Kombo de Baraka complété

La chauve-souris

Challenge Kombo de Batman complété

Maline féline

Challenge Kombo de Catwoman complété

Assassin

Challenge Kombo de Deathstroke complété

Rapide comme l'éclair

Challenge Kombo de Flash complété

La lumière de Green Lantern!

Challenge Kombo de Green Lantern complété

Prêt au Kombat!

Challenge Kombo de Jax complété

Le clown du crime

Challenge Kombo du Joker complété

Le mercenaire

Challenge Kombo de Kano complété

Princesse de l'Outworld

Challenge Kombo de Kitana complété

Génie du Mal

Challenge Kombo de Lex Luthor complété

Moine Shaolin

Challenge Kombo de Liu Kang complété

Le Dieu de la foudre

Challenge Kombo de Raiden complété

Get Over Here!

Challenge Kombo de Scorpion complété

Maître des âmes

Challenge Kombo de Shang Tsung complété

SHAZAM!

Challenge Kombo de Captain Marvel complété

Forces Spéciales

Challenge Kombo de Sonya complété

Grand Maître

Challenge Kombo de Sub-Zero complété

L'homme d'Acier

Challenge Kombo de Superman complété

Princesse Diana

Challenge Kombo de Wonder Woman complété

Champion Mortal Kombat

Mode Arcade complété avec un personnage MK

Super-héros

Mode Arcade complété avec un personnage DC

Le pugiliste

Kombat Rapproché réalisé

Chute libre

Kombat Chute libre réalisé

Moins de bla bla, plus de Kombat

Une partie en ligne gagnée (à partir d'une salle chat)

Humiliation!

"Flawless victory" (victoire parfaite) obtenue en ligne

Argent

DC - Champion Arcade

Mode Arcade complété avec tous les personnages DC Universe

MK - Champion Arcade

Mode Arcade complété avec tous les personnages Mortal Kombat

Acharné!

100 parties en ligne jouées (à partir d'une salle chat)

Or

Le Mal ultime

Modes Histoire Mortal Kombat et DC Universe complétés

L'exterminateur

Toutes les "Fatality" et "Heroic Brutality" ont été exécutées

Maître du mode Arcade

Mode Arcade complété en difficulté maximale sans perdre un match

Champion Ultime

Tous les Challenges Kombo de MK et DC ont été réalisés

Platine

Trophée platine

Vous avez remporté tous les trophées!

SÉLECTION ALÉATOIRE

Pour choisir votre personnage aléatoirement, maintenez Haut avec la croix directionnelle et appuyez sur Start.

FATALITÉS ET BRUTALITÉS

Personnages Mortal Kombat

Baraka

Stab Slam

B, F, D, F, (rapproché)

Chest Stab

F, F, D, D, (rapproché)

Jax

Air Machine Gun

F, F, B, B, (rapproché)

Head Smash

B, F, F, B, (rapproché)

Kano

Knife Throw

B, D, B, F, (rapproché)

Flip Stomp

D, D, F, B, (rapproché)

Kitana

Fan Throw to The Head

B, B, F, (rapproché)

Kiss of Death

F, D, D, B, (rapproché)

Liu Kang

MK1 Arcade Drop

F, B, D, D, (à distance)

Head Stomp

D, D, F, D, (rapproché)

Raiden

Electrocution

B, F, F, D, (rapproché)

Flying Slam

D, F, D, U, (rapproché)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur .

Scorpion

Toasty!

D, D, D, (à distance)

Lava Pool

F, F, B, D, (à distance)

Shang Tsung

Back Breaker

B, D, F, (rapproché)

Morph

D, D, F, F, (rapproché)

Sonya

Kiss of Death

D, D, B, F, (à distance)

Neck Breaker

D, B, F, F, (rapproché)

Sub-Zero

Freeze Slam

B, F, D, F, (rapproché)

Freeze Kick

B, B, D, B, (rapproché)

Personnages DC Universe

Batman

Grappling Hook

D, D, D, U, (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur .

Bat Swarm

D, B, F, F, (à distance)

Captain Marvel

Ground Slam

D, B, D, F, (rapproché)

Slam & Stomp

D, F, B, F, (rapproché)

Catwoman

Claw Attack

F, B, F, B, (rapproché)

Neck Breaker

D, B, D, F, (à distance)

Deathstroke

Gunshot

F, F, D, F, (rapproché)

Neck Breaker

F, D, B, F, (rapproché)

Flash

Flashy Beatdown

B, B, F, F, (rapproché)

Whirlwind Slam

D, F, D, B, D, F, (rapproché)

Green Lantern

Hammer Smash

B, F, D, D, (à distance)

Orb Squeeze

F, B, D, B, (à distance)

Le Joker

Playing Cards

B, D, B, F, (rapproché)

Gunshot

F, B, F, (rapproché)

Lex Luthor

Body Twist

D, F, D, B, (rapproché)

Missile Attack

U, U, U, (à distance)

Superman

Ground Pound

D, D, F, F, (rapproché)

Freeze Slam

F, F, D, B, (rapproché)

Wonder Woman

Lasso Spin

F, B, B, F, (à distance)

Lasso Slam

U, B, D, F, (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant de terminer le combo.

MotoGP 09/10

© Capcom / Monumental Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE SUCCÈS

Bronze

Victoire

Remporter votre première victoire.

Novice

Remporter une course de classe 125cc en mode Carrière.

Premier de la classe

Obtenir un "A" lors des trois session d'un week-end de course en mode Carrière.

DRH

Embaucher tout le personnel disponible en mode Carrière.

Bien joué !

Monter d'un niveau en mode Carrière.

Célèbre

Atteindre le niveau 10 de réputation en mode Carrière.

Marque déposée

Changer les couleurs, le casque et le combinaison de votre équipe à votre goût.

Enfin à la maison

Remporter une course sur votre circuit national en mode Carrière.

Bon commercial

Attirer de nombreux sponsors.

Des pieds et des mains...

Réussir chaque type d'objectif dynamique.

Dynamique !

Atteindre plus de 50 objectifs de course dynamiques.

Il l'a fait !

Finir une saison complète en mode championnat.

Inauguration

Débloquer la classe MotoGP dans n'importe quel mode.

Courant d'air

Passer un total de 10 minutes à prendre l'aspiration en mode Arcade.

Permis de vrombir

Obtenir tous les types de bonus de temps dans un même tour en mode arcade.

Insérer une pièce

Utiliser une fois l'option Continuer et finir premier en mode Arcade.

Distancés

En mode Arcade, finir une course avec plus de temps que le temps imparti initial, sans utiliser l'option continuer.

Bonus !

Gagner plus de temps avant d'utiliser l'option Continuer en mode Arcade.

J'ai trouvé ma voie

Créer une ligne de course personnalisée en mode Essai chronométré, et l'utiliser dans un autre mode.

Record battu

Faire mieux que 01:19.78 à Donington en mode Essai chronométré.

Alcyon

Remporter une course sans aucune pénalité : en respectant toutes les sections, sans aucune chute et sans aucune collision.

Ruée vers l'or

Remporter une course sur chaque circuit.

Jamais sans ma moto ?

Franchir la ligne d'arrivée séparément de votre moto.

Miles nautiques

Remporter un course par temps humide.

Sosie

Finir une course avec tous les pilotes.

Blackjack

Remporter 21 courses en ligne.

Venez chez moi !

Héberger une course multijoueur.

Impliqué

Utiliser votre propre moto et votre propre pilote en mode Carrière dans une partie multijoueur.

Champagne !

Remporter une course avec uniquement des pilotes humains sur la grille de départ.

Roue arrière

Réussir une roue arrière sur au moins 500 pieds avec une moto.

Roue avant

Réussir une roue avant sur au moins 50 pieds avec une moto.

Où est ma bécane ?

S'immobiliser à plus 100 yards de la moto après une chute.

Coup de vent

Dépasser une vitesse de 207 mph.

Hourra !

Susciter l'engouement de la foule.

Régulier

Finir 10e ou mieux dans chaque course pendant toute une saison.

Argent

Centurion

Finir 100 courses dans n'importe quel mode de jeu.

Pro

Remporter une course de classe 250cc en mode Carrière.

Reconnaissance

Atteindre le niveau 20 de réputation en mode Carrière.

Grosse tête

Améliorer complètement un moto de classe MotoGP en mode Carrière

Bon voyage

Parcourir plus de 100 miles.

Or

Légende

Remporter un saison de classe MotoGP en mode Carrière.

Mythique

Atteindre le niveau 30 de réputation en mode Carrière pour devenir le meilleur pilote de tous les temps.

A vous de jouer !

Finir une saison entière en mode Arcade sans utiliser l'option continuer.

Nicky Hayden

Remporter 69 courses en ligne.

Platine

Prix final

Décrocher tous les trophées.

Secret

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

MotorStorm

© Sony / Evolution Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tout débloquer

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers le bas et le stick droit vers le haut. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

Mode grosses têtes

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers la gauche et le stick droit vers la droite. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

PAS DE SURCHAUFFE

En course, vous pouvez accélérer sans risque de surchauffe en appuyant continuellement sur le bouton ⊗ .

MotorStorm Complete

© Sony / Evolution Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GROSSES TÊTES

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers la gauche et le stick droit vers la droite. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

PAS DE SURCHAUFFE

En course, vous pouvez accélérer sans risque de surchauffe en appuyant continuellement sur le bouton ⊗ .

MotorStorm Pacific Rift

© Sony / Evolution Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Tête brulée

Vous avez explosé en boost sur la ligne d'arrivée pour gagner 10 courses`.

Maître de la piste

Vous avez gagné cinq courses sur chaque circuit.

Débutant

Vous avez couru pendant une durée effective d'une heure.

Chronophage

Vous avez couru pendant une durée effective de dix heures.

Cascadeur

Vous avez fait un saut de 185 mètres ou plus.

Fan de course

Vous avez participé à 250 courses.

Touriste

Vous avez couru sur plus de 500 km.

Psychopathe

Vous avez détruit votre véhicule plus de 250 fois.

Amitié

Vous avez fait une course en écran partagé à 4.

Fantôme

Vous avez battu 48 fantômes de développeurs en contre-la-montre.

As du tonneau

Vous avez fait un beau tonneau en pleine course.

Terreur

Vous avez attaqué ou éperonné 100 véhicules.

Poids léger

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids léger.

Poids moyen

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids moyen.

Poids lourd

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids lourd.

Pugiliste

Vous avez envoyé 5 adversaires dans le décor dans une course et gagné une médaille d'or.

Sur le fil du rasoir

Vous avez gagné une course avec moins de 0,1 seconde d'avance sur vos poursuivants.

Survivant

Vous avez évité la dernière place à 3 secondes de la fin par 10 reprises en mode Eliminator.

Freestyle

Vous avez créé et gagné 10 courses en jeu libre.

L'embarras du choix

Vous avez atteint le Rang 3 dans le Festival et débloqué les 8 classes de véhicules.

Motos

Vous avez gagné 5 courses en festival en moto.

Quads

Vous avez gagné 5 courses en festival en quad.

Buggies

Vous avez gagné 5 courses en festival en buggy.

Voitures de rallye

Vous avez gagné 5 courses en festival en Voiture de rallye.

Camionnettes

Vous avez gagné 5 courses en festival en camionnette.

4x4

Vous avez gagné 5 courses en festival en 4x4.

Semi-remorques

Vous avez gagné 5 courses en festival en semi-remorque.

Monster Truck

Vous avez gagné 5 courses en festival en Monster Truck.

Jusqu'au-boutiste

Vous avez écrasé 10 pilotes désarçonnés.

Tortue

Vous avez gagné une course sans boost.

Vitesse

Vous avez débloqué les 16 épreuves Vitesse.

Fou furieux

Vous avez débloqué les 16 épreuves Eliminator.

Rescapé

Vous avez remporté les 16 épreuves Eliminator.

Novice

Vous avez terminé une course en ligne avec classement avec 12 joueurs.

Compétiteur

Vous avez terminé 50 courses avec classement en ligne.

Amateur

Vous avez terminé 50 courses sans classement en ligne.

Immortel

Vous avez gagné une course avec classement en ligne sans vous crasher.

Chance du débutant

Vous êtes arrivé 1er d'une course en ligne avec classement.

Bleu

Vous avez atteint le rang en ligne 2 (Bleu).

Vétéran

Vous avez atteint le rang en ligne 3 (Vétéran).

Argent

Super profil

Vous avez battu les fantômes des développeurs sur chaque circuit avec chaque véhicule.

Fou du volant

Vous avez remporté les 16 épreuves Vitesse.

Intouchable

Vous avez gagné une course de rang 8 sans dégâts.

Eternel second

Vous avez remporté les 96 médailles d'argent.

Marathonien

Vous avez gagné 3 courses avec classement en ligne d'affilée.

Héros

Vous avez atteint le rang en ligne 4 (Héros).

Or

Vainqueur

Vous avez gagné 250 courses.

Champion

Vous avez remporté les 96 médailles d'or.

Légende

Vous avez atteint le rang en ligne 5 (Légende).

Platine

Perfectionniste

Vous avez débloqué les 49 autres trophées.

MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Rainbow Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **CRAZYLIKEA** pour déverrouiller tous les équipements.

TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **nohands** pour déverrouiller tous les guidons.

CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

`CRAZYLIKEA`	Tout l'équipement Fox Racing
`STICKERS`	Débloquer 27 illustrations
`nohands`	Tous les guidons

MX vs ATV Reflex

© THQ 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

ALLAI	Tous les bots
BRAPBRAP	Véhicules MX disponibles
COUCHES	Tous les ATV
GEAREDUP	Toutes les combinaisons
KICKS	Toutes les chaussures
READYTORACE	Machines KTM
SKULLCAP	Tous les casques
WHERETO	Tous les lieux
WINDOWS	Toutes les lunettes

OBJETS BONUS

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

allai	Tous les persos IA
couches	Tous les ATV
gearedup	Toutes les combinaisons
kicks	Toutes les chaussures
skullcap	Tous les casques
whereto	Tous les lieux
windows	Toutes les lunettes

Naruto : Ultimate Ninja Storm

© Namco Bandai / CyberConnect2 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Gaara

Terminer la mission "Burning Will of Fire" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Gai

Terminer la mission "Odd Beast Battles a Scourge" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Gai (8ème porte)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Itachi Uchiha

Terminer la mission "Fatal Encounter" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Jiraiya

Terminer la mission "A Match with Pervy Sage".

Kabuto Yakushi

Terminer la mission "A Whirling Rasengan Explodes" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Kakashi Hatake

Terminer l'arc "Genin Training".

Kankuro

Terminer la mission "The Aburame Clan" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Kimimaro

Terminer la mission "Battle with the Sound Beguns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Kimimaro (marque maudite, 2ème stade)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Kisame Hoshigaki

Terminer la mission "Toad Sage shows his ability" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Naruto Uzumaki (renard à 9 queues)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Orochimaru

Terminer la mission "Sannin Rock Heaven and Earth" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Rock Lee (8ème porte)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Sasuke Uchiha (marque maudite, 2ème stade)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Temari

Terminer la mission "The Chunin Exam Sleeper Pick" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Troisième Hokage

Terminer la mission "Unprecedented Mega Battle" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Tsunade

Terminer la mission "Tsunade finally opens her eyes" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

TOUS LES COSTUMES

Gaara (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Kankuro (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Sasuke Uchiha (tenue noire)

Terminer la mission "Sasuke and Gaara" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction")

Shikamaru Nara (tenue Chûnin)

Terminer la mission "Shikamaru's Squad is summoned" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Temari (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

NASCAR 08

© EA Sports / EA Tiburon 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de triche du jeu, dans les options.

Codes	Effets
Checkered Flag	Tous les véhicules du mode Chase
Race The Pack	Tous les pilotes
Walmart Everyday	Véhicule Wal-Mart
EA SPORTS CAR	Véhicule EA Sports Stock Car

NatGeo Quiz! Wild Life

© Black Bean / Midway 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Novice du Stat Attax

Gagner une partie de Stat Attax.

Connaissances générales

Gagner une partie multi-équipe de 80 questions en mode Méga Quiz.

Prédateur

Jouer à tous les épisodes de la série Enquêtes prédateurs.

Meilleur élève

Obtenir un 10 sur 10 dans un épisode.

Cartes en main

Débloquer 10 nouvelles cartes de Stat Attax.

Incroyable

Jouer à tous les épisodes de la série Incroyable planète.

Jeu en famille

Jouer en mode Quiz avec plusieurs joueurs.

Danger

Jouer à tous les épisodes de la série Dangereuses Rencontres.

Face de poisson

Jouer à tous les épisodes de la série Vie aquatique.

Décrypté

Utiliser un indice mystère pour trouver un épisode caché.

Mort subite

Gagner une mort subite dans une partie de Stat Attax.

Gâchette rapide

Dans une équipe d'un seul joueur, répond correctement à une question en Mode Quiz en 3 secondes.

Au long cours

Terminer un quiz long dans n'importe quelle série.

Plein de pièces

Terminer n'importe quel puzzle de niveau 6.

Quelle concurrence

Gagner 15 parties multi-équipes en mode Quiz.

Mon premier puzzle

Terminer un puzzle.

4 casse-tête

Terminer un casse-tête dans chaque série.

Incroyables Carrés

Trouver tous les puzzles carrés dans Incroyable Planète.

Facile !

Obtenir 2 500 points dans un quiz de 40 questions de niveau facile.

Travail d'équipe

Obtenir 2 700 points dans un quiz de 40 questions avec une équipe de plusieurs personnes.

Grand chelem

Gagner une partie de Stat Attax sans perdre une seule carte.

Argent

Amis de puzzle

Terminer 5 puzzles avec un ami.

Adepte du Stat Attax

Gagner 25 parties de Stat Attax.

Méga score

Obtenir 3 200 points dans un Méga quiz difficile de 80 questions.

Chasseur de carrés

Trouver tous les puzzles carrés manquants.

Pièces manquantes

Récupérer toutes les pièces de puzzle manquantes.

30 parfaits

Obtenir un 10 sur 10 dans 30 épisodes.

50 sinon rien

Obtenir un 10 sur 10 du premier coup dans 50 épisodes.

Cerveau

Gagner 30 quiz multijoueur.

Imbattable

Termine 35 puzzles différents.

Trop facile

Obtenir un 10 sur 10 du premier coup dans un épisode.

Pro du Stat Attax

Gagner 50 parties de Stat Attax.

Culture générale

Gagner 10 parties multi-équipes en mode Quiz.

Génie en herbe

Gagner 25 parties multi-équipes en mode Quiz.

Maître du quiz

Gagner 50 parties multi-équipes en mode Quiz.

Or

Génie du puzzle

Terminer tous les puzzles.

Génie du quiz

Tu as atteint le sommet de tous les classements.

Chercheur Nat Geo

Terminer le mode Quête avec un score de 100%.

Platine

Nat Geo Platine

Débloquer tous les trophées.

Secrets

Echec 10

Mal répondre aux 10 questions d'un épisode.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Naughty Bear

© 505 Games / A2M 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Viens Jouer Dehors

Complète le Premier Épisode en ayant goûté à la méchanceté.

Votez Naughty : Ne Mourez Pas

Deuxième Episode complété.

Tu as Retrouvé ta Vie Privée!

Troisième Episode complété.

Les Grognements se sont Arrêtés.

Quatrième Episode complété.

Gastastrophique!

Cinquième Episode complété.

Menace Eliminée

Sixième Episode complété.

Club des Millionnaires

Atteins un Total de 1 000 000 Points.

Club des Multi-Millionnaires

Atteins un Total de 10 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres

Atteins un Total de 25 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres de Garde-Robe

Atteins un Total de 50 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres Sous le Lit

Atteins un Total de 75 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Méchants

Atteins un Total de 100 000 000 Points de Méchanceté.

Trouble-Fête!

Massacre Ironique: Dans le 1er Episode ou ses Défis, Punis Pantoufle avec la Platine !

Politiques qui Prennent l'Eau!

Massacre Ironique: Dans le 2ème Episode ou ses Défis, Punis Dodu avec les Toilettes !

Regarde donc ÇA Moelleux!

Massacre Ironique : Dans le 3ème Episode ou ses Défis, Punis Moelleux avec la Télé!

Sécurité Maximale

Mission Secrète: Dans le 1er Episode, fais venir la totalité des Forces Policières sur l'Ile.

Garder la tête froide !

Massacre ironique : dans le 4ème Episode ou ses Défis, Punis Glouton avec le Frigo !

Tremblant manque d'Énergie !

Massacre Ironique: Dans le 5ème Episode ou ses Défis, Punis Tremblant avec le Disjoncteur!

Hara-kiri

Mission Secrète: Dans le 2ème Episode, pousse 4 Ninja-Ours à se Tuer.

Foutez-moi la Paix!

Mission Secrète: Dans le 3ème Episode, Détruis Tous les Oiseaux-Espions du Niveau.

Course Contre la Mort

Mission Secrète : Dans le 4ème Episode, ne laisse pas les Zombies Tuer un seul Ours. Ils sont à Toi!

Idiots d'Élite

Mission Secrète : Dans le 5ème Episode, Tue Tous les O.U.R.S avec un Massacre contextuel.

Rébellion

Mission Secrète : Dans le 6ème Episode, tourne les R0B0-0UR5 contre leur Maître, Frimousse.

Désintégration

Mission Secrète : Dans le 7ème Episode, Tue tous les Extras-Terrestres avec le Massacre du Laser.

Combat de Jumeaux

Follerie de Costume : Tue le Gendarme Cruchot avec Gendarme Cruchot et le Massacre du Fusil.

Chaîne de Commandement

Follerie de Costume : Tue le Colonel Ketchup avec le Capitaine Naughty et le Massacre de l'Oozy.

Zombie à la Cité des Ours

Follerie de Costume : Tue 4 Policiers avec Zombours Oodoo et le Massacre de l'Os.

Recherche et Développement

Follerie de Costume : Tue R0B0-PR1M3 avec l'Empereur Xune et le Massacre du Fusil Laser.

Chi versus Voodoo

Follerie de Costume : Tue Oodoo avec Maître Miyagi et le Massacre du Ninja-To.

Assassinat d'Assassin

Follerie de Costume : Tue Maître Miyagi avec É.L.I.T.E Durocher et le Massacre du Silencieux.

Bruyant versus Silencieux

Follerie de Costume : Tue É.L.I.T.E. Durocher avec R0B0-PR1M3 et le Massacre du Poing-de-Fer.

Vengeance!

Follerie de Costume : Tue l'Empereur Xune avec Naughticourson par Cornification.

Vraiment Invisible !

Défi de Défi: Termine un Défi "Invisibilité" Sans Être Vu une Seule Fois.

Les Poings de la Rage !

Défi de Défi: Termine un Défi "Intouchable" Sans Utiliser d'Arme.

Tuer avec Style

Défi de Défi : Termine un Défi "Massacre" Sans Utiliser d'Arme pour Tuer.

Compatissant

Défi de Défi : Termine un Défi "Démence" avec Tous les Ours Encore en Vie.

Trappe-taculaire !

Défi de Défi: Dans un Défi "Amical", blesse tous les Ours.

Serré !

Défi de Défi : Termine un Défi "Course" avec Seulement 1 Seconde Restante au Chrono.

Chef de Meute

Folie multijoueur : termine premier lors d'une partie multijoueur et cri "NOISETTE !" aux perdants.

Argent

Brillant !

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté de Bronze, 16 d'Argent, 8 d'or ou 4 de Platine.

Trophéolique !!

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'Argent, 16 d'or ou 8 de Platine.

Trophincroyable !!!

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'or ou 16 de Platine.

Garde-Robe Complète

Tous les costumes sont débloqués.

Gloriosité !

Folie multijoueur : termine un Assaut sans perdre une seule statue du Licourson.

Or

Trophénoménal !!!!!

Amasse 28 Coupes de Méchanceté de Platine.

Dégage de ma Planète!

Episode Final complété.

Méchant Club de Vilains Méchants

Atteins un Total de 250 000 000 Points de Méchanceté.

Secret

Trophée secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

COSTUMES CACHÉS

Adept Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 2.

Captain Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Colonel Ketchup

Obtenir l'or sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Cop Gordon

Obtenir l'or sur les épisodes 1-1, 1-2, 1-3.

Cop Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 1.

Epic Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur tous les défis Top Hat.

General Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 3.

Master Miyagi

Obtenir l'or sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Master Nughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Naughticorn

Obtenir le score de 100 000 000.

Naughty the Party Animal (chapeau)

Terminer le chapitre 1.

Oodoo

Obtenir l'or sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Tactical Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 5.

Zombear Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Zumbo-Jumbo Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 4.

NBA 07

© Sony / SCE Studios San Diego

+ D'INFOS FORUM

TENUES SPÉCIALES

Code	Equipe
JKL846ETK5	Charlotte Bobcats
NB79D965D	New Jersey Nets
228GG7585G	Utah Jazz
PL5285F37F	Washington Wizards

NBA 09 : The Inside

© Sony

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MAILLOTS

Allez dans le menu Extras/Maillots/NBA.com, et entrez l'un des codes suivants puis validez pour débloquer le maillot correspondant.

JFHSY73MYD	San Antonio Spurs Latin Night
K8AV6YMLNF	Western All-Stars 09
LKUTSENFJH	Phoenix Suns Latin Night
NMTWCTC84S	L.A. Lakers Latin Night
SHPNV2K699	Eastern All-Stars 09
WCTGSA8SPD	Miami Heat Latin Night

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

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

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

Les tenues

`bcb8sta`	Tenue alternative des Bobcats
`zjb3lau`	Tenue alternative des Jazz
`nrd4esj`	Tenue alternative des Nets
`zw9idla`	Tenue alternative des Wizards
`syt6cii`	Tenue des All Stars
`vdr5lya`	Tenue de la Saint Valentin des Hornets

Les équipes

`topps2ksports`	Equipe sélection 2K
`tns9roi`	Equipe All Stars internationale
`bestsim`	Equipe NBA 2K
`rta1spe`	Equipe Superstars

Les ballons

`ply8mia`	Ballon All-Stars
`payrespect`	Ballon ABA

Les codes de triche

`norest`	Endurance illimitée
`ironman`	Résistance maximale
`getstops`	+10 en défense
`inthezone`	+10 en attaque

NBA 2K8

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES

Allez dans le menu Features puis dans la section Codes pour saisir les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe de Visual Concepts

NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

`2kchina`	Equipe chinoise 2K
`2keurope`	Equipe européenne 2K
`2kjapan`	Equipe japonaise 2K
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`llaveyfonus`	Maillots All-star
`llmohffaae`	Equipe Superstars
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe des concepts visuels

NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

FE454DFJCC	Adidas Duncan Stealth (version All-Star)
23DN1PPOG4	Adidas Gil-Zero (version All-Star)

NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAILLOTS SECRETS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code : **Ndnba1rooaesdc0** pour débloquer les maillots secondaires des Mavericks, des Rockets, des Grizzlies et des Hawks.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

1992, Match 1

Marquer six paniers à 3 points avec un joueur dans un match en solo.

Passe freestyle

Délivrer une passe freestyle décisive dans un match en solo.

Timmy D

Marquer 5 shoots avec la planche avec un joueur dans un match en solo.

David contre Goliath

Battre les Lakers avec les Kings en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

Premier missile

Marquer votre tout premier shoot à 3 points dans un match en solo.

Premier envol

Claquer votre tout premier dunk dans un match en solo.

Trèfle à quatre feuilles

Gagner un match en solo en portant un maillot de la St Patrick.

Donnant-donnant

Partager un fichier du casier.

Quoi de neuf

Télécharger un fichier du casier d'un autre utilisateur.

Créateur de moments forts

Créer un ralenti avec l'option Moments forts NBA LIVE 10 et le mettre en ligne sur EASW.

Victoire LIVE Run adidas

Jouer et gagner un match LIVE Run adidas.

2 + 1

Réussir un 2 + 1 dans un match.

Argent

D-Wade, c'est dedans

Mettre six paniers à 3 points avec Dwyane Wade (NBA) dans un match en solo.

Dynamique Sprite 10

Claquer 10 dunks dans un match en solo.

Triple contre adidas

Poser 3 contres avec Dwight Howard (NBA) dans un match en solo.

MVP LIVE Run adidas

Etre le meilleur marqueur d'un match LIVE Run adidas.

Tête froide

Remporter un match en solo en prolongations face à l'IA.

Magique

Réussir votre premier triple-double dans un match en solo.

Flash 12/04/09

Marquer 55 points dans un match en solo avec Dwyane Wade (NBA) face aux Knicks.

B. Roy 24/01/09

Réussir 10 interceptions dans un match en solo avec Brandon Roy (NBA) face aux Wizards.

D12 12/11/08

Poser 10 contres dans un match en solo avec Dwight Howard (NBA) à Oklahoma City.

Camby 17/12/08

Prendre 27 rebonds dans un match en solo avec Marcus Camby (NBA) à Chicago.

TP 05/11/08

Marquer 55 points dans un match en solo avec Tony Parker (NBA) à Minnesota

55 à NY

Marquer 55 points dans un match en solo avec Kobe Bryant (NBA) à New York face aux Knicks.

Le King aime New Jersey

Marquer 50 points dans un match en solo avec Lebron James (NBA) face aux New Jersey Nets.

Flash final

Rentrer un shoot au buzzer d'une double prolongation dans un match en solo avec Dwyane Wade (NBA).

La chance du débutant

Marquer plus de 58 points avec un rookie dans un match en solo.

Double-double

Réussir un double-double avec un joueur dans un match en solo.

Champion Dynasty

Remporter le titre en Dynasty Mode.

Série de victoires en ligne

Gagner 3 parties avec classement d'affilée.

Or

Et de 100

Marquer 100 points avec un joueur dans un match en solo.

Kobe puissance 81

Marquer 81 points dans un match en solo avec Kobe Bryant (NBA) face aux Raptors.

Le rouleau-compresseur (60)

Jouer 15 parties avec classement en ligne.

Platine

Platine

100% des trophées NBA Live 10.

NBA Street Homecourt

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2007

BONUS

Brand Jordan (tenue 2)

Faites 10 contres dans un match.

Brand Jordan (tenue 4)

Faites 10 interceptions dans un match.

Chicago All-Stars

Battre les Chicago Bulls dans un match Back-to-Basics.

Detroit All-Stars

Battre les Detroit Pistons dans un match Back-to-Basics.

Jordan 9.5 Team

Remporter 5 matches Back-to-Basics, ou 5 GB Battle, ou 5 Pick Up, ou 5 Trick Battles.

Jordan Hoops Lo

Remporter 15 matches Back-to-Basics, ou 15 GB Battle, ou 15 Pick Up, ou 15 Trick Battles.

Jordan Laney 23

Remporter 30 matches Back-to-Basics, ou 30 Pick Up.

Jordan Show Em Lo

Remporter 30 GB Battle, ou 30 Trick Battles.

Jordan XXI PE

Remporter 100 matches Pick Up.

Los Angeles All-Stars

Battre les Los Angeles Lakers dans un match Pick Up.

New Jersey All-Stars

Battre les New Jersey Nets dans un match Trick Battle.

New York All-Stars

Battre les New York Knicks dans un match GB Battle.

Oakland All-Stars

Battre les Golden State Warriors dans un match Trick Battle.

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Plus d'argent

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

Jauge équipier infinie

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

Nitro infinie

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

Super contrôle infini

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

Vinyles

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

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut,

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes secrets du menu Options et saisissez les codes suivants.

!2ODBJ:	Volkwagen R32
!3/$"):	Volkwagen R32
%%$3/"	+ 10 000 $
$EDSOC	+ 10 000 $
-KJ3=E	Lotus Elise
0;5M2;	Lexus IS F
0;6,2;	Lexus IS F
?P:COL	Nissan 240SX (S13)
@/;#/+	Nissan 240SX (S13)
S1D3K1CK	+ d'argent

TROPHÉES

Bronze

Membre de la Communauté

Créez ou utilisez un compte existant et connectez-vous à EA Nation

Membre actif de la Communauté

Participez à toutes les Journées communautaires. Pour en savoir plus : NeedforSpeed.com

Prem's !

Gagnez une course multijoueur avec classement

Au chat et à la souris

Faites-vous contaminer par le virus Flics & Voleurs lors d'une épreuve de ce type

De l'autre côté...

Gagnez une épreuve multijoueur Flics & Voleurs avec classement

La première d'une longue série

Gagnez une épreuve multijoueur avec classement contre 7 joueurs humains

Jeune conducteur

Procurez-vous votre première voiture en mode Carrière

Un piège pour Zack

Terminez la séquence Zack lors de la mission "Le Piège"

Un piège pour Hector

Terminez la séquence Hector de la mission "Le chef de gang"

Servir et protéger

Terminez la séquence Carmen de la mission "Revanche"

Nickel, bon pour la ferraille

Terminez la séquence Nickel de la mission "Revanche"

D'une pierre, deux coups

Terminez la mission "Gros problèmes"

Contre Zack

Affrontez Zack dans "Heure de pointe"

Contre Carmen

Affrontez Carmen dans "Le Jeu"

Contre Hector

Affrontez Hector dans "Confrontation"

Contre Nickel

Affrontez dans "Fous du volant"

Contre Rose

Affrontez Rose dans "Le Grand huit"

Super-livreur

Effectuez toutes les missions de type Livraison

Apprenti mécanicien

Personnalisez une voiture en mode Carrière

Stop ! On ne bouge plus !

Prenez une photo et envoyez-la sur NeedforSpeed.com

Gold Coast vers Ocean

Dominez l'épreuve de Gold Coast vers Ocean

East Fasulo Bridge

Dominez l'épreuve d'East Fasulo Bridge

Pine Creek & Douglas

Dominez l'épreuve de Pine Creek & Douglas

East I-5

Dominez l'épreuve de la South Canyon Highway

East I-5

Dominez l'épreuve de l'East I-5

Bay Drive & Harbor

Dominez l'épreuve de Bay Drive & Harbor

Contre-la-montre de Tri-City

Dominez l'épreuve Contre-la-montre de Tri-City

North River Expressway

Dominez l'épreuve de la North River Expressway

Lèche-vitrine

Trouvez les 3 boutiques spécialisées en mode Carrière

Courses-poursuites

Remportez tous les Duels sur Autoroute en mode Carrière

Semer l'Oiseau de fer

Échappez à un hélicoptère après une évasion réussie (niveau 8 ou plus en mode Carrière)

Vandale notoire

Neutralisez 10 voitures de police lors d'une seule poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

L'Echappée belle

Évitez 5 barrages routiers lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

Aficionado

Achetez ou gagnez 5 voitures à mettre dans votre garage

Les Clés de la Ville

Débloquez Port Crescent en mode Carrière

Nouveaux horizons

Débloquez Sunset Hills en mode Carrière

Les Sbires

Éliminez tous les complices en mode Carrière

Roi de l'esquive

Évitez 50 barrages routiers en mode Carrière

Gaspilleur d'impôts

Causez pour 100 000 $ de Coût pour l'Etat en une seule poursuite et prenez la fuite

Sus à la herse !

Évitez une herse lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

Insaisissable

Sortez vainqueur de 5 poursuites

Casseur-né

Neutralisez 100 véhicules de police

Maquillage complet

Trouvez les 3 boutiques tuning en mode Carrière

Roi de la Route

Dominez 25 épreuves en mode Carrière

Pneus intacts

Évitez 12 herses lors de poursuites en mode Carrière

Parmi les meilleurs

Remportez 25 épreuves multijoueurs avec classement

Argent

Remarquable

Terminez 119 courses multijoueur à n'importe quelle place

Or

Ennemi public

Sortez vainqueur de 50 poursuites

Retraite

Finir le mode Carrière

Jusqu'au-boutiste

Dominez le mode Carrière à 100 % en battant tous les records

Platine

Trophée platine

Obtenir tous les autres trophées.

VÉHICULES DU MODE CHALLENGE SERIES

Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis du mode Challenge Series.

Dominator Corvette Z06

Réussir plus de 30 défis du mode Challenge Series.

Speed Machine 911GT2

Remporter les 60 défis du mode Challenge Series.

NOUVEAUX VÉHICULES

Téléchargez les Challenge Series et terminez-les pour débloquer trois nouveaux véhicules.

Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis des Challenge Series.

Dominator Corvette Z06

Remportez au moins 30 défis des Challenge Series.

Speed Machine 911GT2

Remportez les 60 défis des Challenge Series.

NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez le code **h3oyxpwksf8ibcgt** sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

NHL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrez le code suivant dans l'écran "Codes" : `xe6377uyrwm48frf`

NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

`G8r23Bty56`	Nouveaux maillots
`vcteam`	Croquis des équipes

NHL 2K8

© 2K Sports / Kush Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : **S6j83RMk01**

NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code **R6y34bsH52** pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

Nier

© Square Enix / Cavia 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

L'amateur de combos

Enchaînez cinquante attaques.

Le magicien

Apprenez tous les sorts.

L'orfèvre des mots

Obtenez la moitié des qualificatifs.

L'homme à tout faire

Accomplissez dix quêtes.

Le touche-à-tout

Accomplissez vingt quêtes.

Le bien nanti

Amassez 1 000 000 G.

Le guerrier érudit

Lisez la dernière séquence de type "roman" du jeu.

Argent

Le maître des combos

Enchaînez cent attaques.

L'arsenal

Trouvez toutes les armes.

Le maître des quêtes

Accomplissez trente quêtes.

Le roi du temple oublié

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes et demie.

L'ami dévoué

Vainquez un certain boss en moins d'une minute.

Le dominateur des robots

Vainquez un certain boss en moins de quatre minutes et demie.

Le destructeur de l'Aire

Vainquez un certain boss en moins de huit minutes et demie.

Le gardien de Façade

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Le droit de passage

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes et demie.

L'hymne funèbre du héros

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes.

Le déchireur d'âmes

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

L'autodafé

Vainquez un certain boss en moins d'une minute et demie.

Le seul et unique souverain

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Le lien indissoluble

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

VOIR LES 4 FINS DU JEU

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et **à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu**, on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, **lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés** ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

MONTER UN SANGLIER

L'une des premières quêtes que l'on vous confie sur le marché du village consiste à vaincre un sanglier sur la plaine septentrionale. Après l'avoir vaincu, allez chercher votre récompense pour obtenir un objet qui vous permet d'appeler les sangliers à volonté. Vous pourrez alors monter dessus pour vous déplacer plus rapidement en piétinant les ombres que vous croiserez en chemin.

TOUTES LES ARMES

Toutes les armes peuvent être obtenues dans la seconde partie du jeu. Les avoir toutes vous permet d'accéder aux fins C et D, à condition d'avoir déjà vu les fins A et B.

Lame sans nom

Obtenue automatiquement.

Fleur de Lys

Vendue par le forgeron du village pour 2400 G.

Nirvana

Contenue dans une caisse près des escaliers du temple perdu.

Lune levante

Obtenue automatiquement.

Réincarnation

Obtenue automatiquement.

Griffe du dragon

Vendue par le forgeron de Façade pour 8400 G.

Lame traîtresse

Contenue dans une caisse du manoir hanté, juste avant le boss.

Fléau

Vendue par le forgeron du village pour 16800 G.

Allégeance

Obtenue automatiquement.

Ancien suzerain

Obtenue automatiquement.

Epée du phénix

Vendue par le forgeron de Littoral pour 31200 G.

Cri dédaléen

Récompense de la quête "Un pont en péril".

Tube de fer

Récompense de la quête "La pierre magique".

Kusanagi

Obtenue automatiquement.

Hache du bourreau

Vendue par le forgeron du village pour 19200 G.

Croc jumeau

Contenue dans une caisse du laboratoire du manoir.

Hache souillée

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Monarque

Contenue dans une caisse du temple perdu, juste avant le boss.

Volonté de fer

Obtenue automatiquement.

Glaive du phénix

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, dans la salle des oiseaux.

Ode dédaléenne

Récompense obtenue en terminant d'abord la quête "L'ombre scellée" puis "Le sommeil des rois".

Fugacité

Obtenue automatiquement.

Usurpateur

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Impératrice

Contenue dans une caisse du temple perdu.

Soleil levant

Vendue par le forgeron de l'Aire pour 21600 G.

Malédiction

Contenue dans une caisse de la montage des robots, juste avant le boss.

Trident béni

Vendue par le forgeron de Façade.

Lance draconienne

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, juste avant l'escalier en colimaçon.

Pertuisane du phénix

Vendue par le forgeron de Façade.

Ire dédaléenne

Récompense de la quête "La carte abimée".

LES PUITS DE SABLE

Dans la deuxième partie du jeu, allez parler à l'un des gardes royaux de Façade, juste après avoir obtenu l'arme Réincarnation. Il vous autorisera à emprunter les puits de sable qui sont disséminés dans le désert. Poussez la pierre qui les surplombe pour en ouvrir l'entrée. Vous pourrez alors vous téléporter directement d'un puits à un autre.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Prologue

Note : *Conformément aux instructions données par Square Enix, nous ne pouvons pas vous proposer d'images ni de vidéos pour illustrer cette solution.*

Dès que vous commencez le jeu, vous devez apprendre les techniques d'attaque, d'esquive et de magie. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran et attaquez les ennemis qui arrivent pour commencer le didacticiel.

Après une courte scène cinématique, apprenez les esquives et éliminez les quelques ennemis. Ensuite, vous allez apprendre à jeter des sorts magiques. Utilisez les sorts au fur et à mesure que vous augmentez de niveau et abattez toutes les ombres. Dans cette section, la magie est illimitée donc abusez des attaques magiques et achevez les adversaires que vous affrontez. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte et préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Grande ombre
Dans ce premier combat, abattez d'abord les petites ombres puis occupez-vous du boss. Effectuez une attaque et enchainez avec une esquive pour fuir sa riposte. Lancez des sorts magiques, effectuez quelques frappes et acharnez-vous sur l'ombre. Une fois qu'elle est assommée, visez son point faible se trouvant sur la tête, effectuez une attaque magique et abattez ainsi ce boss.

Une fois que ceci est fait, entrez dans l'immeuble en ruine et retrouvez la fille.

Chapitre 1 : Le Village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah et descendez les marches, à gauche. Récupérez les deux objets dans l'étagère, ouvrez la porte et sortez. Descendez la pente vers la gauche, repérez le point de sauvegarde indiqué en bleu sur la mini carte et sauvegardez.

Avancez vers le nord-ouest jusqu'à la fontaine, discutez avec la jeune femme qui joue de la musique puis remontez la montagne (à droite) et atteignez la bibliothèque. Allez jusqu'à la croix rouge sur la mini-carte et accédez ainsi à la bibliothèque.

Montez les escaliers au centre, repérez les deux portes à droite et à gauche et entrez dans celle qui est déverrouillée. Discutez avec Popola, obtenez la carte de la plaine et sortez. Discutez avec Yonah près de la porte de sortie et quittez la bibliothèque.

Descendez la montagne, avancez à droite vers le nord et passez le grand portail. Suivez le chemin étroit de la montagne jusqu'à la plaine et trouvez plusieurs moutons. Attaquez les moutons pour les abattre, récupérez la laine et la viande puis rebroussez chemin jusqu'au village. Attaquez les trois ombres qui vous bloquent le chemin, éliminez-les et retournez au village.

Avancez à droite, traversez le petit pont pour entrer dans la citadelle du village et parlez à l'Apothicaire sur votre gauche. Vendez la viande de mouton, achetez au moins trois herbes médicinales et retournez à la bibliothèque.

Entrez dans la bibliothèque, allez voir Popola pour lui remettre les herbes et sortez. Retournez dans votre demeure pour voir Yonah, montez et discutez avec elle.

Le lendemain matin, sortez de la maison et allez voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle puis sortez. Retournez là où vous aviez abattu les moutons, avancez à gauche jusqu'au pont brisé et abattez les ombres qui vous attaquent.

Ensuite, retournez à la bibliothèque et parlez avec Popola. Après la discussion, retournez chez vous et montez à l'étage pour voir Yonah qui n'est plus sur place. Retournez voir Popola pour en discuter avec elle puis sortez.

Le temple oublié

A présent, allez vers l'Est de la carte et approchez-vous de la grande porte qui mène au temple oublié. Examinez l'objet brillant devant la porte, ramassez le ruban de Yonah et entrez.

Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Abattez les quelques chèvres, grimpez à l'échelle à droite et remontez la pente de la montagne.

Dès que vous apercevez le temple, descendez la pente (à gauche), passez sous un tunnel et détruisez une caisse pour obtenir une herbe médicinale. Ensuite, continuez à descendre et traversez le grand pont qui mène au temple.

Une fois à l'intérieur du temple, montez les escaliers en colimaçon, détruisez une caisse à mi-chemin et récupérez la carte du temple. Remontez jusqu'à l'étage, entrez par la brèche dans le mur et avancez à droite jusqu'au fond. Récupérez la clé en bronze, rebroussez chemin et ouvrez la porte qui se trouve au début du couloir.

Entrez, abattez plusieurs ombres et continuez jusqu'au balcon suivant. Entrez par la prochaine porte plus loin, passez d'une pièce à l'autre et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une échelle. Escaladez-la, avancez sur la passerelle et récupérez l'Arme Nirvana dans la caisse. Equipez-vous-en, montez à la seconde échelle et abattez d'autres ombres plus loin.

Ouvrez la porte à droite, passez à nouveau d'une pièce à l'autre et abattez les ennemis que vous rencontrez. Continuez vers la prochaine porte, entrez et repérez deux portes dans une même pièce.

Prenez la porte de droite, sortez et traversez la passerelle jusqu'aux ruines. Dès que vous arrivez aux ruines, suivez le chemin d'en face et repérez un bloc bleu. Déplacez ce bloc au bout du chemin à gauche, placez-le près de l'échelle brisée et utilisez-le pour atteindre le rebord élevé. Avancez, grimpez à l'échelle suivante, suivez le chemin de droite et descendez deux longues échelles plus loin.

Sauvegardez votre progression dans cette cour, ouvrez la grande porte et entrez. Vous êtes alors attaqué par plusieurs ombres. Ignorez-les, approchez-vous des deux gardes qui bloquent l'accès à Yonah et brisez le cercle lumineux en l'attaquant. Par la suite, récupérez le livre mystérieux entre les gardes et utilisez-le pour attaquer les ombres.

Une fois que vous avez éliminé assez d'ombres, les deux gardes se réveillent et vous attaquent.

Boss : Les gardiens du temple
Utilisez vos nouvelles compétence acquises grâce au Grimoire de Weiss et attaquez-les. Il est très important d'esquiver leurs attaques et d'enchainer avec un combo d'attaques en mêlée et magiques. Occupez-vous de l'un des gardes, attaquez-le et effectuez des attaques magiques. Lorsqu'il est assommé, attaquez-le rapidement avant que le laps de temps ne s'achève et abattez-le. Par la suite, occupez-vous du second gardien et évitez ces frappes puissantes. Utilisez les herbes médicinales si vous êtes blessé.

Après le combat, allez voir Yonah et discutez avec elle.

Chapitre 2 : La ville de l'Aire

De retour chez-vous, complétez la discussion avec Weiss et sortez de la maison. Allez près de la fontaine et discutez avec Devola la femme qui joue de la musique. Ensuite, allez voir Popola dans la bibliothèque, parlez-lui et sortez.

Allez vers la plaine Septentrionale, avancez vers l'ouest et entrez dans le tunnel de chemin de fer qui mène vers la ville de l'Aire. Suivez le chemin des rails jusqu'à la sortie du tunnel et sauvegardez votre progression.

L'Aire

Traversez le pont, éliminez des ombres sur la plateforme et traversez la passerelle suivante. Poursuivez à droite, montez à l'échelle et avancez à gauche. Traversez le long pont, abattez d'autres ombres en chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Parlez au grimoire devant la maison du chef, examinez la porte puis rebroussez chemin jusqu'àau tunnel. A l'intérieur de ce tunnel, approchez-vous de la tente de gauche et examinez le collier de fleurs. Tout de suite après, vous serez attaqué par une jolie femme.

Effectuez des esquives et utilisez votre arme pour vous défendre car les attaques magiques ne sont pas très efficaces. Avant que la jauge de santé de la femme ne s'achève, un grand ennemi arrive et vous devez le combattre à deux.

Boss : Lézard Géant
Dans ce combat, visez les pattes du lézard et attaquez-les avec votre arme. Faites attention à ses attaques en forme d'onde de choc, sautez dans les airs pour les esquiver ou fuyez. Reprenez les assauts sur les pattes et chargez jusqu'à ce que sa jauge s'achève. A ce moment, frappez rapidement le point faible sur sa tête et achevez-le avant qu'il ne se relève.

Après le combat, revenez vers la plaine Septentrionale et choisissez d'aller voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle à propos du remède puis une seconde fois pour accepter une quête.

Quêtes

La cueillette
Emplacement : Parlez à Popola qui se trouve dans son bureau dans la bibliothèque.
Cheminement : Achetez deux herbes médicinales chez l'apothicaire ou trouvez-les, puis donnez-les à Popola.

Bibliophile
Emplacement : Allez voir la fille qui se trouve à l'étage supérieur de la bibliothèque et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : Prenez le premier livre qu'elle vous donne, faites le tour de l'étage supérieur et placez-le dans l'étagère qui se trouve à gauche des marches. Ensuite, revenez la voir pour prendre un second livre et placez-le dans l'étagère du rez-de-chaussée.

Une fois que vous aurez complété cette quête, sortez de la bibliothèque et allez au village.

Les oeufs cachés
Emplacement : A l'entrée du village, parlez avec l'apothicaire pour commencer cette quête.
Cheminement : sortez du village, allez près de la fontaine et fouillez les points lumineux près des arbres pour trouver des oeufs. Remettez-les à l'apothicaire et obtenez votre récompense.

La bonne cuisine à l'ancienne
Emplacement : A l'entrée du village, avancez à droite et repérez les deux femmes assises sur le banc.
Parlez avec l'une d'elles et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez à la plaine Septentrionale, attaquez 10 moutons, récoltez leur viande et ramenez-la à la jeune femme.

Chasse au sanglier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez au vieillard assis sur la caisse et acceptez sa quête.
Cheminement : Prenez le chemin de la plaine Septentrionale, avancez à l'Ouest et repérez le sanglier aux alentours du chemin de fer qui mène vers l'Aire. Pour le battre, grimpez sur l'une des roches pour esquiver son attaque et l'assommer. Descendez rapidement pour l'attaquer puis faites la même opération à nouveau. Répétez toujours cette technique jusqu'à ce que le sanglier abdique puis retournez voir le vieil homme pour obtenir votre récompense. Désormais, vous pouvez monter sur un sanglier et l'utiliser pour vous déplacer rapidement.

Attention : fragile !
Emplacement : Parlez avec l'un des deux gardes qui se trouvent devant le grand portail qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : En escaladant les échelles de la ville de l'Aire, remarquez le domicile du chef sur votre chemin puis frappez à sa porte. Ensuite, revenez voir le garde et achevez ainsi cette quête.

La requête du garde
Emplacement : le garde se trouve près de la grande porte qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : Retournez au village, dépassez la taverne et parlez à la femme du marchand d'armes qui se trouve sur votre gauche.

Le coursier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez à la fleuriste près de l'arbre, à droite.
Cheminement : Allez auprès du marchand du Littoral, achetez trois bulbes de Tulipe et remettez-les au fleuriste.

Un remède traditionnel
Emplacement : Dans le village, entrez dans la taverne qui se trouve sur votre gauche et parlez avec la serveuse.
Cheminement : Vous devez trouver, ou acheter, trois herbes médicinales, trois noix et trois osmondes. Allez chez l'apothicaire pour acheter les herbes médicinales, chez le magasinier pour acheter les noix et allez voir le magasinier du littoral pour acheter les osmondes. Retournez dans la taverne pour les remettre à la serveuse et obtenez le remède. Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner le remède à sa grand-mère qui se trouve près de la fontaine à l'extérieur du village.

Chapitre 3 : La montagne des robots

A présent, revenez à la plaine Septentrionale et avancez tout droit vers la falaise. Descendez via une pente sur la droite et grimpez aux échafaudages du pont. Remontez jusqu'au pont brisé, traversez-le par la gauche et ouvrez la porte

métallique.

Avancez tout droit puis entrez dans la baraque qui est sur votre gauche. Discutez avec les deux habitants et récupérez la carte des montagnes. Ensuite, suivez le chemin principal, prenez à gauche et continuez tout droit jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Entrez, grimpez à la passerelle et descendez de l'autre côté. Affrontez un premier robot, fuyez-le lorsqu'il explose et suivez le chemin.

Déplacez le bloc à gauche, utilisez-le pour atteindre la passerelle élevée et avancez jusqu'à la pièce suivante. Affrontez deux robots puis suivez le chemin qui est au nord. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois autres robots puis plusieurs autres dans le prochain couloir.

Au prochain croisement, prenez à droite et avancez vers la prochaine pièce. Abattez d'autres robots, attendez que la porte d'en face s'ouvre et entrez dans la pièce qui est située à l'extrême gauche de la carte. Abattez tous les robots qui arrivent, récupérez ainsi les trois alliages de Titane et sortez de cette forteresse.

Retournez auprès du forgeron qui se trouve près de l'entrée et parlez-lui. Après la discussion, il vous donne le code d'accès à l'ascenseur.

Retournez donc dans la forteresse, allez vers le premier croisement et prenez à droite jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur et descendez au premier sous-sol.

Suivez le couloir, abattez plusieurs robots et avancez jusqu'à ce que vous soyez attaqué par un canon mitrailleur. Détruisez-le, récupérez la bombe qui apparait et placez-la devant la barrière fragile située dans le prochain couloir. Effectuez cette opération avant que la bombe n'explose et détruisez ainsi cette barrière.

Suivez le chemin, descendez dans le chariot et roulez. Faites avancer le chariot rapidement, utilisez le grimoire de Weiss pour repousser les robots quoi arrivent et traversez ainsi jusqu'à l'autre côté.

Entrez par la seule porte ouverte, détruisez les deux prochains canons et récupérez les bombes. Détruisez la première barrière fragile puis lancez la seconde bombe par-dessus le vide pour détruire la seconde barrière.
Enfin, effectuez un double sort au bord de la passerelle brisée et traversez ainsi le gouffre.

Suivez le chemin du couloir, ignorez les portes et continuez jusqu'à l'entrée de la grande arène. Sauvegardez votre progression et entrez.

Boss : Robot
Dans cet affrontement contre le grand robot, esquivez d'abord ses lasers en sautant par-dessus les faisceaux. Ensuite, effectuez des attaques magiques et lancez le javelot sur ces mains. Fuyez ses ripostes lorsque la main essaye de vous écraser et lancez constamment le javelot jusqu'à ce qu'elle soit détruites. Faites-en de même pour la deuxième.

Une fois que ces mains sont détruites, abattez les nombreux robots et canons à l'aide du Grimoire puis occupez-vous de votre ennemi principal. Evitez ses missiles en vous déplaçant constamment dans l'arène, prenez une bombe au sol, attendez que le robot ouvre sa gueule et lancez-la. Faites gaffe au rayon lumineux qui jaillit de la gueule du robot et répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que vous le détruisiez.

Après le combat, traversez le nouveau pont et entrez dans la pièce suivante. Remarquez la présence d'une femme allongée et récupérez le flacon de parfum. Ensuite, discutez avec les deux frères, dites-leur que leur mère est au ciel puis revenez au village.

Allez voir Yonah chez vous, parlez avec elle puis allez discuter avec Popola dans la bibliothèque. Une fois que la discussion est finie sortez de son bureau et allez au village. Acceptez les quêtes suivantes.

Chapitre 4 : Littoral

A présent, allez au sud du village et sortez par la grande porte. Suivez le chemin vers la gauche, utilisez un sanglier pour avancer rapidement et repérez un citoyen en train d'être attaqué par les ombres. Sauvez-le de ces ombres, parlez-lui puis poursuivez votre chemin vers l'ouest.

Dès que vous arrivez au Littoral, suivez le chemin qui vire à gauche puis tournez à droite. Descendez la pente, achetez la carte du littoral auprès du marchand et continuez jusqu'à la mer.

Discutez avec le pêcheur près du quai, obtenez une canne à pêche et une amorce puis revenez en arrière. Le poisson-shaman ne se trouve pas dans cet endroit, alors vous devez aller à la grande plage de l'ouest pour le pêcher. Rebroussez chemin, repérez une entrée à gauche et prenez-la pour atteindre la plage.

Approchez de la croix rouge sur la mini-carte, lancez l'appât, attendez que le poisson morde et appuyez sur la touche correspondante. Tirez sur la canne pour épuiser le poisson et dirigez le joystick vers le sens.

Une fois que le poisson est en votre possession, rebroussez chemin pour qu'une vieille dame vous intercepte. Discutez avec elle puis retournez en ville.

Traversez le petit fleuve, atteignez le bureau de poste se trouvant près du point de sauvegarde et entrez. Parlez au postier, récupérez une lettre pour la vieille femme et une autre pour Popola, puis sortez.

A présent, retournez vers la plage et remarquez que la vieille femme est allée vers le phare. Prenez le second chemin qui passe sous la montagne, montez la pente et atteignez le phare. Entrez, montez les escaliers et retrouvez la vieille femme au dernier étage. Donnez-lui la lettre, sortez et revenez au village.

NB : N'oubliez pas d'acheter 3 osmondes et 3 bulbes pour les deux quêtes que vous aviez acceptées plus tôt.

En revenant chez vous, discutez avec Yonah et donnez-lui le poisson pour qu'elle se repose. Le lendemain matin, reparlez avec Yonah et acceptez sa quête.

Quêtes

Le coursier (2ème partie)
Emplacement : une fois que vous avez complété la première quête, reparlez à la fleuriste et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez au marchand du Littoral, achetez de l'engrais et donnez-le à la fleuriste.

Attention fragile (2ème partie)
Emplacement : Allez près de la petite fontaine en face de l'apothicaire du village, parlez au vieil homme et acceptez la quête.
Cheminement : Allez jusqu'à la taverne du littoral sans effectuer de roulades ni de combats, donnez le colis au serveur de la taverne puis retournez au village pour obtenir votre récompense auprès du vieil homme.

Le chien égaré
Emplacement : Retrouvez un vieil homme près de la porte Sud du village et parlez-lui pour accepter la quête.
Cheminement : Allez au pont brisé de la plaine Septentrionale (celui qui mène à la montagne des robots), repérez le chien près de l'eau, abattez les ombres puis interagissez avec lui. Récupérez l'herbe dont il dispose, revenez voir le vieillard et racontez-lui ce qu'il s'est passé.

La ballade des jumelles
Emplacement : Dans la taverne, parlez avec le client et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans la bibliothèque et parlez avec elle.
Celle-ci acceptera de chanter avec Devola dans le cas où vous lui apportiez une boisson spéciale. Pour cela, allez dans la taverne du Littoral située près de la mer et parlez au serveur. Ce dernier a besoin de 5 queues de souris et 5 queues de lézards pour réaliser la boisson spéciale. Allez chercher les queues de souris à l'entré de la forteresse des robots, les queues de lézard se trouvent sur la route de l'Est, et revenez au serveur de la taverne du littoral. Enfin, donnez cette boisson à Popola et achevez ainsi cette quête.

Le pêcheur solitaire
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur près du bord du littoral (celui qui vous a donné la canne à pêche et l'amorce) et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, achetez plusieurs Arénicoles chez le marchand d'appâts et allez pêcher sur la petite plage, à droite du port. Dès que vous récoltez les 10 sardines, donnez-les au pêcheur.

Le pêcheur solitaire 2ème partie
Emplacement : Une fois que la 1ère partie est terminée, parlez au vieux pêcheur pour commencer la seconde quête.
Cheminement : Pour pêcher les 7 poissons-globes, achetez des arénicoles auprès du marchand d'appâts et utilisez-les pour pêcher sur la petite plage à droite du vieux pêcheur. Une fois que vous avez tous les poissons en main, reparlez au pêcheur pour toucher votre récompense.

Le pêcheur solitaire 3ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur dès que la seconde quête est achevée.
Cheminement : Vous devez pêcher 7 truites arc-en-ciel. Pour cela, utilisez une amorce et allez pêcher dans le petit lac qui se trouve sous le grand pont brisé de la plaine Septentrionale.

Le pêcheur solitaire 4ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir complété la quête précédente.
Cheminement : Allez sur l'un des trois petits bateaux se trouvant sur le chenal, utilisez une amorce et pêchez cinq daurades.

Le pêcheur solitaire 5ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir terminé la pêche précédente.
Cheminement : Allez au petit lac qui se trouve près de l'entrée du village, utilisez une amorce et pêchez cinq perches noires pour le vieux pêcheur.

Le nouveau négociant
Emplacement : Allez au port du Littoral, repérez le marin dans le bateau et discutez avec lui pour commencer la quête.
Cheminement : Vous devez trouver 10 laines de moutons, 5 morceaux de caoutchouc et 10 peaux de chèvres. Allez au marchand du Littoral pour acheter les caoutchoucs, allez au marchand du village pour acheter les laines de mouton et rendez-vous à la route de l'est pour obtenir les peaux de chèvres.

La spécialité du chef
Emplacement : parlez au serveur de la Taverne du littoral.
Cheminement : Vous devez trouver les ingrédients suivants : 10 herbes médicinales, 10 sacs de blé et 10 sardines. Si vous avez complété la quête " le pêcheur solitaire ", vous pouvez acheter directement les sardines auprès du marchand d'appâts du Littoral. Le blé et les herbes médicinales se trouvent chez l'épicière et l'apothicaire du village. Une fois que vous avez acquis ces ingrédients, retournez vers le serveur et achevez ainsi cette quête.

Un remède salutaire
Emplacement : Une fois que vous avez complété la quête " Remède traditionnelle ", allez voir la femme dans la taverne et commencez sa seconde quête.
Cheminement : Allez à la ville de l'Aire, montez à l'échelle, à droite du pont, et traversez le grand pont. Partez à gauche du pont, allez près du coin de la maison du chef et récupérez l'oeil de l'aigle. Retournez le donner à la femme de la taverne, prenez le remède puis remettez-le à sa grande mère se trouvant près de la fontaine.

Yonah la cuisinière
Emplacement : Après avoir donné le poisson-shaman à Yonah, parlez-lui une seconde fois pour accepter la quête.
Cheminement : Vous devez chercher du blé et de la viande de cerf pour que Yonah puisse préparer le repas. Allez acheter le blé chez l'épicière, retournez vers la plaine méridionale et chassez le cerf pour récolter sa viande. Enfin, donnez-le tout à Yonah et achevez ainsi cette quête.

Bon appétit
Emplacement : Après la quête " spécialité du chef ", reparlez au serveur de la taverne du Littoral et acceptez cette

quête.
Cheminement : D'abord, retournez au village et entrez dans la bibliothèque. Regardez l'étagère qui se trouve à gauche de l'entrée, récupérez un livre de cuisine et apportez-le au serveur de la taverne. Ce dernier vous demande alors 5 champignons, 5 riz et 5 requins. Allez acheter les deux premiers ingrédients chez l'épicière de Littoral puis pêchez les cinq requins en utilisant la sardine comme appât.

Chapitre 5 : Retour à l'Aire

A présent, vous devez retourner à l'Aire et sauver la Ville des Ombres. Partez donc vers la plaine Septentrionale, dirigez-vous à l'ouest et atteignez l'Aire.
Sauvez Kainé une seconde fois des ombres qui l'attaquent, poursuivez le chemin et atteignez la ville. Traversez le pont et préparez-vous à un premier combat contre le boss.

Boss : Lézard géant (partie 1)
Dans ce premier affrontement, attaquez les pattes du lézard et esquivez ses attaques en effectuant des doubles sauts. Frappez-le jusqu'à ce que son point faible apparaisse puis attaquez ce point avant la fin du temps limite.

Après le premier affrontement, traversez le second pont et grimpez à l'échelle à droite. Suivez le chemin, traversez le grand pont et préparez-vous à un second affrontement contre le lézard.

Boss : Lézard géant (partie 2)
Dans ce second combat, vous devez détruire la citerne que le monstre utilise pour vous attaquer. Effectuez des attaques magiques avec le javelot, visez la citerne et détruisez-la. Attaquez également les petites ombres qu'il envoie puis occupez-vous de la citerne.

Par la suite, suivez le monstre jusqu'au grand entrepôt et utilisez les projectiles noirs pour abattre les petites ombres. Sautez d'un étage à l'autre, trouvez la sortie en bas à gauche et traversez le pont pour affronter le lézard géant une dernière fois.

Boss : Lézard géant (partie 3)
Dans ce dernier combat, concentrez-vous sur les pattes du lézard et sautez très haut lorsqu'il attaque. Après quelques coups, il fonce au milieu de la plateforme et peut vous projeter dans le vide. Esquivez cette attaque avec une roulade puis reprenez les assauts en utilisant les attaques magiques. Enfin, frappez son point faible et achevez le boss une fois pour toutes.

Après le combat, retournez à l'entrée et examinez Kainé. Quittez la ville de l'Aire, sauvegardez et retournez au village.

Chapitre 6 : La ville de Façade

Maintenant, vous devez rencontrer le roi de Façade pour collecter des informations concernant la Nécrose runique. Pour cela, passez par la porte qui se trouve à droite de chez vous. Avancez jusqu'au croisement et prenez à droite jusqu'au désert. Avancez tout droit, repérez les monuments et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la ville de Façade.

Descendes les marches (à gauche), suivez le chemin des escaliers et sautez par-dessus le fleuve de sable. Poursuivez le long des escaliers de droite et atteignez l'entrée du château. Examinez les lieux, remarquez que le château et fermé puis revenez à l'entrée de la ville.

Ramassez le panier que la petite fille laisse tomber, discutez avec elle grâce à Weiss et elle vous montrera toute la ville.

Lorsque vous arrivez devant le château, parlez à Fyra puis au conseiller pour apprendre que le roi est mort. Retournez alors à l'entrée de la ville, discutez avec Fyra et Kainé et apprenez que le prince a disparu.

Avant de partir à la recherche du prince, allez au marchand et à l'apothicaire de la ville et achetez les cartes du désert et de Façade.

Une fois que ceci est fait, approchez-vous de la sortie de la ville puis retournez voir Kainé et acceptez d'aller sauver le prince. Sortez donc de Façade, suivez Fyra dans le désert et ne la perdez pas de vue. Abattez les loups qui vous attaquent, faites attention aux scorpions et suivez toujours Fyra jusqu'au Temple stérile.

Avant d'entrer, obtenez la carte du temple de la part de Fyra puis ouvrez la porte.

Le temple stérile

Dans ce temple, vous devez entrer dans plusieurs salles et compléter les défis pour progresser d'une salle à l'autre.

D'abord, avancez et entrez dans la salle de droite. L'objectif est toujours de briser le cube rose au fond de la salle et de débloquer ainsi la porte suivante. Toutefois, vous devez absolument éviter les boules rouges et respecter la loi énoncée au début de l'épreuve.

Dans cette première salle, vous ne devez pas sauter. Donc, poussez les blocs pour couper la trajectoire des boules et avancez sans sauter jusqu'au cube. Détruisez-le, ouvrez la porte débloquée et sortez.

Ouvrez la porte qui est en face de la sortie et commencez la seconde épreuve. A présent, vous ne devez pas rester immobile. Soyez constamment en mouvement, évitez les boules et détruisez le cube rose au fond.

Ensuite, ouvrez la porte déverrouillée, effectuez des double-sauts sur les caisses et traversez ainsi la rivière de sable. Dans la salle suivante, vous ne devez pas courir ni utiliser la magie. Pour traverser la pièce, vous devez avancer doucement et vous arrêter entre les lignées de boules rouges. Avancez progressivement vers le cube rose, ne courez pas et détruisez-le.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce d'en face.
Dans cette salle, n'utilisez pas la parade et poussez les blocs afin d'obtenir une ligne oblique en forme de slash. Enfin, sautez sur le dernier bloc à gauche et effectuez un double saut pour atteindre le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans la prochaine pièce à droite.

Lors de cette épreuve, vous ne pourrez pas utiliser de magie. Suivez le chemin sur votre gauche, passez derrière les blocs canons et atteignez rapidement le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans salle en face.

A présent, vous ne devez pas utiliser les armes. Par conséquent, utilisez la magie et détruisez tous les cubes roses existants. Avancez au fur et à mesure que la zone est sécurisée, détruisez tous les cubes en haut et en bas puis sortez.

Traversez la rivière de sable, entrez dans la pièce suivante et commencez l'épreuve suivante. Désormais, vous devez affronter les ombres qui arrivent sans effectuer de roulades. Utilisez les javelots, attaquez et fuyez en courant et abattez ainsi tous les assaillants.

Une fois que ceci est fait, sortez de la pièce et prenez à gauche jusqu'au prochain pont. Traversez-le et préparez-vous à affronter le boss du temple.

Boss : Cubes
Utilisez uniquement les attaques magiques, visez les cubes roses et détruisez-les. Lorsque vous utilisez les javelots, le temps avance au ralenti et vous pouvez viser les cubes. Détruisez ainsi le premier bouclier puis faites attention aux blocs qui commencent à tourner plus rapidement. Utilisez toujours les javelots, détruisez les cubes et achevez ainsi la première forme du boss.

Dans la seconde phase du combat, esquivez les attaques du grand boss puis attaquez les cubes qui forment ses mains. Attendez qu'elles touchent le sol et détruisez-les rapidement. Ensuite, visez les cubes qui sont dans les coins et détruisez-les avec les javelots.

Une fois que vous aurez détruit tous les cubes roses, le prince apparait et vous remercie. Obtenez la nouvelle arme, achevez la discussion et sortez de la ville.

Retournez au village, allez voir Yonah et restez avec elle dans la maison.

Quêtes

Le cadeau de Yonah
Emplacement : Après avoir effectué la première quête de Yonah, discutez avec elle à nouveau et commencez la seconde.
Cheminement : Allez voir l'épicière de Littoral, achetez un melon et retournez le donner à Yonah. Tout de suite après, elle vous demande une pastèque puis un potiron que vous devez aller chercher auprès du marchand de Façade.

La lettre tardive
Emplacement : Allez derrière la maison du postier, repérez l'habitant de la ville disposant de la quête et parlez-lui.
Cheminement : Allez directement vers l'Aire, approchez-vous de la maison qui se trouve à proximité de celle du chef et examinez-la. Vous remarquez qu'elle est vide. Rebroussez chemin vers la sortie de la ville et affrontez la grande ombre qui vous bloque le chemin près de la plateforme. Battez-la, récupérez l'objet qu'elle laisse tomber et revenez voir l'habitant pour lui raconter ce qu'il s'est passé.

La requête du postier
Emplacement : Allez au bureau de poste et parlez au postier qui vous confiera une lettre pour la vieille femme du phare.
Cheminement : Suivez le chemin de la plage, entrez par le tunnel et prenez le second tournant à gauche. Remontez jusqu'au sommet du phare, donnez la lettre à la dame et obtenez votre récompense.

La colère de la vieille femme du phare
Emplacement : Allez d'abord à la taverne du village, parlez à Devola et acceptez cette quête. Ensuite, allez au postier du Littoral et commencez.
Cheminement : Allez voir la vieille femme du phare, discutez avec elle et sortez. Retournez voir le postier, parlez-lui des lettres de la vieille femme, sortez puis revenez le harceler jusqu'à ce qu'il crache le morceau. A ce moment, allez à l'arrière, poussez le premier bloc à l'extrême gauche, placez le second à côté de ce dernier et descendez celui en haut à droite. Passez ainsi vers la prochaine pièce, revenez parler avec le postier puis allez discuter avec la vieille femme du phare. Choisissez de lui dire la vérité pour gagner de l'argent, si vous mentez, vous ne gagnez rien.

Le fugueur
Emplacement : Retrouvez un vieil homme en face de l'armurier du village et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : D'abord, partez à Littoral et cherchez le jeune homme près de la grande fontaine de la ville (en face du port). Ensuite, vous devez trouver 5 viandes de mouton et 3 viandes de chèvre. Une fois que vous aurez récupéré ces ingrédients, retournez le voir dans la taverne du Littoral puis allez voir son père au village. Apres la discussion, retournez à la taverne du Littoral puis allez le chercher dans la ville de Façade.
lorsque vous serez arrivé à Façade, partez à droite et repérez les deux femmes dans le coin. Ensuite, frappez à la porte qui se trouve juste à côté puis sortez de la ville. Pourchassez le jeune homme dans le désert, parlez-lui puis abattez les loups qui l'attaquent. Enfin, retournez au village pour rencontrer son père et réalisez que vous vous êtes fait avoir.

Attention fragile 3ème partie
Emplacement : Allez voir le garde de la grande porte à l'Est du village (celle qui mène vers la route de l'est et vers Façade) et parlez-lui.
Cheminement : récupérez le colis, n'effectuez pas de roulades, évitez à tout prix les combats et courez jusqu'à Façade. Faites très attention aux scorpions et aux loups qui vous attaquent et atteignez la ville. Sur place, prenez un genre de taxi pour aller chez l'armurier et donnez-lui le colis. Enfin, revenez voir le garde pour réclamer votre récompense.

Tourner la page
Emplacement : Acceptez d'abord cette mission chez Devola dans la taverne du village puis allez voir le postier du Littoral
Cheminement : Parlez au postier pour qu'il vous annonce la mort de la vieille femme du phare puis faites le choix de lui dire la vérité ou de respecter le voeu de la vieille dame.

La fierté de l'amant

Emplacement : Pour débloquer cette quête, allez d'abord parler au jeune homme se trouvant près du phare, quittez Littoral puis entrez à nouveau pour lui parler une seconde fois. Ensuite, allez dans la taverne du village, acceptez la mission auprès de Devola et retournez à Littoral pour lui parler.
Cheminement : Vous devez trouver la Fluorine pour fabriquer un bijou. D'abord, allez à Façade et discutez avec le marchand de curiosité. Ensuite, sortez de la ville et allez au temple stérile. Allez vers le grand pont au nord du temple, récupérez la Fluorine qui brille et donnez-la au jeune homme près du phare.

Le petit héros
Emplacement : Allez voir l'armurier de la ville de Façade, parlez-lui et partez à la recherche de son fils dans le désert.
Cheminement : Dans le désert, prenez la direction de la tempête de sable et repérez le garçon juste avant la tempête. Poursuivez-le jusqu'à la tanière des loups, entrez et abattez les animaux.

L'objet inconnu
Emplacement : Retrouvez une femme près de l'entrée du palais et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez voir l'épicière de la ville, achetez 10 pastèques puis donnez-les à la jeune femme devant le palais.

Le message embrouillé
Emplacement : Retrouvez le garde sur pont centrale de la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : Votre objectif est de livrer cinq messages à cinq personnes différentes. D'abord, allez voir le garde qui se trouve près de la porte d'entrée de la ville et remettez-lui le message suivant : " Le peuple masqué est fier de ses lois ". Ensuite, allez voir le garde devant l'entrée du palais et dites-lui : " le peuple masqué est dévoué au roi ". Par la suite, repérez une femme devant les grandes hélices tournantes et dites-lui : " Elever des enfants est parfois difficile ". Ensuite, retrouvez un garde dans la section sud-est de la partie inférieure et dites-lui : " Seuls les nobles entrent dans la trésorerie ". Enfin, allez au nord-ouest de la ville et retrouvez le garde près d'une cascade de sable et dites-lui : " Sables mouvants ".

La réconciliation
Emplacement : Allez voir le marchand de curiosité dans la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : votre objectif est de chercher 10 peaux de loup et de les ramener au marchand. Pour ce faire, soit vous achetez les très chères peaux chez le marchand de matériaux ou vous chassez les loups du désert et récupérez ainsi les dix peaux. Une fois que ceux-ci sont entre vos mains, retournez voir le marchand de curiosité puis parlez à sa femme, en haut.

La jeune fille disparue
Emplacement : Parlez à la femme qui se trouve près du marchand de curiosités et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez au gondolier en face du marchand de curiosité et parlez au garde. Ensuite, parlez à une femme près de l'entrée du palais puis descendez dans la section nord-ouest de la partie inférieure de la ville. Repérez les tâches de sang, parlez au garde qui se trouve dans cette zone puis allez à l'entrée de la ville. Parlez au garde qui se trouve à droite de la grande porte, sortez de Façade et allez jusqu'aux puits. Ensuite, revenez à Façade et racontez toute l'histoire à la mère de la fille.

Chapitre 7 : Le manoir

La forêt des légendes

Maintenant que vous avez achevé les quêtes de la première partie, allez à la plaine Septentrionale, dirigez-vous vers l'Aire puis prenez le chemin du nord pour atteindre la forêt des légendes. Avancez, repérez le vieil homme sur le chemin et parlez-lui. Lorsque vous entrez dans son rêve, répondez par les phrases suivantes pour le réveiller : " Un secret ", " un rayon de soleil " et " L'homme ". Une fois que ceci est fait, retournez voir Popola dans la bibliothèque puis allez voir Yonah.

Acceptez la demande de Yonah, suivez le chemin qui mène vers le Littoral et arrêtez-vous dans la plaine méridionale. Affrontez les ombres, avancez et prenez le chemin qui est à gauche du croisement pour atteindre le manoir.

Le manoir

Entrez par la porte métallique, parlez au majordome et entrez à l'intérieur du manoir. Suivez-le dans le couloir et entrez dans la salle à manger.

Avancez en bas de la salle, prenez la première porte et ouvrez-les toutes. Lorsque Weiss vous dit qu'il faut retourner voir Kainé, rebroussez chemin jusqu'à la salle à manger et remarquez qu'elle a disparu.

Retournez à nouveau dans le couloir que vous aviez visité, prenez la porte du fond et atteignez le second couloir. Avancez à gauche, prenez la porte sur la gauche et sortez dans la cour. Traversez-la, entrez par la prochaine porte et entrez dans la pièce suivante.

Examinez le miroir dans le coin de la pièce, récupérez une clé lunaire et rebroussez chemin. Retournez dans le couloir, affrontez deux ombres puis ouvrez la porte qui se trouve à gauche.

Suivez le chemin des couloirs, ouvrez la porte du fond et regardez la scène qui suit.

Ensuite, sortez de la pièce et ouvrez la porte de gauche grâce à la clé étoilée. Dans le prochain couloir, ouvrez la porte de gauche, parlez au jeune homme et sortez. Poursuivez à droite, entrez dans la dernière pièce sur votre gauche et récupérez la clé éclairée sur la table. Utilisez-la pour ouvrir la porte au milieu et parlez au majordome.

Récupérez la clé obscure, sortez et rebroussez chemin jusqu'au grand corridor rempli de portraits. Ouvrez la porte à l'extrême droite, avancez dans le couloir et récupérez une arme près du banc. Poursuivez dans le couloir gauche, achevez les ombres, sauvegardez et entrez pour affronter un boss.

Boss : Le grimoire
Dans ce combat, attaquez le grimoire avec votre lame et fuyez lorsqu'il effectue son attaque des feuilles tournantes. Attendez qu'Emile détruise toutes les feuilles puis reprenez les assauts. Infligez assez de dégâts pour que le grimoire se protège derrière une bulle protectrice. A ce moment, attendez que Kainé arrive et détruise la bulle puis complétez votre attaque et achevez-le. Une fois que vous aurez détruit le grimoire, complétez la discussion avec Emile et retournez au village.

Chapitre 8 : L'attaque du village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah pour la mettre au lit et partez voir Popola. Parlez avec elle et sortez. Allez près de la porte, au sud du village (celle qui mène au Littoral), fouillez là où se trouvent les poules et récupérez la mousse vaporeuse. Lorsque vous apercevez Emile près de la porte, allez le voir et parlez-lui. Emmenez-le chez Popola, discutez et sortez lorsque vous entendez du bruit.

Allez rapidement vers le village, parlez avec la jeune fille près de l'entrée et avancez jusqu'à la taverne. Affrontez les ombres jusqu'à ce qu'une ombre géante arrive.

Boss : Ombre géante
Dans cette première partie du combat, visez la patte sur votre droite et lancez le javelot noir pour lui infliger des dégâts. Faites attention aux boules d'ombres que lance le boss, détruisez-les rapidement puis reprenez les attaques. Attaquez toujours le même pied, détruisez-le et effectuez ainsi une super attaque.

Par la suite, suivez le monstre, montez les escaliers de la muraille et attaquez-le avec des attaques magiques. Lancez le javelot noir sur la patte arrière gauche, achevez les autres ombres et fuyez la muraille lorsqu'il effectue son attaque. Une fois qu'il aura subit assez de dégâts, il s'enfuira et changera d'endroit.

Dans la seconde phase du combat, visez l'une des jambes du monstre et acharnez-vous sur elle. Attaquez-la jusqu'à ce que le point faible apparaisse, frappez puis acceptez l'aide de Kainé pour le battre. Attaquez toujours les pattes du monstres, empêchez-le d'atteindre la bibliothèque et videz sa jauge de PV. Ensuite, frappez son point faible qui est sa bouche à deux reprises et entrez dans la bibliothèque.

Dans la bibliothèque, affrontez ce qui reste du grand monstre et attaquez les points faibles. Lorsqu'il commence à tourner autour de lui-même, effectuez des roulades pour l'esquiver et frappez son point faible dès qu'il s'arrête.

Une fois qu'il est abattu, le grimoire noir refait surface et vous devez le combattre.

Boss : Le grimoire noir
D'abord, attaquez les ombres jusqu'à ce que la zone soit sécurisée. Ensuite, attaquez le grimoire et faites attention aux boules qu'il lance. Acharnez-vous sur le livre et il vous rendra vos vers Scellés à chaque fois que vous frappez un point faible. Utilisez le javelot noir pour infliger d'importants dégâts et attaquez-le. Lorsqu'il commence à utiliser une bulle protectrice, acharnez-vous sur lui avec votre arme puis enchainez avec le javelot dès que la bulle est détruite. Répétez cette technique jusqu'à ce la scène finale se déclenche.

Deuxième Partie

Chapitre 9 : Le sauvetage de Kainé

Cinq ans après les derniers faits, vous vous réveillez dans le village et vous êtes attaqué par de nouvelles ombres. Ripostez avec votre nouvelle arme à deux mains et éliminez-les. Après le combat, parlez à la femme près du cadavre et allez voir Popola pour discuter avec elle.

Après la discussion, allez à la plaine méridionale, abattez les nombreuses ombres et atteignez le manoir. Entrez, parlez au majordome et retrouvez Emile. Discutez avec ce dernier, allez dans la cour du manoir et appuyez sur l'interrupteur de la fontaine pour ouvrir le passage secret.

Dans la première salle, avancez dans le coin supérieur gauche et récupérez la carte magnétique. Utilisez-la pour ouvrir la porte et entrez. Avancez dans le second couloir, entrez dans la grande pièce à droite, abattez les ombres et récupérez une seconde carte magnétique dans le coin (à droite). Utilisez-la pour ouvrir la porte dans le couloir et entrez.

Dans l'entrepôt, avancez tout droit, abattez les ombres et prenez la porte suivante. Prenez les documents par terre, parlez à Emile et continuez.

Maintenant, avancez dans l'entrepôt, ouvrez la porte de droite et atteignez la prochaine pièce. Abattez les nombreuses ombres dans cette salle, récupérez la carte magnétique en haut et ouvrez la prochaine porte.
Suivez le chemin jusqu'au coin supérieur gauche, récupérez une troisième carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la porte.

Ouvrez la prochaine porte à gauche, abattez les ombres et ouvrez une autre porte. Suivez le chemin vers le haut puis à droite, entrez dans la prochaine pièce puis entrez dans le couloir de droite.

A présent, avancez dans le couloir et entrez dans la pièce qui se trouve en bas à droite. Abattez les ombres à l'intérieur, récupérez la carte magnétique dans le coin et utilisez-la pour ouvrir la prochaine porte du couloir.

Dans la section suivante, entrez dans la pièce qui se trouve au milieu et récupérez une première carte magnétique. Ensuite, utilisez-la pour ouvrir la pièce de droite et entrez. Abattez les ombres, récupérez une seconde carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la pièce en haut à gauche. Toutefois, affrontez un grand monstre qui lance des attaques volcaniques et abattez-le avant de poursuivre. Prenez les documents et descendez vers le prochain sous-sol.

A présent, entrez dans la troisième pièce à droite, passez par un couloir invisible dans le mur de droite et atteignez la seconde pièce. Récupérez la carte magnétique, utilisez-la pour ouvrir la porte du couloir et avancez.

Dans la zone suivante, affrontez plusieurs ombres et la grande ombre volcanique puis récupérez la carte magnétique à gauche. Ouvrez la prochaine porte, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Traversez le pont, ouvrez la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Numéro 6
Utilisez les attaques magiques du javelot noir pour le blesser, esquivez ses boules magiques et évitez les attaques au corps-à-corps. Fuyez toujours ses attaques, attendez que votre jauge de magie se remplisse et effectuez une lourde charge avec les javelots noirs. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et effectuez une roulade pour l'éviter.

Après le combat, sauvegardez votre progression et regardez la scène qui suit. Une fois que Kainé est libre, le monstre sort de la cachette et vous devez l'affronter.

Boss : Ombre géante (2ème partie)
Détruisez les tentacules du monstre, frappez-le sur son point faible et détruisez sa tête pour le vaincre facilement.

Après le combat, complétez la discussion avec Popola et Devola. Le lendemain, allez parler à Devola près de la fontaine et à Popola dans son bureau à la bibliothèque.

Chapitre 10 : Le fragment du gardien de pierre

A présent, vous devez prendre le chemin du temple oublié afin d'atteindre le château des maitres des ombres. La bonne nouvelle c'est que désormais vous pouvez directement atteindre les endroits clés en prenant le petit bateau du gondolier. Par conséquent, entrez dans le village, montez sur la muraille et descendez les marches sur la droite pour atteindre le gondolier.

Choisissez de prendre le chemin du temple oublié, allez-y et entrez dans la grotte.

Le temple oublié

Traversez le pont, montez à l'échelle et remontez la passerelle. Détruisez les caisses près de la prochaine échelle, récupérez une arme d'Hast et grimpez à l'échelle. Continuez à remonter, avancez à droite et entrez dans la grotte.

Une fois dans le temple, montez les escaliers et abattez les ennemis que vous rencontrez. Entrez dans la pièce sur la gauche, déplacez les blocs pour dégager la porte et avancez. Dégagez les passages suivants, montez au second étage et refaites le même chemin que vous aviz effectué lors de la première partie du jeu.

Une fois que vous arrivez dehors, remontez la passerelle, avancez à droite puis à gauche et utilisez le cube pour atteindre la section élevée. Suivez le chemin jusqu'à la grande porte d'entrée, sauvegardez et ouvrez-la.

Boss : Le gardien du temple
Approchez du gardien et attaquez-le avec votre arme à deux mains. Utilisez aussi les attaques magiques, évitez ses boules de feu et enchainez avec plusieurs coups de lame. Videz sa jauge de santé de moitié pour qu'une petite séquence se déclenche. Ensuite, reprenez les assauts avec des attaques magiques et effectuez des roulades pour l'éviter. Enfin, videz sa jauge de santé complètement et attaquez son point faible pour le battre.

Tout de suite après, vous affrontez l'ombre de Kainé.

Boss : L'ombre de Kainé
Approchez-vous rapidement de l'ombre de Kainé et attaquez-la avec votre arme. Dès qu'elle grimpe sur le mur, utilisez le javelot noir pour la descendre et reprenez les attaques armées. Videz ainsi sa jauge de santé et battez-la.

Après le combat, approchez-vous des marches et récupérez le mystérieux fragment de pierre. Après la discussion avec Popola, sortez de la bibliothèque et choisissez d'aller à la forêt des légendes.

Chapitre 11 : Le fragment de l'arbre mnémonique

Partez vers la plaine Septentrionale, partez au nord-ouest et entrez dans la forêt des légendes.

La forêt des légendes

Parlez au maire de la forêt puis poursuivez le chemin jusqu'à l'arbre divin. Ramassez l'objet se trouvant devant l'arbre et entrez dans le rêve de ce dernier. Lisez attentivement le rêve de l'arbre et apprenez les réponses aux questions suivantes :

Quel était la couleur de l'envie oubliée ? : Brune
Combien d'amis la guerrière a-t-elle perdu ? : 33
Quel est le nom de la guerrière : Yonah.

NB : Attention, les deux premières réponses peuvent changer, alors que la troisième est toujours la même.

Récupérez ainsi le fragment de l'arbre mnémonique et rebroussez chemin. Choisissez d'aller à la montagne des robots mais avant cela, retournez au village pour effectuer des quêtes secondaires.

Quêtes

Les apprentis voleurs
Emplacement : Allez voir l'apothicaire du village et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, discutez avec les gardes qui rodent dans l'allée pour en savoir davantage. Ensuite, parlez au commerçant de la ville puis allez retrouver les deux enfants voleurs près du gondolier du village. Discutez avec eux puis entrez dans la taverne pour parler avec leur père. Enfin, retournez à l'apothicaire et racontez-lui tout ce qu'il s'est passé.

La roue grinçante
Emplacement : Parlez à la jeune femme qui se trouve près de l'apothicaire et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez acheter 10 rondins chez le marchand de matériaux du village ainsi que 10 minerais de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Ensuite, allez au vendeur de curiosité de la ville de Façade et parlez-lui. Il vous demande les métaux dont vous disposez. Donnez-les-lui, obtenez le matériel nécessaire pour réparer la roue et retournez voir la jeune femme.

Un pont en péril
Emplacement : Repérez un garde près de l'éleveur de cochons, parlez-lui et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez vers la plaine Septentrionale, approchez-vous du pont et affrontez l'ombre géante qui a attaqué le garde.

Le dernier recours
Emplacement : Allez voir l'épicière du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, repérez l'enfant dans l'allée et parlez-lui. Retrouvez un autre gamin sur le banc près de la fontaine de la ville et discutez avec lui. Enfin, montez sur la grande muraille et parlez au gamin que vous rencontrez. Une fois que ceci est fait, dirigez-vous vers la forêt des légendes et repérez des baies étranges. Examinez-les puis rebroussez chemin vers le village. Vous obtenez ainsi l'antidote de la maladie et vous pouvez le donner à l'épicière.

La carte endommagée
Emplacement : Allez voir l'armurier du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez à la bibliothèque du village, montez à l'étage supérieur et trouvez une carte. Puisque celle-ci est endommagée, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de la rendre lisible. Pour cela, vous devez trouver 3 aubergines, 3 peaux de chèvre et 3 unités d'huile de graissage. Achetez les aubergines chez l'épicier du village, récupérez les peaux de chèvres sur la route de l'est et récupérez les trois unités d'huile de graissage dans deuxième sous-sol de la montagne des robots.
Une fois que ceci est fait, retournez au marchand de curiosité de Façade et donnez-lui les composants. Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et complétez la conversation avec elle.
Par la suite, allez voir Popola dans son bureau et dirigez-vous au temple oublié. Montez au premier étage du temple et trouvez le trésor dans l'une des pièces.
Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et acceptez de vendre la barrette de jade. Allez au marchand de curiosité de Façade pour lui vendre la barrette, retournez auprès du forgeron de la ville et obtenez une autre carte.
Allez une seconde fois dans la bibliothèque pour discuter avec Popola et dirigez-vous vers la plaine Septentrionale pour trouver le trésor. Avancez au nord-ouest de la plaine, approchez du pont brisé et trouvez le trésor en-dessous de ce

dernier.

La fontaine délabrée
Emplacement : Repérez un garde près de la petite fontaine qui se trouve à l'intérieur du village et acceptez sa mission.
Cheminement : D'abord, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de vous aider. Pour cela, vous devez lui ramener 10 moteurs défectueux et 10 câbles coupés. Trouvez ces matériaux sur les machines volantes au deuxième sous-sol de la montagne des robots et donnez-les au marchand de curiosité. Enfin, retournez au garde et réclamez votre récompense.

Le pêcheur solitaire 6ème partie
Emplacement : Retournez maintenant au Littoral et retrouvez votre vieil ami le pêcheur solitaire.
Cheminement : Vous devez pêcher 3 squilles. Pour cela, allez dans le désert et rejoignez l'embarcadère. Utilisez une amorce pour pêcher trois squilles puis remettez-les au vieux pêcheur.

Le pêcheur solitaire 7ème partie
Emplacement : Après la quête précédente, reparlez au vieux pêcheur pour commencer la suivante.
Cheminement : Achetez des verres de terre chez le marchand d'appâts, allez à la rivière de la route de l'Est et pêchez 3 esturgeons.

Le pêcheur solitaire 8ème partie
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur après la quête précédente.
Cheminement : Restez sur le quai près du vieux pêcheur, utilisez des sardines comme appât et pêchez 2 makaires bleus.

Le pêcheur solitaire 9ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après la quête n° 8.
Cheminement : Achetez des sardines chez le marchand d'appâts, rejoignez le désert et atteignez le lac se trouvant au nord de la tempête de sable. Pêchez un Hypneria en utilisant les sardines et retournez voir le vieux pêcheur pour découvrir qu'il est mort.

L'arbre légendaire
Emplacement : Allez voir le vieil homme qui se trouve à côté de l'apothicaire du Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Votre objectif est de ramener une racine de l'arbre légendaire se trouvant au temple oublié. Par conséquent, dirigez-vous vers le temple oublié et approchez-vous des racines du grand arbre se trouvant à l'entrée. Achevez d'abord toutes les ombres qui vous attaquent, sécurisez l'endroit puis récupérez une racine.

Le phare sans gardien
Emplacement : Allez devant le phare du Littoral et parlez au jeune homme qui se tient devant la porte.
Cheminement : Vous devez récupérer 10 batteries à plat, 10 lentilles brisées et 10 leviers mystérieux. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, attaquez les machines volantes et les robots pour obtenir les batteries à plat et les leviers mystérieux. Ensuite, allez au forgeron de la montagne pour acheter les lentilles brisées. Enfin, ramenez les matériaux au jeune homme et complétez ainsi cette quête.

La curieuse destinée d'un bijou
Emplacement : Dirigez-vous vers le quai de Littoral et parlez avec une jeune femme pour accepter sa mission.
Cheminement : D'abord, allez à la fontaine dans le jardin et parlez aux femmes. Ensuite, entrez dans le phare et trouvez une indication. Allez au bureau de poste, parlez au postier puis accédez à l'arrière du bureau. Dégagez les blocs pour passer et récupérez le bijou dans la pièce voisine. Enfin, retournez voir le postier et faites votre choix entre enterrer le bijou à la mémoire de la vieille femme, le vendre ou le donner à la joaillière. Si vous l'enterrez, vous ne gagnez rien du tout. Si vous le vendez ou le donnez, vous gagnez de l'argent. A vous de faire ce choix.

Rester à flots
Emplacement : Allez près des petits bateau de pêche dans la ville de littoral et parlez au jeune pêcheur qui s'y trouve.
Cheminement : Le jeune homme vous demande 10 vieux boulons, 5 rondins et 20 feuilles de métal bosselées. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, affrontez les robots et détruisez les caisses pour trouver les vieux

boulons et les feuilles de métal bosselées. Ensuite, allez au marchand de matériaux du village, achetez les rondins et ramenez le tout au jeune pêcheur.

La cargaison éparpillée
Emplacement : Allez au jardin qui se trouve devant le quai du littoral et discutez avec une vieille femme près des marches.
Cheminement : D'abord, allez à la plage du littoral et récupérez la première caisse. Ensuite, allez au village et trouvez la seconde caisse près de la rivière. Enfin, dirigez-vous vers la plaine Septentrionale et trouvez la dernière caisse sous le pont brisé. Une fois que ceci est fait, vous avez la possibilité de remettre les caisses à la vieille femme ou de la dénoncer aux autorités de Littoral. Dans le premier cas, vous pourrez acheter des potions curatives chez l'apothicaire du littoral. Dans le second cas, allez parler au garde qui se tient à l'entrée de la ville de Littoral puis parlez au postier pour obtenir de l'argent en guise de récompense.

Le nouveau métier
Emplacement : Allez au quai de la ville de Littoral, montez sur le bateau amarré à gauche et parlez au marin.
Cheminement : Pour préparer le remède contre le mal de mer, vous devez d'abord aller auprès du marchand de curiosité de Façade et acheter une feuille de mandragore. Ensuite, ramenez la feuille au marin et allez voir le forgeron de la montagne des robots pour acheter l'huile de crapaud. Enfin, ramenez-la au marin et obtenez une autre somme d'argent.

La vie dans le désert
Emplacement : Allez à Façade, repérez une jeune femme près de la boite à lettres et acceptez sa quête.
Cheminement : Vous devez lui ramener 10 graines de roses. Pour cela, vous devez réaliser votre propre jardin et mélanger deux graines colorées afin d'obtenir les graines roses. Mélangez les graines rouges avec les jaunes et obtenez ainsi les graines roses.

Le masque royal
Emplacement : Dans la ville de Façade, allez devant l'entrée du palais et parlez au garde sur votre droite.
Cheminement : Vous devez lui ramener un cristal et un alliage en titane. Achetez le cristal chez le marchand de matériaux de Façade, rendez-vous au deuxième sous-sol de la montagne des robots et affrontez un robot P-33 pour obtenir l'alliage en titane. Enfin, ramenez les deux matériaux et obtenez votre récompense.

Le maitre de la plaine méridionale
Emplacement : Allez voir le postier de littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Rendez-vous sur la plaine méridionale, repérez l'ombre qui s'attaque aux facteurs et achevez-la.

Le rat de bibliothèque
Emplacement : Allez au manoir d'Emile, entrez et parlez au majordome.
Cheminement : Accédez à la bibliothèque du manoir, repérez l'ombre qui cause des dégâts et achevez-la.

Chapitre 12 : Le fragment de sacrifice

A présent, partez vers la montagne des robots et entrez voir le forgeron sur votre gauche. Discutez avec lui à deux reprises, obtenez une nouvelle arme et sortez. Allez vers le temple et entrez.

Montagne des robots

Avancez jusqu'à la bifurcation et prenez la porte de droite. Prenez l'ascenseur plus loin et descendez au deuxième sous-sol.

Détruisez la machine, avancez vers la pièce suivante et détruisez plusieurs autres robots. Ensuite, utilisez la bombe pour détruire la porte à gauche du couloir et prenez ce chemin. Faites attention aux trous, détruisez les caisses pour passer et abattez les robots qui arrivent. Traversez ce corridor, prenez à droite et entrez dans une grande salle.

Détruisez d'abord quelques robots puis utilisez le projectile noir pour détruire des machines volantes. Par la suite,

affrontez un grand robot et lancez-lui le javelot noir pour lui infliger d'importants dégâts. Une fois qu'il est battu, récupérez l'alliage à mémoire de forme et sortez.

Utilisez les bombes pour dégager le passage, suivez le couloir tout droit et prenez l'ascenseur dans l'entrée de droite juste avant le chariot. Sortez du complexe, allez voir le forgeron et donnez-lui l'alliage.

Quêtes

Les réparations
Emplacement : Allez voir l'éleveur de cochons se trouvant près de la grande fontaine et discutez avec lui.
Cheminement : Vous devez trouver 10 moteurs défectueux, 10 unités de titane et un alliage à mémoire de forme. Tous ces composants se trouvent dans la montagne des robots. Détruisez les robots pour les récupérer et détruisez le robot P-33 pour obtenir l'alliage à mémoire de forme. Enfin, il ne vous reste plus qu'à les ramener à l'éleveur pour obtenir une belle somme d'argent.
Maintenant, laissez le forgeron terminer son amélioration et retournez au village. Allez voir Popola dans son bureau et discutez avec elle. Par la suite, quittez le village et allez à l'Aire.

L'Aire

Traversez le tunnel, sauvegardez et traversez le pont. Allez à la maison du maire, parlez avec lui puis allez à plateforme où se trouvent les marchands de la ville. Parlez au garde pour obtenir plus d'informations puis combattez les ombres qui apparaissent.

Sécurisez la plateforme des marchands, traversez le pont et abattez les nombreuses ombres qui arrivent.
Après la courte scène, combattez plusieurs ombres jusqu'à ce que vous aperceviez un grand monstre attaquer les villageois. Dirigez-vous vers ce monstre et attaquez-le. Utilisez les attaques magiques pour le battre rapidement et faites attention à ne pas tomber dans le vide.

Une fois qu'il est achevé, le grand boss apparait et vous devez le battre.
Boss : Ombre sacrificielle
Pour battre ce monstre, visez son oeil et lancez l'attaque du javelot noir. Fuyez ensuite ses boules magiques, évitez-les ou sautez par-dessus et reprenez les attaques magiques. Par la suite, achevez les ombres qu'il invoque et attaquez-le à nouveau. Lorsque sa jauge de santé baisse de moitié, frappez-le sur son point faible et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, fuyez le rayon laser qu'il lance, quittez la plateforme et montez sur le pont le plus élevé pour reprendre les attaques magiques. Evitez les boules et attaquez toujours avec le javelot noir jusqu'à ce que le monstre tombe.

A ce moment, allez vers la première plateforme de la ville et continuez le combat. Utilisez le javelot, esquivez le rayon laser et abattez les ombres qu'il invoque. Enfin, frappez son point faible et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous obtenez le troisième fragment de la clé et toute la ville d'Aire est anéantie.

Quittez la ville, allez vers la plaine Septentrionale et choisissez de voir si le forgeron Geidon vous a envoyé une lettre.

Quêtes

A la recherche de l'ombre
Emplacement : De retour au village, repérez un garde près de la sortie au Sud et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, parlez à la petite fille qui coupe le chemin et allez chercher près de la rivière. Retournez voir la fille puis allez chercher cette fois-ci devant la bibliothèque. Par la suite, retournez dans le village, parlez aux jeunes femmes assises sur le banc près des escaliers de la muraille, parlez au garde devant l'armurier puis à la femme près de la porte sud. Enfin, retrouvez la fille, discutez avec elle et montez la muraille pour battre l'ombre en question.

Freesia

Emplacement : Allez auprès du fleuriste de la ville de Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Récupérez le pot, allez au marchand de matériaux de Façade et parlez-lui. Ensuite, retournez au fleuriste, choisissez de lui dire la vérité ou de lui mentir et obtenez de l'argent dans les deux cas.

Le projet secret
Emplacement : Après avoir fini la quête " Le rat de bibliothèque ", retournez au manoir d'Emile et parlez au majordome.
Cheminement : Atteignez la cour du manoir, activez le levier de la fontaine et ouvrez le passage secret du sous-sol. Descendez jusqu'au deuxième sous-sol, entrez dans l'une des nombreuses pièces de la base et récupérez des documents. Rebroussez chemin jusqu'au majordome, discutez avec lui et partez à Littoral. Montez les escaliers pour atteindre la section supérieure de l'entrée de la ville et examinez-la. Enfin, retournez au majordome et faites votre rapport pour achever la mission.

Chapitre 13 : Le fragment de la loi Robotique

A présent, retournez au village et allez consulter votre boite à lettres. Ouvrez la lettre puis allez à la montagne des robots pour voir Geidon.

Montagne des robots

Entrez chez le forgeron, discutez avec lui puis entrez dans le complexe des robots. Allez vers l'ascenseur et descendez au second sous-sol.

Avancez tout droit, abattez les robots et continuez tout droit jusqu'au petit wagon. Montez, utilisez le projectile noir pour détruire les canons et les robots ennemis et traversez jusqu'à l'autre côté. Suivez alors le chemin de droite et passez la prochaine porte.

Entrez dans la grande pièce suivante, abattez le robot géant avec des attaques magiques et passez la porte suivante. Avancez à droite dans le couloir puis prenez la première à gauche. Entrez dans le prochain couloir, détruisez les machines volantes et avancez. Suivez le chemin de gauche, passez la porte et avancez jusqu'au silo circulaire.

Montez les escaliers par la droite, ouvrez la porte sur votre droite et prenez l'ascenseur pour atteindre le rez-de-chaussée. Entrez dans la pièce suivante, détruisez la caisse à gauche et récupérez une arme cachée. Ensuite, sauvegardez votre progression et sautez dans le trou.

Boss : P-33
Utilisez les attaques magiques pour lui infliger des dégâts importants et évitez ses attaques. Lorsque son point faible apparait une première fois, il faut que la jauge de magie soit remplie pour lancer le maximum de javelots noirs et l'assommer.

Par la suite, le robot change de forme et commence à voler. Utilisez toujours les attaques du javelot noir et empêchez-le de voler très haut. Lorsqu'il retombe sur le sol, repérez rapidement la petite ombre qui tombe du robot et attaquez-la avant qu'elle ne se multiplie.
Sinon, achevez tous les clones et abrégez ainsi le combat.

Après la scène, vous obtenez le fragment de la loi de la robotique.

Chapitre 14 : Le fragment du fidèle cerbère

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et discutez avec elle. Ensuite, allez chez vous et ouvrez la boite à lettres. Lisez la lettre puis prenez la direction de la ville de Façade.

Façade

Prenez le genre de taxi gratuit pour aller devant le palais et entrez. Parlez au roi et à sa femme puis à Kainé et allez vers le toit. Discutez avec Emile puis avec le roi.

Lors de la cérémonie de mariage, parlez au conseiller devant les marches et regardez la scène qui suit. Malheureusement, la reine Fyra meurt suite à l'attaque du loup et le roi devient furieux.

Après la scène, effectuez quelques achats auprès des marchands et entrez au palais du roi lorsque vous êtes prêt à affronter les loups. Montez sur le toit et partez à la chasse. Vous êtes directement emporté devant le repaire des loups.

D'abord, abattez plusieurs loups pour que leur chef décide de se battre.

Boss : le fidèle cerbère
Ce loup est extrêmement rapide et agile et il est difficile de l'atteindre avec des attaques magiques. Toutefois, il est sensible à toutes les autres attaques. Lorsqu'il monte sur le puits, effectuez des roulades pour esquiver sa ruée. Le meilleur moyen pour l'attaquer avec le javelot est d'attendre qu'il vous fonce dessus pour le frapper avant qu'il ne vous atteigne. Lorsque son point faible apparait, utilisez trois à quatre javelots noirs pour l'achever une fois pour toutes.

Maintenant que Fyra est vengée, obtenez le dernier fragment de la clé du château et retournez au village.

Quêtes

L'homme méprisable
Emplacement : Retrouvez une jeune femme devant la taverne et discutez avec elle pour commencer sa quête.
Cheminement : la jeune femme veut des nouvelles de son petit ami. D'abord, parlez aux deux gardes qui rodent au village puis allez à la forêt des légendes. Entrez à l'intérieur de la forêt, discutez avec un homme se tenant devant sa maison puis allez à Littoral. Dirigez-vous vers le quai, demandez des renseignements auprès de la jeune femme devant les robinets publics puis parlez au facteur devant le bureau de poste. Par la suite, retournez sur le chemin qui mène à la petite plage et discutez avec l'homme assis sur un tonneau. Enfin, partez à la montagne des robots, discutez avec le forgeron puis retournez raconter ce qu'il s'est passé à la jeune femme.

L'armée d'ombres
Emplacement : Allez au forgeron de la montagne des robots et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, entrez dans le complexe des robots, détruisez les robots volants et récupérez 5 batteries à plat et 5 moteurs défectueux. Retournez au forgeron, donnez-lui les matériaux et obtenez le dispositif qui permettra de réparer l'ascenseur. Retournez dans le complexe, prenez à gauche au premier croisement et continuez tout droit jusqu'à l'ascenseur. Réparez-le, montez pour atteindre le second étage et abattez toutes les ombres présentes.

Un couteau inoubliable
Emplacement : Entrez dans la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Allez au forgeron de la montagne des robots, parlez-lui puis entrez dans le complexe. Accédez au second sous-sol, affrontez les robots P-33 et récupérez 10 alliages en titane. Ensuite, donnez les alliages au forgeron, prenez le couteau et donnez-le au serveur de la taverne.

Bon appétit 2ème partie
Emplacement : Une fois que vous avez terminé la quête " Un couteau inoubliable ", rendez-vous à la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Il a besoin de 10 sacs de riz et 10 poissons-chat. Achetez les sacs de riz chez l'épicier de Littoral puis achetez des vers de terre, allez à la rivière du village et pêchez les poissons-chat. Enfin, ramenez les ingrédients au serveur et obtenez votre récompense.

L'ombre du désert
Emplacement : Rejoignez le grand désert, repérez une fille près de l'embarcadère et parlez-lui. Ensuite, entrez dans la ville et sortez aussitôt pour la retrouver. Parlez avec elle une seconde fois, entrez à Façade et sortez à nouveau pour la retrouver. Interagissez avec elle et découvrez ainsi qu'elle n'est qu'une ombre.
Cheminement : Eliminez toutes les ombres et sécurisez la zone pour achever cette quête.

Le cauchemar des sables
Emplacement : Retrouvez le garde à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.

Cheminement : Dirigez-vous vers la tempête de sable, repérez l'ombre que vous devez achever et éliminez-la.

Une cité régénérée
Emplacement : Parlez au garde qui se trouve devant le palais du roi de Façade et acceptez de l'aider.
Cheminement : Vous devez lui rapporter 20 unités d'argile, 20 rondins et 20 minerais de fer. Achetez l'argile chez le marchand de Façade, les rondins chez le marchand du village et les minerai de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Enfin, rapportez le tout au garde et obtenez une belle somme d'argent.

L'ombre scellée
Emplacement : Allez voir le garde qui se trouve à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, rendez-vous au temple stérile et repérez la garde à l'entrée. Ensuite, entrez et pénétrez dans les pièces du temple. Refaites les mêmes opérations que lors de la première partie et atteignez ainsi le couloir qui est au nord. Repérez l'ombre qui est responsable du massacre, affrontez-la puis examinez le cadavre. Une fois dehors, battez le voleur et complétez ainsi la mission.

Le sommeil des rois
Emplacement : Allez voir votre ami le roi de la ville de Façade et acceptez de l'aider dans sa quête.
Cheminement : Allez au temple stérile, achevez les ombres qui se trouvent sur le pont puis entrez. Continuez à abattre les ombres dans la salle, sécurisez l'endroit et achevez ainsi la quête.

La pierre magique
Emplacement : Rejoignez la forêt des légendes, repérez une jeune femme devant sa demeure et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, dirigez-vous vers le temple oublié et poussez le premier bloc pour remonter sur le toit. Poursuivez, poussez un second bloc et utilisez-le pour remonter sur le second toit. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une ombre géante, battez-la et récupérez la pierre de divination. Par la suite, retournez auprès de la jeune femme et acceptez son offre. Enfin, entrez dans l'entrepôt, récupérez un tube de fer derrière les étagères et achevez toutes les ombres pour finir la mission.

Chapitre 15 : le château du maitre des ombres

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, sortez et faites le plein d'objets et de potions chez l'apothicaire. Dès que vous êtes prêt, allez voir le gondolier du village et prenez le chemin du temple oublié.

Le Temple oublié

Grimpez jusqu'à l'entrée du temple, entrez et montez les escaliers. Refaites le même chemin et atteignez la salle où vous aviez combattu les deux gardiens. Avant d'entrer, détruisez la caisse à droite de la porte, récupérez une arme, sauvegardez et entrez. Avancez tout droit, utilisez la clé pour dégager la voie et entrez dans le château du maitre des ombres.

Le château du maitre des ombres

Entrez dans le splendide jardin, montez les escaliers et examinez les deux oiseaux sur la petite fontaine. Discutez avec eux une seconde fois et donnez les réponses suivantes pour pouvoir débloquer la porte :

A cause d'une terrible maladie.
En séparant leur âme de leur corps.
Elles sont placées dans le vaisseau qui leur est propre.

Une fois que vous avez bien répondu aux questions, ouvrez la porte et entrez.

Dans la cour suivante, vous retrouvez vos amies Popola et Devola qui s'avèrent être des traitresses.

Boss : Popola et Devola
Attaquez-les avec votre arme d'Hast, utilisez également quelques attaques magiques et infligez-leur des dégâts

importants. Evitez les boules magiques qu'elles lancent et pourchassez-les constamment puisqu'elles changent souvent d'endroit. Après la première courte scène, continuez les mêmes techniques d'attaque jusqu'à ce que les deux soeurs s'en aillent et vous obtenez la carte du château.

Après le combat, passez la porte suivante et entrez dans le hall. Combattez les puissantes ombres qui arrivent, utilisez les sorts magiques et sécurisez la zone. Une fois que ceci est fait, Kainé ouvre la porte et plusieurs boules d'ombres apparaissent. Détruisez-les également avec votre arme favorite, nettoyez la zone et allez voir Kainé qui est allongée par terre.

Après une courte scène, un sanglier d'ombre apparait et vous devez le combattre.

Boss : Sanglier d'ombre
Pour battre ce sanglier, prenez d'abord une arme d'Hast (l'impératrice) et utilisez les attaques magiques lorsque le sanglier tombe à terre. Pour le faire tomber, vous devez effectuer une attaque glissante dans sa direction et le frapper sur sa jambe. Une fois qu'il est par terre, utilisez l'attaque du javelot noir pour lui infliger un maximum de dégâts. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Par la suite, un autre sanglier muni d'une armure cette fois-ci arrive et vous attaque. Utilisez les mêmes techniques pour le battre et lorsqu'il commence à cracher du poison, attendez que Kainé ouvre la porte et fuyez la salle.

Dans le couloir, détruisez les caisses et récupérez une arme.
Avancez, montez les escaliers à droite et courez en haut des marches avant que le sanglier ne vous rattrape. Utilisez l'attaque glissante pour détruire rapidement les caisses qui bloquent le chemin et montez en haut des marches.

Dans la grande salle, affrontez le sanglier jusqu'à ce que les habitants de Façade arrivent et vous aident dans votre cause. En effet, continuez à repousser les attaques du sanglier jusqu'à ce qu'ils arrivent à ouvrir la grande porte.

Avancez dans les prochains couloirs, détruisez les caisses pour obtenir des potions et atteignez la salle du tribunal où se trouvent les deux jumelles.

Boss : Popola et Devola
Effectuez les mêmes techniques d'attaques que lors de votre premier affrontement, esquivez leurs boules magiques et réalisez des sorts magiques de temps à autre. Utilisez une capsule de force ou de magie pour augmenter les dégâts que vous infligez et battre la première soeur. Par la suite, la seconde soeur arrive et vous attaque. Acharnez-vous rapidement sur elle, attaquez-la et battez-la pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, avancez dans les corridors et abattez les ombres que vous rencontrez pour obtenir quelques potions. Enfin, atteignez le maitre des ombres et préparez-vous à le battre.

Boss : Maitre des ombres
D'abord, acharnez-vous sur le grimoire que possède le maitre des ombres et détruisez-le. Faites attention aux feuilles qu'il projette et attaquez-le avec votre arme. Ensuite, occupez-vous du maitre en question et attaquez-le. Lorsqu'il effectue une attaque en sautant, évitez-la en réalisant des roulades et reprenez les assauts armés. Utilisez les capsules de force et de magie si vous en avez et acharnez-vous sur le maitre. Lorsque sa jauge de santé arrive à la moitié, frappez son point faible pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, la seconde phase du combat commence. D'abord, esquivez ses éclairs et attaquez-le dans les airs. Réalisez trois à quatre attaques pour que son point faible réapparaisse. A ce moment, le grimoire de Weiss perd tous ses pouvoirs et le maitre d'ombres commence à lancer plusieurs boules magiques en désespoir de cause. Effectuez alors plusieurs roulades et sauts, bondissez derrière le point faible pour ne pas être touché et frappez-le. Une fois que vous êtes projeté à l'autre bout de la pièce, refaites la même opération et achevez-le une fois pour toutes.

Une fois que le maitre des ombres est vaincu, allez réveiller Yonah et inscrivez le nom de votre personnage en respectant les majuscules.

Les autres fins du jeu

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu (voir l'astuce intitulée "Toutes les armes"), on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

NieR RepliCant

© Square Enix

VOIR LES 4 FINS DU JEU

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et **à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu**, on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, **lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés** ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

MONTER UN SANGLIER

L'une des premières quêtes que l'on vous confie sur le marché du village consiste à vaincre un sanglier sur la plaine septentrionale. Après l'avoir vaincu, allez chercher votre récompense pour obtenir un objet qui vous permet d'appeler les sangliers à volonté. Vous pourrez alors monter dessus pour vous déplacer plus rapidement en piétinant les ombres que vous croiserez en chemin.

TOUTES LES ARMES

Toutes les armes peuvent être obtenues dans la seconde partie du jeu. Les avoir toutes vous permet d'accéder aux fins C et D, à condition d'avoir déjà vu les fins A et B.

Lame sans nom

Obtenue automatiquement.

Fleur de Lys

Vendue par le forgeron du village pour 2400 G.

Nirvana

Contenue dans une caisse près des escaliers du temple perdu.

Lune levante

Obtenue automatiquement.

Réincarnation

Obtenue automatiquement.

Griffe du dragon

Vendue par le forgeron de Façade pour 8400 G.

Lame traîtresse

Contenue dans une caisse du manoir hanté, juste avant le boss.

Fléau

Vendue par le forgeron du village pour 16800 G.

Allégeance

Obtenue automatiquement.

Ancien suzerain

Obtenue automatiquement.

Epée du phénix

Vendue par le forgeron de Littoral pour 31200 G.

Cri dédaléen

Récompense de la quête "Un pont en péril".

Tube de fer

Récompense de la quête "La pierre magique".

Kusanagi

Obtenue automatiquement.

Hache du bourreau

Vendue par le forgeron du village pour 19200 G.

Croc jumeau

Contenue dans une caisse du laboratoire du manoir.

Hache souillée

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Monarque

Contenue dans une caisse du temple perdu, juste avant le boss.

Volonté de fer

Obtenue automatiquement.

Glaive du phénix

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, dans la salle des oiseaux.

Ode dédaléenne

Récompense obtenue en terminant d'abord la quête "L'ombre scellée" puis "Le sommeil des rois".

Fugacité

Obtenue automatiquement.

Usurpateur

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Impératrice

Contenue dans une caisse du temple perdu.

Soleil levant

Vendue par le forgeron de l'Aire pour 21600 G.

Malédiction

Contenue dans une caisse de la montage des robots, juste avant le boss.

Trident béni

Vendue par le forgeron de Façade.

Lance draconienne

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, juste avant l'escalier en colimaçon.

Pertuisane du phénix

Vendue par le forgeron de Façade.

Ire dédaléenne

Récompense de la quête "La carte abimée".

LES PUITS DE SABLE

Dans la deuxième partie du jeu, allez parler à l'un des gardes royaux de Façade, juste après avoir obtenu l'arme Réincarnation. Il vous autorisera à emprunter les puits de sable qui sont disséminés dans le désert. Poussez la pierre qui les surplombe pour en ouvrir l'entrée. Vous pourrez alors vous téléporter directement d'un puits à un autre.

Ninja Gaiden Sigma

© Tecmo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MISSION

Terminez le mode Story en Normal.

MODES DE DIFFICULTÉ

Hard

Terminer le jeu en Normal.

Very Hard

Terminer le jeu en Hard

Master Ninja

Terminer le jeu en Very Hard

Ninja Dog

Mourir 3 fois.

CINQ MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES EN MODE MISSION

Sur l'écran du mode mission, faites : Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, . Cela aura pour effet de débloquer cinq missions supplémentaires à l'origine réservées à l'édition Collector du jeu.

NOUVELLES TENUES

Classic Ryuken

Terminer le mode Story en difficulté Normal.

Ashtar Ryu

Terminer le mode Story en difficulté Hard.

SCARABÉES D'OR (MODE NORMAL)

Collectez suffisamment de scarabées d'or pour obtenir des récompenses auprès de Muramasa.

Récompenses	Scarabées requis
Life of Gods	1
Armlet of Potency	5
Lives of the Thousand Gods	10
Spirit of the Devils	15
Dabilahro	20
The Armlet of Celerity	25
The Armlet of Benediction	30
Great Spirit Elixir	35
Armlet of Fortune	40
Jewel of the Demon Seal	45
Plasma Saber MkII	50

SCARABÉES D'OR (MODE DIFFICILE)

Collectez suffisamment de scarabées d'or pour obtenir des récompenses auprès de Muramasa.

Récompenses	Scarabées requis
Contre-attaque (technique)	1
Izuna Drop (technique)	5
Guillotine Throw (technique)	10
Windmill Shuriken	15
Wooden Sword	20
Dabilahro	25
Armlet of Celerity	30
Spear Gun	35
Armlet of Benediction	40
Armlet of Fortune	45
Plasma Saber Mark II	49
Dark Dragon Blade	50

Ninja Gaiden Sigma 2

© Tecmo / Team Ninja 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TEAM MISSION

Terminer la première mission du mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Team Mission.

MODE DÉFI

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

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Mentor

Terminer le jeu en mode Guerrier ou Acolyte.

Mode Maître ninja

Terminer le jeu en mode Mentor.

JAUGE DE VIE DORÉE

Terminer le jeu en mode Maître Ninja pour obtenir une barre de vie dorée.

SOUND TEST

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer le Sound Test dans les options.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Tokyo la ville du ciel

Vous commencez votre aventure à Tokyo et vous essayez de sauver une inconnue kidnappée par le clan de l'araignée noire. Votre tutorial se fera sur le champ de bataille. Vous apprenez les bases des mouvements et du combat en affrontant vos premiers ennemis ninjas. Commencez par bloquer les frappes de vos ennemis ensuite lancez des attaques rapides. Lorsqu'ils sont estropiés, utilisez l'attaque puissante pour les achever. Ce coup fatal est la technique de l'Anéantissement.

Après la cinématique, éliminez d'autres ninjas et détruisez les deux jarres qui se trouvent à droite du magasin. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle qui restaure une petite quantité de santé. Revenez au magasin et entrez pour trouver un autre coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Sortez, allez à droite du magasin et descendez les marches. Eliminez les deux ninjas et approchez-vous de la statue légendaire du dragon de la terre qui sert de point de sauvegarde. Quand cette statue brille d'une lueur bleue utilisez-la pour soigner vos blessures.

Entrez ensuite par la porte et tournez à gauche. Quatre ennemis arrivent de loin. Foncez sur eux et lancez vos attaques rapides pour les surprendre. Evitez, et ceci pour tous vos affrontements futurs, de rester entre plusieurs ennemis. Ils n'hésiteront pas à vous attaquer par derrière. Si c'est le cas, bloquez leurs coups et utilisez les déplacements rapides pour vous éloigner. Il s'agit de la technique du Vent inversé.

Continuez ensuite d'avancer jusqu'au coffre et ouvrez-le pour prendre les orbes bleues qui régénèrent vos points de santé. Reprenez votre chemin dans le couloir et éliminez quatre autres ennemis. Descendez avec l'échelle et allez vers le coffre. Ouvrez-le pour apprendre la technique des Traces de pas invisibles qui vous permet de courir sur les murs. Remontez et courez sur le mur gauche pour traverser le trou au sol. Avancez au fond du couloir et ouvrez le coffre pour apprendre la technique du Vent inversé. Allez ensuite à gauche et repérez le coffre qui se trouve en haut des marches situées à gauche. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des mille dieux qui accroit votre maximum de santé définitivement. Allez à droite dans le balcon et sautez sur le toit pour atteindre l'artéfact Crâne de cristal.

Descendez ensuite et éliminez les ninjas. Ouvrez le coffre et prenez les orbes bleus. Détruisez ensuite les jarres et caisses qui se trouvent à gauche pour récupérer des orbes jaunes. Montez ensuite à l'escalier situé à droite et ouvrez le coffre pour apprendre la technique ninpo Art de l'enfer. Ce ninpo utilise du Ki qui nécessite des orbes rouges pour se recharger. Utilisez ce ninpo contre les deux ninjas qui rappliquent. Montez ensuite à l'escalier qui se trouve à droite et ouvrez un autre coffre pour prendre des orbes rouges. Passez par la porte et tailladez les deux ninjas qui arrivent. Courez ensuite sur le mur gauche. Avancez pour rencontrer d'autres ninjas à éliminer. Pour atteindre l'autre coté de la plateforme, accrochez-vous à la perche et sautez vers la rive d'en face. Eliminez les ennemis avec des combos rapides et puissants. Examinez ensuite le cadavre pour apprendre la technique de l'Anéantissement. Avancez encore et examinez un autre cadavre pour apprendre la technique du Saut d'oiseau (pour sauter d'un mur à l'autre). Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue du dragon.

Utilisez le saut d'oiseau pour remonter à la surface et pendant que vous êtes dans les airs utilisez le saut ciblé pour attaquer les premiers ennemis. Avant de traverser le pont, sautez dans le canal et allez à droite. Éliminez les ninjas et tournez à gauche pour trouver un coffre situé sur la plateforme. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Il vous faut neuf autres objets semblables pour former les mille Vie des dieux et accroitre votre barre de vie. Revenez au pont et passez en dessous pour rejoindre l'autre bout du canal. Montez sur la barque et ouvrez le coffre qui contient un Champignon diabolique qui restaure une petite quantité de Ki. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ninjas. Avancez et tournez à droite.

Après la cinématique, avancez, éliminez les deux ninjas et utilisez vos kunais contre l'ennemi qui manie un arc et des flèches. Avancez ensuite vers l'arbre qui se trouve à droite et sautez contre cet arbre pour atteindre la corniche. Avancez et prenez l'artéfact Crâne de cristal. Revenez en bas et continuez votre chemin. Descendez avec l'échelle et ouvrez le coffre pour prendre les orbes bleus. Restez dans le chemin inférieur et éliminez les ninjas.
Avancez jusqu'au bout et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des dieux. Revenez à l'échelle et montez. Utilisez les

perches pour avancer et éliminez ensuite les ennemis en chemin. Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue du dragon qui se trouve à gauche et montez à l'échelle.

Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre le Champignon diabolique. Avancez à gauche et examinez le parchemin sur le cadavre pour apprendre la technique de l'Hirondelle en vol qui consiste à sauter en avant et à utiliser l'attaque puissante pour éliminer tout ennemi sur votre chemin. Avancez ensuite jusqu'au grand balcon et préparez-vous à l'affrontement. Sept ninjas accompagnés par un mage vont vous attaquer. Utilisez les combos et votre ninpo contre ces maudits ninjas. Bloquez toujours et utilisez les contre-attaques qui sont efficaces contre plusieurs ennemis. N'oubliez pas d'utiliser la technique de l'Anéantissement contre les ennemis estropiés pour les éliminer rapidement. Occupez-vous enfin du mage et attaquez-le sans relâche pour qu'il ne trouve pas le temps de s'enfuir et de vous lancer ses boules de feu à distance.

Boss : bouddha géant
Dès que cette statue géante apparait, concentrez vos attaques sur sa main droite en restant près du bord gauche de la corniche. Quand le bouddha dessine un cercle avec ses mains, évitez de rester dans la trajectoire du laser pour ne pas subir l'attaque. Quand il joint ses mains, courez en évitant les rayons qui jaillissent du sol. Pour la troisième attaque, le géant utilise ses mains pour vous écraser ou pour vous attraper avant de vous écraser.

Eloignez-vous alors de ses mains quand il les lève. Reprenez les l'attaques quand le boss repose ses mains et attaquez la main gauche quand il retire sa main droite. Quand il est affaibli, le bouddha penchera la tête en avant, c'est le moment de lui infliger les plus puissantes attaques pour le neutraliser.

Après le combat, allez vers la statue et prenez le bâton lunaire. Equipez-vous-en et allez à gauche de la statue pour prendre les orbes rouges. Allez de l'autre côté et sauvegardez votre partie. Continuez ensuite votre chemin et descendez l'escalier. Prenez le parchemin qui se trouve sur le cadavre pour apprendre la technique Ultime. Maintenez la touche de l'attaque puissante appuyez pour concentrer votre force et effectuez une frappe surpuissante en relâchant. Avancez ensuite et éliminez les ninjas avec votre nouvelle attaque. Examinez ensuite le cadavre et lisez la notice. Entrez dans la maison et prenez un autre parchemin sur le cadavre et apprenez la technique de l'Ultime conseil. En présence des orbes, déclenchez la technique ultime pour absorber ces orbes et concentrer la force plus rapidement ensuite relâchez pour attaquer. Allez ensuite à droite et détruisez le cadre pour découvrir un passage secret. Entrez, détruisez les objets pour prendre les orbes et ouvrez le coffre. Prenez les Graines de vie spirituelle qui restaurent une quantité moyenne de vie et sortez.

Sortez ensuite dans le jardin japonais et affrontez le groupe de ninja. Commencez par utiliser la technique ultime ensuite l'Ultime conseil pendant que les ennemis sont loin de vous. Utilisez ensuite votre unique ninpo pour l'instant. Tailladez le reste des ennemis en utilisant la technique de l'Anéantissement. Entrez ensuite par la porte centrale et ouvrez le coffre pour prendre des orbes. Allez à gauche et éliminez les ennemis qui arrivent derrière la cloison. Avancez ensuite dans le couloir et sortez dans un autre jardin. Eliminez les deux ninjas qui gardent le puits et, avant de descendre, allez à gauche vers la statue de Muramasa. C'est le symbole de son échoppe où vous pouvez faire des achats.

Après voir fait des emplettes, descendez dans le puits et éliminez les chauves-souris qui se trouvent en bas. Avancez sur les passerelles suspendues et lisez la note qui se trouve sur le cadavre. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez sur la plateforme pour ouvrir le coffre qui se trouve à droite. Prenez le Champignon diabolique et reprenez votre route en marchant sur le mur gauche. Allez au bout de la passerelle et ouvrez le coffre pour prendre des orbes bleus. Revenez en arrière et sautez en bas. Examinez le cadavre et lisez le parchemin pour apprendre la technique du Vent furieux qui s'applique pendant la parade pour s'éloigner lorsque celle-ci est contrée. Avancez pour rencontrer une dizaine de ninjas. Utilisez la technique ultime avant qu'ils ne vous atteignent ensuite sortez les combos d'attaques pour éliminer le reste des ennemis. Vous pouvez utiliser le ninpo si vous vous sentez menacé. Continuez ensuite votre chemin.

Après la cinématique, éliminez les deux gardes en utilisant les combos. Sauvegardez votre partie à l'aide de la statue du dragon. Avancez et détruisez les pots qui se trouvent près des ascenseurs pour récupérer des orbes jaunes. Avancez vers les escaliers et, avant de monter, descendez jusqu'au coffre pour prendre des orbes jaunes. Remontez les escaliers et tenez-vous prêt à repousser les ennemis qui vous attendent en haut. Exterminez-les et continuez à monter

pour trouver un coffre contenant des orbes bleus. Revenez à l'étage précédent et allez à droite. Entrez par la porte, lisez la note du cadavre. Examinez ensuite le panneau de contrôle et montez à l'échelle située à gauche. Avancez et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre l'étage supérieur. Eliminez les ninjas et allez à droite pour trouver un coffre contenant des Graines de vie spirituelle et l'échoppe de Muramasa. Allez de l'autre coté et sauvegardez votre partie avant de monter à l'escalier. Eliminez les gardes qui se trouvent en haut avant de passer la porte pour affronter un autre boss.

Boss : Rasetsu
Ce boss est très puissant est ses attaques peuvent vous causer d'importants dégâts. Essayez alors d'esquiver ses frappes pour ne pas être touché. Utilisez l'attaque ultime contre ce boss quand vous êtes à une bonne distance de lui. Elle lui inflige beaucoup de dégâts. Toutefois Rasetsu possède la capacité de parer votre attaque à plusieurs reprises. Si c'est le cas enchainez directement avec des combos rapides. S'il vous repousse, lancez encore une fois la technique ultime pour vous approcher de l'ennemi et s'il pare votre attaque, reprenez le dessus avec les combos jusqu'à sa défaite.

Boss : bouddha géant
La statue de bouddha revient à l'assaut. La tactique reste la même, attaquez ses mains tout en évitant ses frappes. Evitez surtout de vous attraper et plaquer au sol. Attaquez ses mains jusqu'à ce qu'il penche la tête, ruez-vous dessus et soyez rapide avant qu'il ne se relève. Répétez les mêmes actions et attaquez son front pour le désintégrer une fois pour toutes.

Chapitre 2 : le château du dragon

Le clan de l'araignée noire qui veut semer le chaos dans le monde s'attaque à votre village. Hayabusa décide de rentrer et d'essayer de sauver le village et le château du dragon. Avancez dans le chemin et prenez la note sur le cadavre. Eliminez ensuite les premiers ennemis et descendez les marches. Eliminez les trois loups qui s'attaquent à vous. Ils tiennent une lame dans leurs gueules qu'ils utilisent pour vous attaquer. Ils sont rapides mais pas trop résistants aux coups. Bloquez alors leurs attaques puis tailladez-les. Allez ensuite à l'échoppe de Muramasa et améliorez le Bâton lunaire pour qu'il atteigne le niveau deux. Faites ensuite vos achats et sortez.

Allez à gauche sur le pont et testez l'amélioration de l'arme sur la horde d'ennemis. Avancez ensuite vers le coffre qui apparait et prenez l'objet Vie des dieux. Quittez le pont et avancez vers le village. Examinez le cadavre en chemin pour lire la note. Avancez et éliminez les cinq ninjas qui foncent vers vous. Avancez encore et examinez un autre cadavre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Descendez ensuite jusqu'à la rivière et marchez sur l'eau jusqu'à l'archer puis éliminez-le. Plongez ensuite dans l'eau et repérez le Crâne de cristal qui se trouve en profondeur. Sortez ensuite de l'eau et éliminez deux loups. Avancez vers le cadavre et examinez-le pour lire le parchemin et apprendre la technique de contre-attaque. Allez vers la statue du dragon et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite entre les maisons et éliminez les ninjas. Entrez dans celle située à droite et allez jusqu'au fond pour prendre une nouvelle arme, les Serres de faucon. Prenez la route de la sortie pour rencontrer d'autres ennemis. Eliminez-les avec vos combos et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre les Graines de vie spirituelle. Allez dans la cour et affrontez une dizaine de ninjas dont deux mages. Utilisez fréquemment la technique ultime pour achever rapidement vos ennemis. Utilisez les combos et évitez de rester au milieu du champ de bataille. Examinez ensuite le cadavre et sortez par le portail qui s'ouvre.

Examinez le cadavre pour apprendre le Lâcher d'Izuna qui consiste à projeter un adversaire dans un tourbillon. Montez les marches et éliminez les deux ninjas en chemin. Utilisez ensuite le saut d'oiseau pour atteindre le haut de la tour et tuer l'archer. Sautez vers l'autre tour et ouvrez le coffre pour prendre les orbes bleus. Continuez votre route et neutralisez deux autres ninjas tout en évitant les flèches des archers qui se trouvent dans les deux tours. Utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le sommet des tours et éliminez les deux archers. Revenez en bas et continuez votre chemin. Avancez et éliminez deux autres ninjas. Sauvegardez ensuite votre partie et montez les marches pour atteindre la statue de Muramasa et faire vos achats. Revenez ensuite près de la statue du dragon et entrez par l'ouverture qui se trouve à gauche. Avancez dans le tunnel et utilisez le saut d'oiseau pour monter.

Commencez par éliminer les deux ninjas qui rappliquent. Montez ensuite les marches en zigzagant entre les flèches jusqu'à atteindre l'archer et le tuer. Examinez ensuite le cadavre qui se trouve à gauche et traversez le pont. Eliminez le premier ninja ensuite effectuez des sauts ciblés pour atteindre les deux archers et les neutraliser rapidement. Avancez

vers la porte et ouvrez le coffre qui se trouve à sa gauche. Avancez dans le chemin montant et ignorez les archers qui sont derrière les fenêtres. Examinez le corps pour consulter le parchemin et apprendre la technique Jeté de guillotine. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve à gauche pour prendre les Graines de vie spirituelle. Reprenez votre chemin et tailladez les loups et leurs maitres en utilisant les nouvelles projections apprises. Lisez ensuite la note qui se trouve sur le cadavre situé à droite. Montez sur le toit et éliminez les ennemis avant de descendre par le trou. Neutralisez les deux ninjas et l'archer. Revenez en arrière et sauvegardez votre partie. Avancez vers l'escalier et prenez l'Arc punitif du démon qui se trouve à gauche. Passez ensuite la porte et montez à l'escalier.

Boss : Rasetsu
Une fois dans la salle du dragon et avant d'affronter le boss. Utilisez votre arc pour éliminer les archers qui vous tirent dessus avec des flèches enflammées. Chaque ennemi nécessite deux flèches pour mourir.

Rasetsu entre en jeu à la recherche de revanche et essaye dès le début du combat de vous faire très mal. Commencez par bloquer ses premiers coups. Quand vous êtes à une bonne distance de lui, concentrez votre force et lancer une attaque ultime.
Si cette attaque est parée, enchainez directement avec des combos. Quand il vous repousse maintenez toujours votre garde et exécutez des déplacements rapides pour éviter ses attaques et ses projections. Continuez vos attaques ultimes suivies par les combos pour éliminer ce boss.

Sortez ensuite par la porte et allez à droite pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Allez de l'autre côté et, avant de monter à l'escalier, passez en dessous pour examiner le corps et récupérer les Graines de vie spirituelle. Montez à l'escalier et éliminez les deux ninjas qui défoncent les portes. Avancez et détruisez les portes situées à droite. Éliminez un ninja et sauvegardez votre partie. Montez ensuite l'escalier situé à droite. Entrez à droite et utilisez votre arc pour éliminer les archers qui se trouvent dans les balcons de droite et de gauche. Courez ensuite sur le mur gauche pour atteindre le balcon. Détruisez la cloison et avancez vers le cadavre pour prendre une Herbe de vie spirituelle. Evitez la trappe et avancez pour atteindre le Crâne de cristal. Prenez-le et descendez par la trappe. Remontez à l'escalier et tirez cette fois avec votre arc sur la grande orbe jaune jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. Montez dans l'ascenseur et approchez-vous de la gueule du dragon.

Avancez dans la gueule du dragon et allez à droite pour sauvegarder votre partie. Allez de l'autre coté pour prendre l'orbe jaune qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite par le trou dans le mur et éliminez les quatre ninjas mages. Montez sur le toit suivant et éliminez les archers avec vos flèches. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vies des mille dieux. Montez ensuite à l'escalier, allez à gauche et examinez le corps pour trouver l'objet Vie des dieux. Revenez en bas et descendez par la trappe qui se trouve à gauche du coffre. En bas, vous trouvez l'échoppe de Muramasa d'un coté et un point de sauvegarde de l'autre coté. Remontez ensuite en haut et montez les marches. Allez à droite pour rencontrer un autre boss.

Boss : Genshin
La chose la plus importante à faire est de ne pas subir l'une des attaques du boss. Elles sont toutes dévastatrices surtout ses combos. Restez toujours sur vos gardes et utilisez les déplacements rapides pour éviter d'être touché. Essayez de riposter tout de suite après son attaque pour le toucher et enchainez les coups dans un court laps de temps. Pensez à vous soigner pendant l'affrontement pour ne pas utiliser le talisman de résurrection. S'il vous touche essayez de vous éloigner de lui pour ne pas encaisser tout l'enchainement. Continuez à l'attaquer pendant le court moment qu'il reste sans défense après son attaque jusqu'à l'intervention de votre père.

Chapitre 3 : Coup de tonnerre

Ryu s'envole pour New York à la poursuite d'Elizébet. Allez derrière vous et à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Avancez dans la rue et allez à droite vers la statue de Muramasa. Faites vos achats et avancez dans la rue. Eliminez la meute de loups ninjas et allez à droite. Eliminez les chauves-souris et ouvrez le coffre pour prendre les orbes rouges. Allez ensuite à gauche. Avancez dans la ruelle et ouvrez le coffre pour prendre l'arme Fléau Vigooréen. Entrez par la porte située à droite. Eliminez les ninjas et utilisez le saut ciblé pour atteindre l'archer avant qu'il ne vous touche. Allez ensuite à droite pour ouvrir le coffre contenant les orbes bleus.

Montez ensuite les escaliers et utilisez votre arc contre les deux archers qui se trouvent sur la passerelle. Continuez à

monter et prenez le Crâne de cristal. Revenez sur la passerelle et avancez vers le point de sauvegarde. Eliminez les ninjas qui le gardent et allez à gauche puis utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Commencez par éliminer les trois ennemis sans tomber du toit. Sortez ensuite votre arc et abattez les démons volants. Descendez ensuite dans la rue et éliminez les ninjas. Allez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Grains de vie spirituelle. Remontez ensuite sur la corniche, marchez sur le mur droit pour atteindre le coffre et prenez l'orbe jaune. Remontez vers le toit et utilisez le câble pour atteindre le toit suivant. Eliminez les ninjas et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche de la statue pour ouvrir le coffre et prendre l'Herbe de vie spirituelle.

Sautez ensuite par l'ouverture qui se trouve dans la corniche. Eliminez les ninjas qui rappliquent avec des combos et utilisez votre arc contre ceux qui restent en retrait. Allez ensuite à gauche et à droite de la pancarte bleue pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Allez ensuite vers la ruelle située à droite pour trouver un corps avec un parchemin à lire. Avancez dans le chemin situé à gauche et exterminez les loups ninjas. Avancez vers le coffre qui se trouve à gauche et ouvrez-le pour apprendre le ninpo Art du phénix de feu.

Après la cinématique, un nouveau genre d'ennemi entre en scène. Il s'agit d'un démon appelé Van Gelf. Utilisez les attaques aériennes doublées d'une arme puissante pour venir à bout rapidement de ces ennemis.

Passez ensuite par le trou créé par ces démons. Sauvegardez votre partie et avancez dans les égouts. Eliminez les loups ninjas avant qu'ils ne vous encerclent et poursuivez votre chemin. Tournez à droite et prenez le Joyau du sceau démoniaque qui se trouve sur le cadavre situé près de l'échelle. Montez à cette dernière et marchez sur le mur gauche pour atteindre le coffre qui contient des orbes rouges. Avancez sur la corniche tournez à gauche puis entrez par l'ouverture située à gauche. Descendez via l'échelle et avancez vers le coffre pour prendre les orbes bleus. Descendez à une autre échelle et avancez dans le tunnel. Eliminez les deux archers qui se trouvent sur la rive d'en face. Sautez dans l'eau et allez à gauche pour trouver un cadavre. Examinez son parchemin pour apprendre la technique de l'Envol unique. Montez alors les escaliers et courez sur les murs pour atteindre le coffre et prendre les orbes jaunes. Descendez ensuite par le trou. Courez sur le mur gauche, sautez vers la perche ensuite sautez vers la rive d'en face. Utilisez vos flèches contre les ennemis et courez sur le mur gauche. Ne descendez pas et attendez que les ninjas montent vers vous pour les accueillir et les taillader sans qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez ensuite en bas et éliminez les Van Gelf avec des attaques aériennes.

Avancez, sauvegardez votre partie et exécutez le saut d'oiseau pour monter. Montez sur le mur droit et accrochez-vous à la perche. Sautez ensuite à gauche pour atteindre le coffre qui contient l'objet Vie des mille dieux. Revenez à la perche et avancez jusqu'à la plateforme. Courez ensuite sur les murs jusqu'à atteindre la terre ferme. Eliminez le ninja et l'archer et courez sur le mur gauche pour atteindre la statue de Muramasa. Améliorez votre épée du dragon (ou toute autre arme) et faites vos achats. Entrez par la porte et sortez votre arc. Visez les deux points bleus des deux ventilateurs pour les arrêter. Allez sur la corniche d'en face et allez à droite jusqu'au Crâne de cristal et prenez-le. Allez ensuite de l'autre coté jusqu'à atteindre un autre ventilateur. Tirez sur le point bleu et sautez vers la perche qui se trouve à gauche. Sautez ensuite dans l'ouverture et plongez dans l'eau.
Nagez et passez le tunnel sous marin. Remontez à la surface et sauvegardez votre partie.

Utilisez le saut d'oiseau dans la cage d'escalier pour monter. Sautez ensuite et marchez sur le mur droit pour atteindre le coffre. Prenez les orbes rouges, tournez-vous et marchez sur le mur gauche pour atteindre l'ouverture. Avancez et sautez en bas. Eliminez les ennemis accompagnés par des loups ninjas. Utilisez les attaques sautées pour éviter d'être attaqué par derrière par les loups. Eliminez tous les ennemis et avancez jusqu'au fond de la caverne. Montez les marches et examinez le parchemin du cadavre pour apprendre la technique de la Voie invisible. Courez sur le mur droit ensuite sautez sur celui de gauche et sprintez pour atteindre la statue de Muramasa. Faites vos achats et avancez. Eliminez les ninjas et l'archer qui se trouve à gauche et avancez jusqu'à la statue de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et sautez à gauche sur les rails.

Tirez sur les ennemis avant qu'ils ne vous atteignent ensuite tailladez le reste. Avancez et courez sur le wagon situé à droite pour entrer dans le suivant. Avancez et sautez de l'autre coté. Avancez et utilisez des attaques sautées contre les Van Gelf pour les éliminer facilement. Avancez pour rencontrer le boss de cette zone.

Boss : Train volant
Commencez par tirer vos flèches sur votre ennemi. Esquivez ensuite les petites bêtes qu'il envoie, utilisez les

déplacements rapides pour cela. Evitez aussi ses projectiles électriques. Restez loin de lui quand il s'approche sinon il vous attrapera avec sa bouche et vous infligera d'énormes dégâts avant de vous lâcher. Il peut aussi vous foncer dessus. Donc restez loin du boss tout en lançant des flèches. Visez n'importe quelle partie de son corps avec vos flèches et bougez continuellement. Quand le boss s'immobilise à cause de la douleur, courez vers lui et attaquez sa tête avec vos plus puissants combos jusqu'à son explosion.

Chapitre 4 : La déesse captive

Ryu se dirige vers la statue de la liberté et atteint Liberty Island. Commencez par éliminer les chauves-souris. Allez ensuite à la statue de Muramasa, améliorez l'une de vos armes et faites vos achats. Avancez dans le tunnel et éliminez les ninjas qui arrivent. Descendez ensuite par le trou et utilisez votre arc contre les archers qui se trouvent en face de vous. Eliminez ensuite le reste des ninjas et avancez. Ouvrez le coffre pour apprendre le ninpo Art de la lame volante. Continuez d'avancer et testez votre ninpo sur les deux ninjas qui rappliquent. Allez ensuite à gauche derrière le wagon et ouvrez le coffre pour prendre les orbes rouges. Avancez ensuite jusqu'à la station et éliminez les Van Gelf normaux ensuite les Van Gelf noirs avec la tactique des attaques sautées. Avancez ensuite à gauche vers l'escalier qui mène à la sortie. Sauvegardez votre partie en chemin et montez jusqu'à la station.

Eliminez la horde de ninjas qui arrive et allez derrière le grillage de droite pour prendre l'Herbe de vie spirituelle qui se trouve dans le coffre. Entrez ensuite dans la salle qui se trouve en face et prenez une autre Herbe dans un coffre. Sortez, allez tout droit et prenez la sortie de gauche. Tournez à gauche et allez jusqu'au bout pour trouver un autre coffre contenant une orbe rouge. Revenez en arrière et éliminez les deux archers avec vos flèches. Montez les marches situées à gauche et détruisez la grille qui bloque le passage. Eliminez ensuite les deux ninjas qui arrivent par ce passage. Montez jusqu'à la surface et éliminez les loups qui vous attaquent.

Suivez ensuite le seul chemin accessible et éliminez les ninjas mages. Tournez ensuite à droite et éliminez deux ninjas. Tournez à gauche et examinez le cadavre pour prendre une Herbe de vie spirituelle. Regardez ensuite en haut sur la passerelle pour voir un Crane de cristal. Avancez en longeant le mur droit, tournez-vous et courez sur ce mur et le suivant pour atteindre le Crane de cristal et le prendre. Sortez ensuite de ces ruelle et allez à droite. Avancez dans le chemin situé devant la statue du dragon et éliminez les ninjas. Allez au fond et ouvrez le coffre qui se trouve derrière les barils pour récupérer des orbes rouges. Revenez en arrière et sauvegardez votre partie. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche de la statue du dragon.

Examinez le cadavre qui se trouve à gauche et prenez le Joyau du sceau démoniaque. Avancez ensuite dans la route détruite et tirez vos flèches sur les démons volants puis éliminez les Van Glef. Continuez jusqu'au bout de la route et ouvrez le coffre pour prendre les orbes jaunes. Regardez ensuite à droite pour repérer le Crâne de cristal. Sautez et prenez-le. Descendez ensuite et allez à gauche pour trouver le coffre contenant la Vie des dieux et la statue de Muramasa. Revenez en haut et utilisez le saut d'oiseau pour monter encore.

Une fois en haut éliminez les Van Glef normaux et noirs. Avancez ensuite à gauche et escaladez l'échelle. Sauvegardez votre partie et avancez à gauche pour rencontrer le boss.

Boss : Ogre Géant
La chose la plus importante à faire contre ce boss et de s'éloigner de ses mains pour ne pas être écrasé ou projeté. Approchez-vous de ses pieds et attaquez-les avec vos puissants combos. Essayez de rester derrière lui et utilisez les déplacements rapides pour esquiver ses coups et pour vous approcher de ses pieds. N'oubliez pas de vous soigner lorsqu'il est nécessaire de le faire. Evitez aussi de rester devant sa gueule à une distance moyenne pour qu'il ne vous crie pas dessus. Ne restez pas non plus loin du boss car il peut vous lancer par-dessus les véhicules. Continuez vos attaques sur ses pieds jusqu'à sa défaite.

Après la cinématique, éliminez les Van Glef et les démons volants. Entrez dans la base de la statue et avancez dans le musée. Détruisez la vitre et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à droite et prenez l'épée Griffe d'Enma. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre et utilisez vos flèches contre les archers. Avancez dans le hall et essayez votre nouvelle arme dévastatrice contre les ninjas. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Courez sur le mur droit et éliminez le Van Glef noir. Sortez dans la cour et allez à droite pour prendre l'Herbe de vie spirituelle située dans le coffre. Allez de l'autre coté et montez à l'escalier. Eliminez ensuite les Van Glef qui se trouvent dans la zone. Montez les escaliers

suivants et éliminez les démons volants. Entrez dans la base de la statue et éliminez les archers avec vos flèches. Allez vers l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des mille dieux.
Montez les escaliers et sauvegardez votre partie. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre le Crane de cristal et prenez-le. Revenez en bas et utilisez le saut d'oiseau pour monter dans la cage d'escalier qui se trouve au centre.

Une fois en haut, montez l'escalier et éliminez les deux ninjas. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la porte. Sortez ensuite dans le balcon et utilisez votre arc contre les démons volants. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des dieux. Rentrez ensuite et montez à l'escalier. Avancez vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez et examinez le corps pour prendre les Graines de vie spirituelle. Montez l'escalier et passez par le trou situé à gauche puis utilisez le saut d'oiseau pour monter jusqu'en haut. Examinez un autre cadavre et montez d'autres escaliers jusqu'à rencontrer Alexei le démon.

Boss : Alexei
Le boss est très rapide et se téléporte d'un endroit à l'autre en ne vous laissant pas le temps de l'attaquer. Vous devez surtout être mobile et utilisez les esquives pour éviter d'être attrapé par Alexei. Si c'est le cas, soignez-vous directement après cette attaque. Quand l'ennemi attaque, esquivez avec un déplacement rapide pour vous retrouver derrière lui et attaquez avec vos plus puissants combos. Quand le boss s'aperçoit de cette attaque, il essayera de lancer son propre combo. Esquivez avec les déplacements rapides pour vous mettre à l'abri. Utilisez ces mêmes déplacements rapides pour éviter les boules électriques d'Alexei. Continuez avec la tactique de l'esquive et de l'attaque jusqu'à venir à bout de ce boss.

Boss : La statue de la liberté
Cet affrontement est un peu semblable à celui avec la statue de bouddha. Vos cibles pour le moment sont les mains de la statue. Repérez la main qui lui sert d'appui et attaquez-la. La statue change de main rapidement suite à vos attaques donc restez mobile. Attaquez toujours les mains par le coté extérieur pour trouver le champ libre en cas de nécessité de repli. Quand elle frappe le sol, sautez pour éviter les rayons électriques engendrés par cette attaque. Quand elle joint ses mains, évitez les boules électriques qu'elle vous lance. Revenez à l'assaut sur les mains de la statue jusqu'à ce qu'elle dévoile son point faible (qui se trouve sur sa gorge). En effet, vous devez utiliser vos flèches pour toucher le noyau de la chaine située sur sa gorge. En même temps vous devez éviter ses attaques de main et ses tirs de boules électriques. Restez toujours mobile et lancez vos flèches après avoir esquivé la boule. Quand la statue se penche vers l'avant, approchez-vous de sa tête pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 5 : la bataille de la prêtresse

Vous incarnez cette fois Momiji qui combat les ninjas du clan de l'araignée noire qui attaquent le village d'Hayabusa. Cette dernière part à la recherche de Sanji l'enfant kidnappé par les ennemis. Avancez sur le pont et utilisez vos combos rapides pour taillader le premier groupe de ninjas. Avancez et éliminez les suivants. La Naginata de Momiji est très tranchante et ses coups ont tendance à mutiler vos ennemis du premier coup. Utilisez ensuite la technique de l'Anéantissement contre ces ennemis pour les éliminer rapidement.

Utilisez votre arc contre l'archer qui se trouve à droite et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Montez ensuite l'escalier pour arriver dans un grand balcon. Repoussez les ninjas et utilisez votre ninpo quand les mages apparaissent. Après l'élimination des groupes de ninjas, Tengu vous attaque par surprise.

Boss : Tengu
Tengu est très agressif et ne se contentera pas de défendre mais il commencera directement par vous foncer dessus et vous attraper. Parez ses attaques et utilisez les déplacements rapides pour esquiver. Après ses deux attaques aérienne, esquivez pour vous retrouver derrière lui et lancez votre combo. Maintenez cette tactique pour réussir à toucher le boss. Quand sa barre de vie diminue de moitié, il se sauvera du champ de bataille.

Allez alors à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'herbe de vie spirituelle. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au point de sauvegarde. Entrez ensuite par la porte située à droite. Montez les marches et affrontez les Van Gelf. Comme avec Ryu, utilisez les attaques sautées pour passer derrière les monstres et les taillader. Ouvrez ensuite le coffre et prenez l'Herbe de vie spirituelle. Passez ensuite par le tube et sautez dans le canal. Eliminez les ninjas et allez à droite. Montez sur le quai et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Revenez au canal principal et avancez.

Montez vers la statue de Muramasa qui se trouve sur la rive gauche et éliminez les ennemis. Traversez le pont et allez à gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve au fond et prenez le Champignon diabolique.

Revenez vers la statue et faites vos achats. Passez par la porte et avancez dans le chemin en repoussant les ennemis qui vous barrent la route. Sauvegardez ensuite votre partie et franchissez la porte. Repoussez les ninjas et utilisez fréquemment la technique ultime contre vos ennemis. Après la première vague, les Van Gelf passent à l'attaque. Eliminez-les avec des combos puissants sans subir beaucoup de dégâts. Un combat contre un boss vous attend.

Boss : Tengu rouge et Tengu Bleu
Ne restez pas trop loin de vos deux ennemis sinon ils vous balanceront dessus des kunais explosifs. Utilisez les déplacements rapides pour éviter leurs attaques et ne restez pas au même endroit pendant longtemps sinon l'un d'eux vous attrapera et vous projettera. Evitez la tempête qu'ils créent quand ils tournent sur eux même et éloignez-vous à ce moment là. Quand ils lancent leurs combos, esquivez pour essayer de passer derrière eux et déclenchez vos plus puissants combos. Focalisez-vous sur un boss à la fois pour l'éliminer avant de passer au deuxième. N'oubliez pas de vous soigner pendant l'affrontement si nécessaire. Restez toujours près de l'un d'eux pour éviter que le deuxième vous attaque. Esquivez et attaquez à la fin de leur combos jusqu'à leur défaite.

Chapitre 6 : La reine des mers

Ryu s'envole pour Venise à la poursuite d'Elizébet. Avancez et éliminez les trois nouveaux ennemis. Il s'agit de loups géants qui marchent sur leurs pattes arrières appelés Lycanthropes ou Loups-garous. Tailladez-les de la même manière que les Van Gelf. Avancez ensuite sur le quai de droite pour trouver la statue de Muramasa. Améliorez l'épée Griffe d'Enma et reprenez votre route. Montez les marches et ignorez le pont pour l'instant. Allez à gauche et descendez vers le quai. Marchez dans l'eau vers la gondole qui se trouve au fond pour prendre le Crane de cristal. Revenez au pont et traversez-le. Eliminez les Loups-garous ainsi que le Van Gelf volant.

Avancez et utilisez la technique ultime contre les prochains ennemis puis finissez le reste avec la technique d'Anéantissement. Avancez et détruisez les caisses de fruits pour récupérer des orbes jaunes. Examinez ensuite le cadavre pour prendre la nouvelle arme. Ce sont deux katanas appelés Griffe de dragon et Croc de tigre. Sauvegardez ensuite votre partie et franchissez la porte située à gauche. Prenez le Crane de cristal posé sur la table et avancez pour affronter les Loups-garous. Avancez ensuite et tournez à droite. Eliminez les ennemis et continuez à droite. Allez au coin et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le balcon et prendre le Talisman de résurrection qui se trouve sur le cadavre. Sautez vers le bas et allez à gauche pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Rebroussez chemin et avancez vers le pont. Traversez-le et éliminez les deux Van Gelf volants. Traversez un autre petit pont et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Revenez en arrière et avancez vers la fontaine. Examinez le cadavre et prenez l'objet Esprit diabolique. Le chemin se referme et trois nouvelles créatures vous attaquent. Ces Gaja sont semblables à des serpents mais rien ne résiste face à votre épée Griffe d'Enma.

Descendez ensuite dans la fontaine et passez par le tunnel qui mène à la lagune. Nagez jusqu'à la gondole et allez à droite. Plongez sous le pont pour prendre le Crane de cristal. Revenez en arrière et plongez pour passer par les grilles défoncées. Courez sur l'eau jusqu'à d'autres grilles. Passez et avancez jusqu'à apercevoir une gondole. Montez dessus et entrez par la fenêtre pour trouver un point de sauvegarde. Montez à l'étage et ouvrez le coffre pour apprendre le ninpo Art du vide transperçant. Sortez ensuite par la porte et allez à droite vers la statue de Muramasa. Faites vos achats et allez de l'autre coté de la route. Eliminez les quatre Van Gelf volants pour que la grille s'ouvre. Avancez sur le pont et éliminez les ennemis. Utilisez vos flèches contre les démons volants et avancez vers la porte. Avancez dans le couloir de droite et éliminez les deux Loups-garous. Ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle et tournez à droite. Lancez vos flèches sur les deux points lumineux pour abaisser le pont. Montez ensuite sur les caisses et sautez pour vous suspendre à la perche. Avancez vers l'autre rive et descendez près du coffre. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Sautez ensuite dans le l'eau et avancez jusqu'au moulin à eau. Accrochez-vous à une des hélices de la roue ensuite sautez vers la plateforme qui se trouve en haut. Marchez sur la petite roue et montez sur l'engrenage. Repérez en haut la perche du grand engrenage. Sautez vers elle et accrochez-vous. Sautez ensuite près du coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des mille dieux. Descendez et sortez par la porte avant de suivre le chemin. Eliminez les Loups-garous et allez sauvegarder votre partie devant la statue. Franchissez ensuite la porte pour entrer dans le jardin.

Combattez les Gaja qui arrivent en surnombre. Utilisez la technique ultime quand ces ennemis ne sont pas trop proches

de vous ensuite lancez vos combos pour neutraliser ces bêtes. Passez ensuite par la porte qui se trouve en haut de la fontaine. Avancez et tournez à gauche pour trouver la statue de Muramasa. Allez ensuite à la salle de l'autre coté, allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Joyau du sceau démoniaque. Revenez au couloir et avancez jusqu'à la cave. Eliminez les deux Van Gelf volants et allez à droite. Avancez vers le cadavre et prenez le Canon hurlant. C'est une arme très puissante mais qui nécessite du temps pour se recharger. Sortez ensuite et montez les escaliers situés à gauche. Entrez ensuite dans la salle, tournez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre des robes jaunes. Revenez en bas et suivez le couloir pour affronter d'autres ennemis. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et montez sur la plateforme circulaire.
Détruisez le plancher avec une attaque puissante.

Après la chute dans le bassin, nagez vers la plateforme circulaire et montez dessus. Marchez sur l'eau pour atteindre la statue de sauvegarde. Avancez vers le fond da la zone et éliminez les poissons fantômes qui s'accrochent à vous et essayent de vous noyer. Un seul coup suffit pour éliminer un poisson mais ils attaquent toujours en groupe. Utilisez les coups tournoyants pour les éliminer tous en même temps. Plongez ensuite et repérez le coffre avant de passer dans le tunnel sous marin. Une fois dans la cité inondée, allez en direction des ruines et attirez les poissons fantômes pour les éliminer. Une fois que vous les aurez terrassés, vous déclenchez un combat contre le dragon marin.

Boss : Dragon marin
Commencez par éliminer les poissons fantômes envoyés par votre ennemi. Utilisez les deux katanas qui vous aideront à en venir à bout rapidement. Esquivez ensuite les vagues provoquées par le dragon. Evitez aussi ses épines quand il les lance sur vous. Sortez votre canon et visez sa gueule. Vous pouvez aussi utiliser vos ninpo contre ce monstre. Quand le canon se recharge, pensez à changer de position pour éviter l'attaque de l'ennemi. Tailladez encore une fois les poissons fantômes quand ils essayent de s'accrocher à vous. Vous pouvez attaquer le dragon avec vos katana aussi et ce quand il pose sa tête sur la plateforme. Toutefois, si vous vous mettez à découvert le monstre vous attrape entre ses dents. Continuez à le bombarder avec votre canon jusqu'à son élimination.

Chapitre 7 : Le château des Lycanthropes

Avancez entre les deux piliers où se trouve une plateforme et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Sautez à droite et avancez sur le toit. Descendez ensuite de l'autre coté pour trouver et prendre le Crane de cristal. Revenez au point de départ et allez cette fois à gauche. Eliminez les poissons fantômes et avancez vers la statue de Muramasa. Améliorez vos deux katanas et faites vos achats. Allez à droite de la statue et avant de sauter, attirez les poissons vers vous pour les éliminer. Déplacez-vous ensuite d'un pilier à l'autre jusqu'à atteindre un deuxième toit. Neutralisez d'autres poissons et allez à gauche. Sautez sur deux autres piliers pour atteindre le rebord. Allez à gauche, éliminez les poissons et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Allez ensuite à droite, sautez par dessus le trou et neutralisez les Gajas. Atteignez le pilier situé à droite puis la plateforme avant d'éliminer les poissons et d'avancer. Sautez sur les piliers et allez vers le coffre situé à gauche. Continuez ensuite votre chemin vers le bâtiment et sauvegardez votre partie.

Avancez dans la caverne et éliminez les squelettes de scorpions avec vos combos. Examinez ensuite le cadavre situé à droite pour prendre le Joyau du sceau démoniaque. Avancez vers la salle pleine de scorpions et utilisez fréquemment la technique ultime contre vos ennemis. Eliminez-les jusqu'au dernier pour provoquer l'apparition du boss.

Boss : Géant en squelette Rigamortis
Commencez par choisir les Griffes d'Enma comme armes principales. Dès le début de l'affrontement focalisez-vous sur ses pieds. Utilisez les déplacements rapides pour vous en approcher et commencez votre travail de destruction. Quand le géant essaye de vous shooter, vous attraper ou vous écraser, utilisez les déplacements rapides pour esquiver. Quand il commence à balayer le sol avec ses mains, éloignez-vous rapidement ou restez en mode parade près de ses pieds. Ne restez pas à mi distance pour ne pas être attrapé par le boss. Continuez à laminer ses pieds jusqu'à se qu'il se mette à terre. Lancez alors vos plus puissants combos jusqu'à ce qu'il se relève et reprenez les assauts. Quand il vacille avant de s'assoir, il ne se relèvera plus. Déchainez-vous alors sur lui jusqu'à le désosser.

Après le combat, avancez à gauche et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le chemin supérieur. Avancez ensuite et marchez sur le mur gauche pour traverser le pont détruit. Avancez et examinez le cadavre pour prendre une nouvelle arme le Kusarigama. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et utilisez la technique ultime contre les trois scorpions.

Avancez, marchez sur le mur et neutralisez les petites bêtes qui vous attaquent. Entrez par la porte et avancez dans le tunnel. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et utilisez la technique ultime contre le groupe de scorpions. Allez ensuite à droite et sauvegardez. Continuez ensuite votre route, passez le pont et courez sur le mur droit. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le saut d'oiseau pour monter à la surface.

Après la cinématique, allez vers la guillotine et frappez-la pour révéler un Crane de cristal. Prenez-le, sauvegardez votre partie et montez les marches. Allez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes. Descendez ensuite et entrez par la porte. Eliminez les deux nouveaux démons de l'ombre. Descendez l'escalier et entrez par la porte. Eliminez d'autres démons en utilisant vos combos et les attaques sautées. Montez ensuite à l'escalier et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez ensuite votre canon contre les démons volants. Montez les marches et allez à gauche pour trouver un coffre ensuite allez à droite pour sauvegarder votre partie. Montez ensuite à l'échelle située à droite de la statue. Avancez et tuez les deux démons avant d'utiliser le saut d'oiseau pour atteindre le sommet. Eliminez ensuite les deux démons de l'ombre et les deux démons volants. Suivez ensuite les marches situées à gauche et avancez en éliminant les démons. Sautez de perche en perche et atteignez la fenêtre de la cathédrale pour la briser et entrer.

Eliminez les démons et les loups-garous et sortez dans la cour de la cathédrale. Examinez le corps et entrez dans la cuisine. Eliminez les deux loups-garous et passez la porte. Détruisez les barils qui se trouvent à gauche pour dévoiler un coffre. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Entrez par la porte suivante e sauvegardez votre partie. Avancez à gauche et entrez dans le hall du château. Eliminez le loup-garou et allez à gauche des escaliers.
Entrez dans la salle à manger et éliminez les démons. Continuez votre chemin vers la salle suivante et éliminez d'autres démons. Franchissez la porte qui s'ouvre et combattez d'autres ennemis. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez la nouvelle arme ; le Tonfa. Passez la porte suivante pour vous retrouver encore une fois dans le hall du château. Montez les marches et allez à droite. Éliminez les loups-garous avec vos attaques sautées et continuez votre montée pour trouver la statue du dragon. Sauvegardez votre partie et continuez à monter.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les ennemis qui l'infestent. Allez ensuite à gauche et frappez la bibliothèque pour trouver un Crane de cristal. Examinez ensuite le cadavre et quittez la bibliothèque par la cheminée. Utilisez votre Kusarigama contre les démons qui essayent de vous encercler et éliminez-les. Passez dans la salle suivante et avancez à gauche vers la cheminée. Utilisez ensuite le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Sauvegardez votre partie et sautez d'une perche à l'autre jusqu'à la rive opposée. Avancez et montez l'escalier pour affronter les loups-garous. Allez vers la statue de Muramasa avant d'atteindre à la salle du trône.

Après la cinématique, ne restez pas entre les bêtes et utilisez les Griffes d'Enma comme arme. Eliminez-les tous pour qua la trappe située au centre s'ouvre. Descendez par la cette dernière, avancez, ouvrez le coffre situé à gauche et sauvegardez votre partie à droite. Avancez, sortez de l'eau et allez à droite. Éliminez les démons et avancez vers l'arène. Avant d'entrer dans cette dernière ouvrez le coffre et prenez son contenu. Entrez ensuite pour combattre Volf le maitre des lieux.

Boss : Volf
Volf est très puissant et robuste. Il vous faudra plusieurs combos pour venir à bout de ce colosse. La tactique à utiliser est semblable à celle utiliser contre Alexei. Restez toujours collé au boss et usez de vos habilités d'esquive. Attendez que Volf lance ses combos et esquivez-les. A la fin de chaque combo, déclenchez-en un à votre tour avant qu'il ne reprenne ses esprits et bloque vos attaques. N'espérez pas parer les coups de Volf, il brisera votre parade et se ruera sur vous en un rien de temps. Les déplacements rapides sont alors votre meilleur allié pour éviter les attaques de Volf. Ne restez pas à mi distance car il peut utiliser sa faucheuse pour vous projeter et vous écraser au sol. Utilisez les déplacements rapides quand Volf fonce sur vous. Ces mêmes déplacements sont utiles quand Volf lance des attaques sautées très puissantes. Attaquez-le toujours dès qu'il termine ses combos et soyez rapide dans l'exécution de vos mouvements pour ne pas vous faire contrer. Maintenez cette tactique jusqu'à sa défaite.

Après le combat, l'arène sera envahie par les loups-garous. Ramassez l'arme de Volf et commencez à taillader les ennemis qui n'arrêteront pas de venir en surnombre. Utilisez les sauts ciblés et la technique ultime pour neutraliser autant d'ennemis que possible avant l'arrivée de Sonia qui vous fera sortir de ce guêpier.

Chapitre 8 : La ville de la Déesse déchue

Vous incarnez cette fois Rachel, la chasseuse de démons. Elle espère nettoyer la ville de toutes ces créatures venant de l'enfer. Avancez dans la rue et éliminez les premiers démons avec vos combos. Tournez ensuite à droite et prenez le contenu du coffre. Avancez et éliminez les trois Van Gelf en abusant de la technique ultime. Allez ensuite à gauche et avancez en éliminant les démons et les Van Gelf. Ouvrez le coffre qui se trouve à droite et prenez le chemin qu'avaient emprunté les Van Gelf. Entrez dans l'entrepôt et éliminez les démons avant d'aller à droite pour trouver un coffre. Allez ensuite à gauche, sauvegardez votre partie et montez l'escalier.

Nettoyez l'étage suivant et utilisez votre mitrailleuse contre les démons qui restent à l'écart. Montez ensuite dans l'ascenseur. Eliminez les démons et les Van Gelf qui débarquent pendant la montée. Une fois à l'étage, éliminez les démons et utilisez votre mitrailleuse contre ceux qui reste hors de l'ascenseur. Quittez ce dernier et sauvegardez votre partie. Revenez-y ensuite pour continuer à monter. Eliminez les ennemis avant l'effondrement de l'ascenseur.

Après la cinématique, tailladez les Van Gelf et faites le tour de la cage d'ascenseur pour trouver la statue de Muramasa. Faites vos achats et allez vers le point de sauvegarde. Montez ensuite les escaliers et éliminez les démons en chemin. Courez sur le mur droit pour éviter le trou et continuez à monter pour affronter le boss.

Boss : Marbus
Commencez par éliminer les démons invoqués par leur maitre. N'oubliez pas d'esquiver avec les déplacements rapides à chaque fois que Marbus fonce sur vous ou essaye de vous écraser. Quand tous les démons sont vaincus, concentrez-vous sur le boss. Attendez qu'il lance son attaque d'écrasement et esquivez-la sans trop vous éloigner. Marbus s'immobilise un instant et c'est à ce moment là qu'il faut l'attaquer avec vos plus puissants combos. Utilisez les déplacements rapides pour éviter ses projectiles. Quand il fonce sur vous et qu'il vous rate suite à votre esquive il restera aussi immobile pour reprendre son souffle. Profitez-en pour l'attaquer par derrière avec vos combos. Au bout d'un certain temps, il invoquera d'autres démons. Eliminez-les en premier pour vous consacrer ensuite au boss à nouveau. Répétez la même tactique jusqu'à sa fuite.

Chapitre 9 : Daedalus, la forteresse volante

Ryu continue la poursuite d'Elizébet et à l'aide de Sonia arrive sur la forteresse volante Daedalus. Courez et abritez-vous derrière l'un des abris pour éviter les tirs des mitrailleuses. Sortez votre canon et commencez à bombarder les ennemis. Si vous restez trop longtemps derrière l'abri, les balles arriveront à le détruire après un certain temps. Tirez avec votre canon pendant que mitrailleuses se rechargent. Sonia arrivera à la rescousse et détruira le reste pour vous.

Après la cinématique et quand le portail du hangar s'ouvre, utilisez votre canon pour détruire les robots qui arrivent lentement vers vous. Entrez dans le hangar et allez à gauche vers la statue de Muramasa pour améliorer l'une de vos armes et pour faire vos emplettes. Entrez ensuite par la porte et affrontez l'unité ninja tactique. Utilisez vos combos contre ces ennemis qui utilisent, en plus des katanas, des armes à feu. Allez ensuite à droite et prenez le joyau du sceau démoniaque qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Fouillez les deux coffres qui se trouvent à gauche et à droite et passez par la porte située à droite. Éliminez les ninjas dans le couloir. Avancez ensuite sur la passerelle et ignorez la porte pour le moment. Allez jusqu'au fond pour trouver un coffre contenant l'objet Vie des dieux. Explosez ensuite avec votre canon les deux robots qui arrivent par la porte. Franchissez cette même porte et descendez via le monte-charge.

Une fois en bas, un ennemi mi-démon, mi-robot passe à l'attaque. Bloquez et esquivez ses attaques avant de lancer vos combos. Entrez ensuite dans la salle des commandes et éliminez les trois soldats. Détruisez la console située à gauche pour récupérer un Crane de cristal. Sauvegardez votre partie et sortez de la salle. Eliminez le Van Gelf robotisé ainsi que les soldats qui l'accompagnent en enchainant les combos. Passez ensuite la porte et éliminez les soldats qui vous attaquent par la droite et par la gauche. Allez à gauche et avancez jusqu'au coffre contenant l'objet Vie des dieux. Quittez cette salle par la porte située à droite et éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir. Avancez et entrez à droite pour rencontrer d'autres soldats. Entrez dans la salle du réacteur et neutralisez les ennemis. Détruisez ensuite les consoles de contrôle du réacteur. Allez à gauche pour trouver un coffre. Quittez cette salle et revenez au premier couloir. Avancez dans le chemin qui était bloqué par les rayons laser.

Franchissez la porte et entrez dans la salle située à gauche pour trouver une statue de Muramasa et un point de sauvegarde. Sortez et avancez dans le couloir. Eliminez les ennemis et entrez dans le dortoir situé à gauche. Examinez

le cadavre situé à droite puis montez dans l'ascenseur qui se trouve à gauche.

Sortez ensuite de l'ascenseur et nettoyez la salle en utilisant les combos et la technique d'Anéantissement. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite. Ouvrez les deux coffres se trouvant dans la salle et prenez l'objet Vie des mille dieux. Entrez dans la salle suivante et utilisez votre canon contre l'ennemi canonnier. Entrez par la porte de droite pour prendre le contenu du coffre. Sortez et allez vers la statue pour sauvegarder votre partie. Descendez par la trappe au sol, dirigez-vous vers la sortie et fouillez le coffre avant de sortir. Allez à droite pour trouver un Crane de cristal dans les débris. Prenez-le et avancez vers la sortie. Passez la porte pour voir des robots. Utilisez votre canon contre ces machines tout en vous mettant à l'abri de leurs tirs. Allez sur le monte-charge pour descendre au niveau inférieur.

Une fois en bas, passez la porte et explosez les trois tourelles avec votre canon. Avancez jusqu'à la porte d'en face et entrez pour sauvegarder votre partie. Passez la porte suivante et examinez le cadavre qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite et attirez les ennemis vers vous. Utilisez la technique ultime pour les éliminer rapidement ensuite sortez votre canon pour exploser l'ennemi qui se trouve au fond du couloir. Entrez dans la salle suivante et éliminez rapidement les ennemis avant de sortir par la porte située à droite avant la fin du décompte.

Après la cinématique, franchissez la porte, fouillez le coffre situé à gauche et éliminez les trois soldats qui arrivent par la droite. Avancez à droite et explosez avec votre canon l'ennemi qui garde la porte. Entrez par cette dernière puis franchissez la suivante. Avancez dans le couloir et entrez dans une autre salle de réacteur. Nettoyez-la et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir, fouillez le coffre et sortez par la porte située à droite.
Avancez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes. Faites vos achats et passez la porte de droite. Détruisez les trois tourelles et avancez vers le point de sauvegarde. Entrez par la porte suivante.

Boss : Genshin
Comme pour le précédent affrontement, la chose la plus importante à faire est de ne pas subir l'une des attaques du boss. Elles sont toutes dévastatrices surtout ses combos. Heureusement vos armes sont meilleures que lors du premier affrontement. Restez toujours sur vos gardes et utilisez les déplacements rapides pour l'éviter. Essayez de l'attaquer tout de suite après son attaque pour le toucher et enchainez les coups pour lui faire mal dans un laps de temps très court. Pensez à vous soigner pendant l'affrontement pour ne pas utiliser le talisman de résurrection. S'il vous touche, essayez de vous éloigner pour ne pas subir tout l'enchainement. Continuez avec la même tactique jusqu'à l'interruption du combat.

Boss : Armadillo
Après la cinématique, vous devez combattre une tortue enflammée géante appelée Armadillo. Commencez par éviter les boules de feu lancées par ce boss en utilisant vos déplacements rapides. Evitez ensuite de rester en face de l'ennemi, il crache du feu et vous serez trop à découvert pour pouvoir éviter les dégâts. Restez derrière-lui, même si sa queue représente un réel danger pour vous puisqu'il peut l'utiliser pour vous frapper. Il peut aussi vous écraser avec ses pattes. Attaquez donc ces pattes, ainsi que le dos et la queue du boss en restant toujours vigilant et sur vos gardes pour bloquer ou esquiver ses ripostes.

Il va tout faire pour vous faire face, ne tombez pas dans son piège. Quand le monstre est assez affaibli, il s'écroulera par terre. Courez alors avant qu'il ne se relève et placez la technique d'Anéantissement. L'attaque touchera le sommet de son crane qui est son point faible. Continuez de frapper jusqu'à l'élimination du boss.

Chapitre 10 : Rendez-vous ou mourrez

Avancez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes de niveau deux. Avancez ensuite, éliminez les soldats et utilisez votre canon contre le soldat qui se trouve derrière les sacs de sable. Avancez et tirez sur les barils quand les soldats sont à proximité. Avancez dans la zone rouge et éliminez les Van Gelf robotisés. Avancez ensuite, tournez à droite et prenez le contenu du coffre qui se trouve à droite. Reprenez votre chemin et éliminez d'autres ninjas. Utilisez le canon contre le canonnier ennemi. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la statue de sauvegarde. Avancez ensuite dans la cour et éliminez les loups qui arrivent. Fouillez le coffre qui se trouve à gauche, franchissez la porte centrale et tailladez les soldats qui arrivent. Utilisez ensuite votre canon contre les ennemis qui vous tirent dessus et qui se trouvent au loin.

Avancez et entrez dans la boutique qui se trouve à gauche de la fontaine pour trouver la statue de Muramasa. Sortez et continuez d'avancer jusqu'à sortir par la porte située au fond. Avancez à gauche pour trouver un terrain miné. Evitez les mines ensuite suivez les traces de pas qui passent entre les mines. A la sortie de cette zone, tournez à droite et utilisez votre canon pour éliminer les soldats qui vous tirent dessus depuis les fenêtres du bâtiment d'en face. Avancez en suivant les traces de pas. Eliminez le Van Gelf sans passer derrière les sacs de sable. Tirez ensuite sur la tourelle située à gauche, sautez par-dessus les sacs de sables et explosez la tourelle qui se trouve à droite. Sautez ensuite vers le Crane de cristal qui se trouve dans le coin droit et prenez-le. Avancez encore une fois en suivant les traces de pas et allez vers le point de sauvegarde qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la chapelle.

Avancez vers le coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des mille dieux. Tournez-vous ensuite et entrez par la porte qui se trouve à gauche de la porte principale. Montez à l'escalier et courez sur les murs pour atteindre les escaliers suivants. Une fois dans la salle des cloches, sautez vers la perches et allez à gauche. Sautez vers la zone où se trouve le coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des dieux. Revenez à la perche et allez de l'autre coté. Sautez vers la porte pour qu'un soldat la défonce et entre. Tailladez-le et entrez puis descendez. Prenez le Crane de cristal qui se trouve près des chandelles et continuez à descendre. Avancez pour voir des poissons fantômes surgir d'une ouverture. Eliminez-les et passez par cette même ouverture qui mène au sous-sol.

Avancez dans le tunnel et éliminez les poissons fantôme jusqu'à atteindre une station souterraine. Avancez à gauche jusqu'au fond pour trouver un coffre. Approchez-vous ensuite du train pour que les soldats vous attaquent. Eliminez-les tout en restant derrière les piliers pour éviter les tirs de canons. Utilisez à votre tour avec votre canon pour éliminer les deux artilleurs. Entrez ensuite dans le train, fouillez le coffre et allez à la cabine suivante pour prendre le Crane de cristal. Sortez et allez au fond de la station, montez aux escaliers et sauvegardez. Montez les marches et sortez par la porte pour rencontrer une vieille connaissance.

Boss : Ogre géant
Cet ogre géant est encore en vie. Ne restez pas en face de ce monstre pour éviter ses attaques frontales. Parez ses attaques en appuyant la parade avec les déplacements rapides pour limiter le contact avec le boss. Passez derrière lui et focalisez-vous sur ses pieds. Attaquez-les sans relâche en utilisant vos plus puissants combos. Quand cet ogre marque un temps mort, ceci indique une attaque imminente, bloquez et utilisez les déplacements rapides pour éviter toutes ses attaques. Revenez ensuite à ses pieds et tailladez-les jusqu'à ce qu'il s'effondre. Allez alors en face de lui et donnez-lui le coup de grâce.

Après le combat, avancez et entrez par le trou dans le mur. Sautez ensuite par le trou au sol et avancez dans le sous-sol en éliminant les poissons fantômes. Avancez entre les cellules et entrez dans celle où se trouve un cadavre. Fouillez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Eliminez d'autres poissons et passez par le trou qui se trouve dans la dernière cellule. Sautez dans l'eau puis montez sur le quai d'en face. Allez à gauche et prenez le contenu du coffre. Utilisez ensuite votre canon contre les trois soldats qui vous tirent dessus depuis le fond du tunnel. Marchez sur l'eau jusqu'à l'escalier et montez. Avancez dans le tunnel et utilisez le saut d'oiseau pour monter.

Passez par le trou dans le mur pour vous retrouver dans un grand hall.
Fouillez le coffre situé à gauche et descendez vers le point de sauvegarde. Montez à l'escalier et sortez dans le balcon, éliminez les soldats puis entrez par la porte suivante pour atteindre la statue de Muramasa. Faites vos achats puis montez à l'échelle qui se trouve à droite. Vous vous retrouvez sous le mécanisme de l'horloge de la tour. Montez d'un engrenage à l'autre et évitez de vous faire écraser. Eliminez les soldats en chemin et utilisez aussi les perches pour monter. Un Crane de cristal se trouve sur un engrenage. Utilisez une perche pour l'atteindre et le prendre. Continuez ensuite votre ascension jusqu'au sommet et sauvegardez votre partie.

Boss : Zedonius
Vous devez choisir de combattre au corps à corps ce boss et lui coller au train. Restez sur vos gardes et esquivez toutes les attaques de Zedonius et surtout ses combos puissants. Attendez qu'il termine son attaque et lancez votre combo. Ne soyez pas trop gourmand en essayant de placer plusieurs combos successifs contre ce boss. Il arrivera à vous contrer ensuite il ripostera pendant que votre garde est encore baissée. Quand il flotte dans les airs, ne restez pas fixe pour ne pas subir les boules de feu du boss. Vous éviterez aussi les charges et les projections. Restez donc toujours mobile et attaquez après chaque combo du boss jusqu'à son élimination.

Chapitre 11 : Une nuit dans la reine des mers

Ayane la jeune ninja part à Venise sous les ordres de Joe Hayabusa. Après la cinématique, vous vous retrouvez encerclé par les ninjas du clan de l'araignée noire. Ayane est rapide et agile, utilisez donc ses aptitudes pour enchainer les combos ensuite les techniques d'anéantissement pour venir à bout de ces ennemis. Utilisez aussi les techniques ultimes et choisissez le combat rapproché pour plus d'efficacité. Passez ensuite le pont situé à droite et ouvrez le coffre. Allez ensuite dans le chemin opposé et traversez un autre pont. Tournez ensuite à droite vers le café et éliminez les ninjas. Ouvrez le coffre et éliminez ensuite les loups-garous en utilisant vos combos. Revenez en arrière et continuez d'avancer pour traverser un autre pont. Tournez à gauche pour trouver un coffre et éliminez les loups-garous qui arrivent. Passez ensuite par la petite porte et avancez jusqu'au bord du canal. Eliminez les ninjas qui arrivent et utilisez vos kunais explosifs contre les archers. Avancez jusqu'au bout de la rive et prenez le contenu du coffre. Traversez ensuite le pont. Montez les marches vers le point de sauvegarde.

Avancez ensuite dans le marché pour rencontrer plusieurs ninjas dont des mages. Utilisez les techniques ultimes ainsi que vos combos pour les éliminer. Avancez ensuite vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez vers le cadavre et fouillez-le. Traversez un autre pont et mutilez rapidement les Van Gelf en utilisant les techniques d'Anéantissement. Avancez ensuite vers la statue et sauvegardez votre partie. Traversez ensuite le pont situé à gauche et entrez par la porte.

Dans la cour, vous serez attaqué par de nombreuses vagues d'ennemis. Utilisez les techniques ultimes et les combos pour les mutiler ensuite utilisez les techniques d'Anéantissement pour les finir. Si plusieurs ennemis vous encerclent utilisez votre ninpo qui en éliminera plus d'un et blessera les autres. Restez toujours mobile et utilisez les déplacements rapides pour ne pas rester entre les ennemis.

Boss : Obaba
Après les ninjas, la sorcière du clan de l'araignée noire passe à l'attaque. Ne restez pas en face d'elle sinon elle vous attrapera et vous projettera ou vous mordra. Votre cible est son ventre qui abrite l'oeil du dragon. Esquivez alors ses attaques en essayant de s'approcher d'elle et lancez vos combos sur son ventre. Quand elle saute dans les airs, utilisez les déplacements rapides pour ne pas finir écrasé sous son le poids de corps. Eloignez-vous d'elle quand elle déclenche son attaque en hélicoptère ensuite revenez à l'assaut. Suivez Obaba dans ses mouvements dans la cour en utilisant vos déplacements rapides pour parer des éventuelles attaques du boss. Continuez de défoncer le ventre de la sorcière jusqu'à son explosion.

Chapitre 12 : Coeur ténébreux

Ryu continue sa poursuite d'Elizébet qui le mène en Amérique du sud. Les marais de la jungle grouillent de ninjas du clan de l'araignée noire. Avancez dans le sentier et éliminez les petites bêtes vertes qui jaillissent des entrailles de la terre. Avancez jusqu'au marécage et utilisez votre canon contre les deux ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez ensuite à droite vers la statue de Muramasa. Améliorez l'une de vos armes et faites vos achats.

Avancez ensuite sur l'eau en éliminant les ennemis qui se trouvent sur les plates-formes. Utilisez votre canon avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et éliminez les deux soldats qui le gardent. Passez ensuite par la cabane, mettez-vous à couvert derrière celle gauche et sortez votre canon. Tirez sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Commencez par ceux qui se trouvent à droite et sautez pour éviter leurs projectiles. Neutralisez les ennemis situés à gauche et enfin tirez sur les deux projecteurs des tours. Marchez ensuite sur l'eau jusqu'à la tour droite pour récupérer le Crane de cristal accroché à la corde. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à gauche. Allez ensuite vers les cabanes au centre. Allez à droite et fouillez le coffre. Sortez, allez à gauche et montez les marches pour trouver un coffre contenant l'objet Vie des dieux. Descendez ensuite et allez à gauche vers la tour. Fouillez les coffres et le cadavre en chemin. Passez ensuite par la porte qui vous mène vers un bassin. Prenez le contenu du coffre et plongez. Allez vers l'ouverture et avancez dans le tunnel sous-marin.

Montez à la surface de l'autre côté et ouvrez le coffre. Sautez ensuite d'une branche à une autre pour atteindre la dénivellation. Utilisez votre canon pour éliminer les bêtes vertes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Avancez ensuite jusqu'au bord de la dénivellation et tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive d'en face. Accrochez-vous ensuite au câble et avancez. Arrêtez-vous au milieu du chemin et regardez à droite. Sautez de perche en perche jusqu'à

atteindre le Crane de cristal et la statue de Muramasa.

Sautez ensuite dans l'eau et revenez au début du chemin. Avancez jusqu'au câble et utilisez-le pour atteindre la dénivellation suivante. Avancez dans le sentier jusqu'au point de sauvegarde. Eliminez les soldats avant de sauvegarder votre partie et allez à gauche pour trouver un coffre. Sauvegardez ensuite votre partie et avancez dans le tunnel.

Eliminez les petites vermines et sautez dans le trou. Sauvegardez votre partie et avancez vers le marais. Vous y rencontrez deux nouveaux genres d'ennemis. Les zombies canonniers et des vers géants qui sortent de l'eau. Ne restez pas dans l'eau pour éviter les attaques des vers. Tailladez les zombies tout en sautillant pour éviter leurs projectiles et pour ne pas être attrapé et projeté par les vers. Utilisez les combos puissants et quand les zombies perdent leur bras canon, utilisez la technique d'anéantissement contre eux. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et prenez le Crane de cristal.

Suivez ensuite le sentier, restez à couvert derrière les arbres et bombardez les deux zombies avant qu'ils ne puissent riposter. Avancez jusqu'au marais suivant et utilisez votre canon pour éliminer les zombies qui se trouvent sur l'autre rive. Le marais est infesté de poissons rouges géants. Bombardez-les avec votre canon avant de passer. Allez ensuite vers la statue de sauvegarde. Tournez à droite et faites vos achats chez Muramasa. Avancez ensuite vers le mur en haut des marches pour tomber dans une embuscade. Eliminez les bêtes vertes en premier ensuite occupez-vous des zombies. Avancez ensuite et avant de sauter dans l'eau, tournez à gauche pour trouver un coffre.

Sautez dans l'eau et nagez dans le tunnel sous-terrain. Sortez ensuite à la surface et après la cinématique, plongez dans l'eau pour trouver le Crane de cristal près d'un cadavre. Prenez-le et remontez à la surface. Utilisez votre canon contre les zombies et les vermines vertes. Avancez ensuite vers la montagne. Avancez dans la zone ouverte et éliminez les zombies et le ver géant.

Boss : Dragon noir
Approchez-vous des pattes du dragon et commencez à les tailladers avec vos combos. Quand le boss s'apprête à attaquer, utilisez les déplacements rapides pour éviter ses coups. Quand il saute et atterrit en écrasant le sol, utilisez les déplacements rapides pour éviter de rester sous le dragon. Attaquez ensuite ses pattes, sa queue et même sa tête. Mais ne restez pas fixe en face du boss sinon il vous attrapera et vous projettera violemment.
Quand le boss s'écroule par terre, allez vers sa tête et exécutez la technique d'Anéantissement pour couper sa queue. Continuez ensuite votre travail en attaquant le boss par derrière puisqu'il ne peut plus vous attaquer avec sa queue. Attaquez sa tête dès qu'il s'écroule jusqu'à lui donner le coup de grâce et l'éliminer.

Chapitre 13 : Le temple sacrificiel

Ryu continue sa chasse et poursuit encore Elizébet. Commencez par améliorer une arme de votre arsenal chez Muramasa. Avancez et éliminez les Gajas rouges avec vos combos. Avancez, sortez votre canon et éliminez les zombies. Avancez sous la pluie de sang en éliminant les ennemis et courez sur le mur gauche pour passer le trou. Avancez encore et descendez dans le trou pour trouver deux coffres. L'un d'eux contient l'objet Vie des dieux. Revenez en haut et marchez sur les murs pour atteindre la zone suivante. Eliminez les Gajas et les zombies pour débloquer le chemin. Avancez ensuite jusqu'à la statue de sauvegarde.

Avancez en éliminant les démons en avançant sur le pont. Le colosse Rasetsu passe à l'attaque. Utilisez la technique ultime pour venir à bout de cet ennemi. Continuez votre chemin, éliminez les démons et fouillez les deux cadavres pour prendre leurs objets. Entrez ensuite dans la caverne et sauvegardez votre partie. Avancez et sortez votre canon pour exploser les vermines vertes qui sortent dans l'eau acide. Restez à l'abri des tirs des vers géants situés dans l'eau. Eliminez ensuite ces derniers avec votre canon avant de passer le marais. Avancez et courez sur le mur gauche ensuite sur le droit pour atteindre l'autre rive. Tournez-vous ensuite et marchez sur le mur gauche pour atteindre le Crane de cristal.

Prenez-le et revenez en arrière. Avancez vers un autre marais et comme précédemment, utilisez votre canon contre les vermines et les vers géants tout en restant tranquillement à l'abri. Avancez ensuite à droite sans marcher dans le marais. Descendez dans le trou et avancez vers le point de sauvegarde.

Avancez et descendez la dénivellation. Utilisez votre canon contre les démons volants et les Van Gelf volants. Descendez ensuite l'escalier et allez à gauche pour prendre le Crane de cristal et à droite pour trouver un coffre.

Entrez par la porte et éliminez les démons. Allez sur la plateforme circulaire et exécutez un coup puissant pour frapper le sol et faire descendre la cage. Examinez le cadavre situé dans la cage et prenez le Joyau du sceau démoniaque. Revenez sur la terre ferme et allez à gauche. Descendez la dénivellation et tailladez les démons. Suivez le chemin et éliminez les Van Gelf volants. Avancez vers le pont et tailladez les ennemis en chemin. Faites vos achats chez Muramasa et traversez le pont. Eliminez les deux Van Gelf et les deux démons ensuite sauvegardez votre partie.

Avancez dans le chemin et éliminez les deux démons. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre la cage et examinez le corps qui s'y trouve. Entrez dans la tour effondrée et descendez jusqu'en bas. Avancez en neutralisant les démons et fouillez les coffres en chemin. Après la cinématique, montez les escaliers qui mènent vers le temple. Plusieurs ninjas vous barrent la route. Utilisez les techniques ultimes pour les repousser avant qu'ils ne vous atteignent et finissez le reste avec vos combos puissants. Entrez ensuite dans le temple, faites vos achats et sauvegardez votre partie. Descendez les marches et éliminez les Van Gelf.

Boss : Elizébet
Elizébet est très rapide et se déplace sans cesse. Il faut s'approcher d'elle pour réussir à la toucher. Pour le faire, utilisez les déplacements rapides pour esquiver ses coups et ses attaques et en même temps s'approcher d'elle. Ne restez pas sur place longtemps ou elle vous attrapera avec sa queue en aiguille et vous projettera. Eloignez-vous d'elle quand elle lance sa pluie de sang. Quand vous êtes à proximité, laissez-la vous attaquer avec son combo tout en bloquant et attaquez tout de suite après. Restez près du mur pour que lorsqu'elle vous charge et que vous esquivez elle se retrouve bloquée. Vous aurez tout le temps nécessaire pour l'attaquer. Continuez vos attaques au corps à corps et n'oubliez pas de vous soigner. Maintenez ces tactiques jusqu'à venir à bout de ce boss.

Chapitre 14 : La sépulture de l'assassin

Ryu retourne au village de Hayabusa et prend la direction du mont Fuji. Avancez vers le village en suivant le seul chemin disponible. Les premiers ennemis de la zone sont des loups démoniaques qui apparaitront près de la statue de Muramasa. Eliminez-les avec vos combos rapides puis améliorez une arme chez Muramasa. Avancez ensuite vers le point de sauvegarde et éliminez d'autres loups.

Sauvegardez ensuite votre partie et continuez d'avancer dans le chemin descendant qui mène au village. Eliminez d'autres loups en chemin jusqu'à arriver dans une grande cour.

Boss : Tengu rouge et Tengu bleu
Armez-vous avec la Véritable épée du dragon qui est très puissante et vous facilitera le combat. Ne restez pas trop loin de vos deux ennemis sinon ils vous balanceront dessus des kunais explosifs. Utilisez les déplacements rapides pour éviter leurs attaques et ne restez pas au même endroit très longtemps sinon l'un d'eux vous attrapera et vous projettera. Evitez la tempête qu'ils créent quand ils tournent sur eux même et éloignez-vous. Quand ils lancent leurs combos, esquivez pour essayer de passer derrière eux et lancez vos plus puissants combos. Focalisez-vous sur un boss à la fois pour l'éliminer avant de passer au deuxième. N'oubliez pas de vous soigner pendant l'affrontement si nécessaire. Restez toujours près de l'un d'eux pour éviter que le deuxième vous attaque. Le premier Tengu qui perdra la moitié de sa barre de vie se sauvera. Continuez alors d'attaquer celui qui reste jusqu'à l'éliminer.

Entrez ensuite par la porte de la maison et sortez de l'autre coté. Allez au point de sauvegarde ensuite traversez le pont. Eliminez les ninjas avec la technique ultime et les combos et entrez par le grand portail. Eliminez les deux Rasetsus en utilisant les sauts ciblés pour passer derrière eux avant de les tailler avec vos combos puissants.

Entrez ensuite dans l'armurerie située à gauche. Eliminez les ninjas, fouillez le coffre et faites vos achats chez Muramasa. Montez ensuite à l'échelle et passez par la fenêtre. Allez à gauche pour trouver un coffre et prenez son contenu. Allez ensuite à droite et avant de franchir la porte, tournez à droite et avancez dans la ruelle pour trouver un Crane de cristal dans le coin. Prenez-le et passez la porte. Sauvegardez votre partie avant de traverser le pont. Eliminez les ninjas qui arrivent, avancez dans le sentier et neutralisez d'autres ninjas puis plongez dans l'eau. Passez dans le tunnel sous-marin et émergez de l'autre coté. Combattez les ninjas qui vous attendent sur le rive puis allez à

droite vers l'abri pour prendre le Crane de cristal.

Avancez dans le sentier et éliminez les deux archers avec votre canon. Continuez d'avancer et neutralisez tous les groupes de ninjas qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la caverne. Une fois devant la forteresse ennemie, utilisez votre canon pour éliminer l'archer et montez la dénivellation. Entrez dans le tunnel et prenez les Graines de vie et l'objet Vie des mille dieux. Revenez en arrière et montez les dénivellations jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Avancez et fouillez le corps pour prendre l'objet Esprits diaboliques. Avancez en éliminant les ninjas jusqu'à sortir de la forteresse. Eliminez les mages et allez à gauche vers le puits. Sautez à l'intérieur et fouillez le cadavre pour prendre l'objet Vie des dieux. Avancez pour sortir de la caverne. Eliminez les ninjas et descendez jusqu'en bas de la montagne. Avancez vers la lueur bleue pour trouver le Dernier Crane de cristal du jeu.

Eliminez les archers avec votre canon et remontez jusqu'à sortir du puits. Allez à droite et utilisez la corde pour atteindre l'autre côté de la montagne. Avancez dans le sentier en neutralisant les ninjas jusqu'à l'apparition de Muramasa qui éliminera le reste des ninjas.

Après la cinématique, continuez votre chemin dans la montagne et allez vers la statue de Muramasa pour être attaqué par plusieurs ninjas. Eliminez-les et passez votre chemin. Une fois dans la grande zone circulaire, utilisez la technique ultime contre les premier ninjas ensuite éliminez les autres avec vos combos. Avancez encore jusqu'à atteindre une autre zone pleine de ninja. Eliminez-les pour que le Tengu arrive.

Boss : Tengu
C'est le Tengu qui s'est sauvé lors de l'affrontement précédent. Il arrive avec du renfort. Maintenez la même technique en esquivant les attaques du Tengu et en l'attaquant par derrière avec vos puissants combos. Si les ninjas vous gênent, commencez par les éliminer ensuite concentrez-vous sur le Tengu jusqu'à l'éliminer.

Après le combat, fouillez tous les cadavres pour trouver sur l'un d'eux l'objet Vie des dieux.
Avancez dans le chemin montant et prenez le contenu du coffre. Avancez ensuite pour rencontrer encore une fois Genshin.

Boss : Genshin
C'est la troisième fois que vous combattez Genshin. Maintenez la même tactique et esquivez ses coups avec des déplacements rapides. Attendez qu'il effectue son combo pour l'attaquer tout de suite après. Soignez-vous et restez mobile pour ne pas subir les attaques de Genshin. Lancez un combo rapide avec la Véritable épée du dragon et esquivez tout de suite après. Maintenez cette tactique jusqu'à la défaite de ce boss.

Chapitre 15 : Destruction massive

Avancez vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez ensuite pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. C'est une sorte de femme araignée appelée veuve noire. Eliminez-les avec vos combos et avancez. Eliminez les Van Gelf et sauvegardez votre partie.

Boss : Marbus
Sortez votre Véritable épée du dragon et préparez-vous au combat. Comme pour le précédent affrontement, commencez par éliminer les démons invoqués par leur maitre. N'oubliez pas d'esquiver avec les déplacements rapides à chaque fois que Marbus fonce sur vous ou essaye de vous écraser. Ne restez pas fixe dans un seul endroit pour ne pas être attrapé et projeté par le boss. Quand tous les démons sont vaincus, concentrez-vous sur Marbus. Attendez qu'il lance son attaque d'écrasement et esquivez-la sans trop vous éloigner. Marbus s'immobilise un instant et c'est à ce moment là qu'il faut l'attaquer avec vos plus puissants combos. Utilisez les déplacements rapides pour éviter ses projectiles. Attaquez Marbus quand il reprend son souffle suite à une attaque de charge manquée. Après un certain temps il invoquera d'autres démons. Eliminez-les en premier pour vous consacrer ensuite au boss. Répétez la même tactique jusqu'à la mort de Marbus.

Avancez ensuite en éliminant les veuves noires et les Van Gelf et sauvegardez votre partie. Reprenez votre chemin et éliminez les démons accompagnés par des Van Gelf. Une fois dans le lac de lave, éliminez les poissons fantômes et

avancez vers la plateforme centrale.

Boss : Zedonius
Encore une revanche dans l'air. Zedonius que vous aviez battu auparavant passe à l'attaque. Evitez avant tout de rester dans la lave et regardez bien où vous mettez les pieds. Restez sur la plateforme centrale et attendez que le boss atterrisse près de vous. Restez sur vos gardes et esquivez toutes les attaques de Zedonius et surtout ses combos puissants. Attendez qu'il termine son attaque et lancez la votre. Quand il flotte dans les airs, ne restez pas fixe pour ne pas subir les boules de feu du boss. Vous éviterez aussi les charge et les projections jusqu'à son élimination. Avancez ensuite vers l'objet qui brille et prenez le Coeur de flamme malveillant.

Entrez ensuite dans la caverne et sauvegardez votre partie. Fouillez ensuite le coffre et faites vos achats chez Muramasa. Avancez en éliminant les poissons fantômes jusqu'à rencontrer Volf une deuxième fois.

Commencez par éliminer les centaures avec des techniques ultimes. Restez près d'un mur et laissez-les s'approcher de vous. Bloquez leurs coups et quand ils sont tous entassés, lancez vos plus puissants combos pour les finir.

Boss : Volf
Volf qui est revenu à la vie vous attaque une autre fois. Restez toujours collé au boss et usez de vos habilités d'esquive. Attendez que Volf lance ses combos et esquivez-les. A la fin de chaque combo lancez les votres avant qu'il ne reprenne ses esprits et bloque vos attaques. Utilisez la Véritable épée du dragon qui est plus maniable et plus rapide dans l'exécution des combos. Utilisez les déplacements rapides pour esquiver les attaques de Volf. Ne restez pas à mi distance du boss, il utilisera sa faucheuse pour vous projeter et vous écraser au sol. Utilisez les déplacements rapides quand Volf fonce sur vous. Ces mêmes déplacements sont utiles quand il lance des attaques sautées très puissantes. Attaquez-le toujours dès qu'il termine ses combos et soyez rapide dans l'exécution de vos mouvements pour ne pas être contré. Maintenez cette tactique jusqu'à la défaite de Volf.

Chapitre 16 : Abîmes infernaux

Avancez vers le cadavre de Volf et prenez le Coeur de tempête violente. Faites vos achats chez Muramasa et montez les marches. Entrez par la porte et éliminez les démons tout en avançant. Entrez dans la salle suivante et éliminez les veuves noires avec vos combos. Utilisez ensuite votre canon contre les zombies. Passez à la salle suivante et éliminez les ninjas. Les deux Tengus font encore leur apparition mais ils ne représentent plus une menace pour vous. Esquivez leurs attaques et remisez tout de suite pour les éliminer. Avancez ensuite vers la statue de sauvegarde et nettoyez la zone avant de sauvegarder votre partie.

Allez ensuite à gauche et passez par l'orifice. Détruisez les glandes et les ennemis qui se cachent parfois dans ces glandes. Sortez ensuite de ces caves et sautez dans le trou.

Boss : Alexei
Un autre démon demande sa revanche. Alexei est comme d'habitude très rapide et se téléporte d'un endroit à l'autre en ne vous laissant pas le temps de l'attaquer. Esquivez ses attaques et utilisez la Véritable épée du dragon pour lancer vos combos contre ce boss. Utilisez les déplacements rapides quand Alexei attaque pour vous retrouver derrière lui et tailladez-le sans relâche jusqu'à sa mort.

Chapitre 17 : Sang empoisonné

Avancez et prenez le Coeur d'éclair azur. Avancez ensuite et passez par l'orifice ouvert. Eliminez les veuves noires pour ouvrir l'orifice suivant et passez. Allez à la statue de Muramasa pour faire le plein ensuite avancez vers la rivière de sang. Eliminez les ninjas, avancez et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et avancez vers la porte. Utilisez votre canon contre les poissons rouges géants et marchez sur l'eau jusqu'aux escaliers. Montez et entrez par la porte.

Boss : Genshin
Vous combattez encore une fois Genshin mais cette fois dans sa forme démoniaque. Prenez l'épée du dragon en main et maintenez la même tactique. Esquivez ses combos et attaquez tout de suite après avec vos propres combos. Avec l'arme puissante que vous possédez, le vaincre ne sera pas trop difficile. Genshin vous donnera son épée avant de

mourir.

Boss : Elizébet
Un autre combat contre Elizébet qui n'a pas changé son style de combat. Attendez qu'elle s'approche de vous pour l'attaquer sinon esquivez toutes ses attaques pendant qu'elle est dans les airs. Même avec vos deux épées puissantes vous devez vous armer de patience pour éliminer Elizébet qui bouge sans cesse.

Avancez ensuite dans le trou et éliminez les ninjas. Après la cinématique, ouvrez le coffre et allez à gauche pour faire le plein chez Muramasa. Allez ensuite à droite et sauvegardez votre partie. Avancez enfin vers la grande porte.

Boss : Dagra Dai
Ce sorcier invoque trois Van Gelf pour le soutenir. Commencez par les éliminer pour vous concentrer après sur le boss. Vous pouvez utiliser les ninpos contre ces créatures. Evitez les rayons électriques lancés par le boss. Esquivez aussi les coups de tentacules et les explosions sous terraines. Attaquez-le dès qu'il atterrit sur la plateforme. Vous pouvez commencer à attaquer Dagra Dai même s'il reste un Van Gelf. Enchainez les combos pour toucher le boss et évitez de rester immobile devant ce dernier pour ne pas subir une projection très douloureuse. Laissez passer ses combos en les esquivant et attaquez ensuite avec les vôtres. Quand il se téléporte loin de vous, évitez ses projectiles. N'oubliez pas de vous soigner et maintenez la pression sur votre ennemi jusqu'à le battre.

Après la cinématique, équipez-vous de l'Arc punitif de démon et allez vers la plateforme. Prenez le contenu du coffre et montez sur les branches. Une fois que vous aurez atteint Archfiend sortez votre arc.

Boss : Archfiend
Utilisez votre arc et visez la tête du démon pour activer la sphère qui se trouve dans son ventre. Visez ensuite cette dernière pour lui faire encore plus mal. Evitez alors les flaques de sang crachées par le démon à chaque fois que vous le touchez. Tirez encore sur sa tête puis sur la sphère et évitez le rayon lumineux qui sort de sa bouche. Evitez aussi les projectiles lancés par ce géant en vous déplaçant sur la plateforme. Quand le monstre vous ignore et monte, suivez le chemin et utilisez les sauts d'oiseau pour le rejoindre. Répétez les mêmes actions pour qu'il s'éloigne une autre fois. Rattrapez-le et prenez le contenu des coffres qui se trouvent en chemin. Restez loin des ses mains quand il frappe le sol ou balaye la zone et continuez votre travail. Visez la tête ensuite la sphère jusqu'à vaincre le démon.

Après la cinématique, le démon reprend du service mais dans une autre forme. Quand il s'appuie sur la plateforme et lance l'attaque du rayon, allez vers l'une de ses mains et attaquez-la pour l'affaiblir. Quand le démon vole et vous lance dessus ses rayons électriques et ses projectiles, restez toujours en mouvement pour éviter ces attaques. Attaquez ensuite le boss quand il atterrit sur la plateforme et avance vers vous.

Si vous subissez son combo, tenez-vous près à attaquer dès la fin de celui-ci. Maintenez cette tactique et soignez-vous si nécessaire. Quand le démon pose sa tête sur la plateforme, allez vers cette dernière et lancez la technique d'Anéantissement qui éliminera le démon une fois pour toutes. Félicitations ! Vous venez de finir Ninja Gaiden Sigma 2.

Noby Noby Boy

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEU

Maintenez la direction Droite sur le stick analogique gauche et appuyez sur Select pour faire apparaître un mini-jeu en 2D. Il s'agit du mini-jeu dévoilé dans le trailer du TGS 2008.

TROPHÉE CACHÉ : "LES YEUX PLUS GROS QUE LA PANSE"

Pour obtenir le trophée en or "Les yeux plus gros que la panse", en cours de partie appuyez sur la touche Select et trouvez les mots "Noby Noby Boy". Appuyez ensuite sur la touche pour que les lettres se détachent et que vous puissiez les manger avec L2.

Novastrike

© Sony / Tiki Games

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Broken Falchion (Bronze)

Abattez un avion Falchion dans n'importe quel niveau de difficulté.

Challenger (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Recruit.

Champion of Praxor (Bronze)

Terminez le deuxième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Defender of Khara (Bronze)

Terminez le quatrième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Destroyer (Bronze)

Abattez 500 adversaires aériens dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ground Sweeper (Bronze)

Détruisez 200 cibles Draelus au sol dans n'importe quel niveau de difficulté.

Heralder No More (Bronze)

Détruisez un avion Heralder dans n'importe quel niveau de difficulté.

Legendary (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Hardcore.

Master of Arms (Bronze)

Débloquez le dernier vaisseau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Reckoning Force (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Soldier.

Savior of Tolak (Bronze)

Terminez le sixième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Searer Extinguished (Bronze)

Détruisez le Searer sur Tolak dans n'importe quel niveau de difficulté.

Unstoppable (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Vétéran.

Operation Flashpoint : Dragon Rising

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Ces codes de pré-commande sont à saisir dans la section bonus pour débloquer de nouvelles missions.

```
GAME.FR
JEUXVIDEO&CO.FR
MICROMANIA.FR
OFPWEB1
OFPWEB2
SMARTOYS.BE
```

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Sans avertissement préalable

Détruire le radar.

Coup de Sabre

Neutraliser les sites de missiles sol-air.

Le reflux de la marée

Tenir la tête du pont.

En piste

Capturer l'aérodrome.

Le sauvetage du marchand de sable

Procéder à l'extraction de l'équipage de l'hélicoptère abattu.

Comme un vol d'aigles

Atteindre l'hélicoptère d'extraction.

Gestion des ressources

Sécuriser le dépôt de carburant.

Sauvetage héroïque

Sauver les otages.

Tout en haut de la colline

Éliminer la position de mortiers de l'APL.

Repli stratégique

Atteindre le point d'extraction.

Avis d'expédition

Attaquer la base navale.

La fureur vient du ciel

Appeler votre première frappe aérienne.

Le feu du ciel

Appeler votre premier barrage d'artillerie.

Tueur de peloton

Tuer ou mettre hors de combat 25 ennemis.

Argent

Visite de l'île de Skirinka

Trouver l'hélicoptère de l'APL et l'utiliser pour faire le tour de Skirinka dans Le réveil du dragon.

Opération fantôme

Éliminer le commandant de l'APL dans Le dragon aveugle.

Un peu de créativité

Détruire le transport de troupes blindé de l'APL en haut de la plage dans Unis pour la victoire.

Pistolero

Détruire l'hélicoptère de transport en fuite de l'APL dans L'offensive des aigles.

Auto-stoppeur

Détruire les unités blindées de l'APL autour du village dans Traînée de poudre.

De l'huile sur le feu

Détruire tous les camions citernes de l'APL dans La flambée de l'essence.

Efficacité sans faille

Éliminer les troupes restantes de la 2e ligne d'un barrage de mortiers dans Le fil du rasoir.

Sauvetage sans anicroche

Tous les otages doivent survivre dans A la recherche de Lois.

Ça roule !

Veiller à ce que tous les Abrams atteignent la position de soutien dans Le son des trompettes.

D'une pierre deux coups

Éliminer Han et la station radio d'un seul JDAM dans Décapitation.

Enveloppement vertical

Piloter un MH-60S jusqu'à la zone d'atterrissage désigné dans La fureur du dragon.

Coup bas

Détruire un véhicule ennemi à l'aide d'une mine antichar.

Tas de ferraille

Détruire un véhicule ennemi à l'aide d'une arme antichar.

Ciel dégagé

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une arme antiaérienne.

Tombé du ciel

Tuer un ennemi avec un hélicoptère sans utiliser son armement.

Tueur de section

Tuer ou mettre hors de combat 50 ennemis.

Les mains propres

Mener une mission à bien sans tuer qui que ce soit personnellement.

Rafistolage d'urgence

Poser des bandages à un ami blessé en mode Coop.

Roi de l'infirmerie

Poser des bandages à 20 autres soldats.

Or

Dragon Rising

Terminer la campagne à n'importe quelle difficulté.

Dragon Rising - Hardcore

Terminer la campagne en difficulté Hardcore.

Tueur de compagnie

Tuer ou mettre hors de combat 100 ennemis.

Platine

Trophée platine

Tous les trophées ont été obtenus.

OutRun Online Arcade

© Sega / Sumo Digital 2009

TROPHÉES

Bronze

Technologique

Atteins l'arrivée en transmission automatique

Boîte de vitesses

Atteins l'arrivée en transmission manuelle

Grand Prix

Franchis toutes les arrivées (A - E)

Voyageur fréquent

Participe à 50 parties à un joueur

660 chevaux

Roule à plus de 300 km/h pendant 10 secondes

Chef de la meute

Arrive premier à tous les carrefours dans une partie multijoueur

Légende

Arrive à la première place dans 5 parties multijoueur d'affilée

Argent

Club de riches

Marque plus de 1 million de points en mode OutRun

Passing Breeze

Termine le mode Contre la montre en moins de 4'30""00

Virée dangereuse

Marque plus de 2,5 millions de points dans 15 parcours continus en mode OutRun

Roi du Gumball

Termine 15 parcours continus en mode Contre la montre en moins de 14'30"00

Or

Cardiogramme

Obtiens un score général AAA en mode Coup de cœur

Overlord II

© Codemasters / Triumph Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Antagoniste

Tuez un Overlord adverse vingt fois au cours de parties avec classement.

Homme d'armes

Forgez une arme.

Equarisseur

Tuez cinquante créatures au corps-à-corps.

Libérateur des Bleus

Trouvez les Larbins bleus.

Beauté bleutée

Forgez l'armure et le heaume élémentaux.

Occupant

Gagnez sur une carte Dominateur.

Rédempteur des Verts

Trouvez les Larbins verts.

Grand magicien

Tuez cinquante créatures en surchargeant votre sort de Présence maléfique.

Gardien des enfers

Forgez l'armure et le heaume infernaux.

Semeur de chaos

Semez le chaos pendant le prélude.

Capitaine des Larbins

Sauvez tout votre équipage des toiles d'araignée.

Rassembleur de Larbins

Récoltez 250 globes de vitalité.

Récolteur de Larbins

Récoltez dix globes de vitalité.

Amasseur de Larbins

Récoltez 1000 globes de vitalité.

Pillard

Gagnez sur dix cartes Butin de pirates.

Sauveur des Rouges

Trouvez les Larbins rouges.

Sauveur de Kelda

Sauvez Kelda à Nordberg.

Tueur de phoques

Tuez 100 bébés phoques.

Ravageur

Détruisez une ville.

Brigand

Gagnez sur une carte Butin de pirates.

Conquérant

Gagnez sur dix cartes Dominateur.

Esclavagiste

Asservissez une ville.

Tyran de Nordberg

Imposez votre tyrannie sur Nordberg par la domination ou la destruction.

Amoureux des armes

Forgez trois armes.

Argent

Collectionneur de Larbins

Récoltez 5000 globes de vitalité.

Apocalypse vivante

Détruisez Nordberg et Clairéternel.

Harpagon

Accumulez 50 000 pièces d'or.

Le Destructeur

Obtenez un niveau de tyrannie par la destruction de 100%.

Le Dominateur

Obtenez un niveau de tyrannie par la domination de 100%.

Nouvel ordre mondial

Asservissez Nordberg et Clairéternel.

Secrets

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

PAIN

© Sony / Idol Minds 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Buzz

Totalisez 3 millions de points en mode After Party.

Ed the Cow

Soufflez 12 fois la vache dans le niveau Downtown avec la Grab-bomb Box.

Ice Tea

Endurez 50 tirs du "junk".

The Dude

Jouez 12 fois au bowling en multijoueur.

The Hoff (maillot de bain)

Attrapez la fille en bikini 69 fois avec The Hoff.

The Hoff (smoking)

Totalisez 6 900 069 de points avec The Hoff.

AFTERMATH

Aftermath est une version remixée de PAINdemonium. Vous devez faire plus de 1 500 000 points en un seul tir pour la débloquer.

MODES CACHÉS

Mode "Fun with Explosives" (Freestyle)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Painful)

Mode "Fun with Explosives" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Normal)

Mode "Fun with Explosives" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Hard)

Mode "Mime Toss" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Mime Toss" (Normal)

Mode "Mime Toss" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Mime Toss" (Hard)

Mode "Spank the Monkey" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Spank the Monkey" (Normal)

Mode "Spank the Monkey" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Spank the Monkey" (Hard)

Mode "Clown Toss" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Normal)

Mode "Hot N Cold" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Hot N Cold" (Normal)

Mode "Clown Toss" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Hard)

Mode "Hot N Cold" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Hard)

Mode "Clown Toss" (Platinum Club)

Obtenir la médaille de platine dans le mode "Clown Toss" (tous les modes de difficulté)

Mode "Hot N Cold" (Platinum Club)

Obtenir la médaille de platine dans le mode "Hot N Cold" (tous les modes de difficulté)

BLOCK PARTY

Block Party est une version spéciale de Downtown où la fronde se trouve à l'autre bout de la ville. Pour la débloquer, vous devez viser la vieille dame de manière à l'entraîner avec vous percuter le métro.

DÉMOLITION

Bombardez la fille en bikini 5 fois avec une caisse explosive en mode Block Party. A chaque fois que vous réussissez, vous pouvez appuyer sur R1 et Select pour recommencer plus rapidement.

AFTER PARTY

Démolissez les 8 lots suivants dans le studio de cinéma : "The Colosseum", "The Alien Invasion", "Beaverzilla", "Warzone", "Tetanus", "Car Chase", "The Castle", "The Wild West".

URANUS INVASION

Faire exploser l'alien dix fois avec une boîte explosive.

BONUS (MOVIE STUDIO)

Hard

Remporter la médaille d'or en "Normal Fun With Explosives" ou en "Normal Createtastic".

Painful

Remporter la médaille d'or en "Hard Fun With Explosives" ou en "Hard Createtastic".

Platinum Club

Remporter la médaille d'or dans tous les niveaux de difficulté des modes "Fun With Explosives" et "Createtastic".

TROPHÉES

Bronze

Dude Abides

Utilise "Le Dude" pour faire 30 Strikes au bowling

D-Town Destruction

Fais un score de 2 000 000 dans PAINdémonium et Retombées

Pain in the Park

Fais un score de 2 000 000 dans Foire foraine et quand le rideau est tiré

Combo Mambo

Obtiens un multiplicateur x15 dans PAINdemonium, Retombées, Fête de quartier et Démolition

A dada sur le clown

Fais un tour de manège avec le clown

Glouton

Marque 30 "Mange ça" dans "A toi de jouer"

Constipé

100ième Strike

Douleur et crinière

Participe à 100 parties de Trauma ou de Horse

Attention Spam

Obtenez tous les types de blessure en un combo dans PAINdemonium, Retombées, Fête de quartier et Démolition

Une Grenade, Une !

Fais-toi exploser 200 fois en Centre-ville avec les Explosifs c'est rigolo (solo ou multijoueur), avec un personnage féminin

Argent

Rodéo de clown

Sers-toi d'Ed pour faire exploser 500 tonneaux en Lancer de clown

Les boules de Dick difficile

Envoie toutes les Boules de Dick dans la Benne de la Fête du quartier sans réinitialiser la scène

Yo

Gagne le trophée Dans le Mille avec Scurv Dogg ou Hung Lo

Club 2 Millions

Gagne "Douleur dans le parc" et "Destruction du centre"

Ninja pwn

Touche les Ninjas en peluche dans le mode Foire Forraine

Or

Roi du PAIN

Gagne tous les trophées du Centre-ville, plus Yo et Une Grenade, Une !

Accro aux Accrocs

Gagne 100 000 000 de points en Centre-ville

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde

© Disney Interactive / Eurocom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran des menus, maintenez L2 et R2, puis faites , , , , L1 et R1.

PixelJunk Eden

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUES PERSONNALISÉES

Trouver les 50 spectras du jeu vous permettra de recommencer l'aventure en écoutant les morceaux présents sur votre disque dur.

TROPHÉES

15 cristaux (Bronze)

Obtenir 15 cristaux en un seul saut.

500 rôdeurs de pollen tués (Bronze)

Tuer 500 rôdeurs de pollen.

Aucune perte de pollen (Bronze)

Ouvrir toutes les graines d'un jardin sans manquer un seul pollen.

Combo de 15 (Bronze)

Combo Rôdeur de pollen x 15.

Combo de 10 (Bronze)

Combo Rôdeur de pollen x 10.

Grimp 10 minutes (Bronze)

Obtenir tous les Spectra d'un jardin en 10 minutes.

Le 100 000 ème (Bronze)

Obtenir 100 000 pollen dans un jardin.

Ping Pong 3-play (Bronze)

En mode 3P, faire un saut de trapéziste entre deux grimps tournoyants.

Tous les jardins complétés (Bronze)

Obtenir un Spectra dans chaque jardin.

Toutes les graines 01 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 01.

Toutes les graines 02 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 02.

Toutes les graines 03 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 03.

Toutes les graines 04 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 04.

Toutes les graines 05 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 05.

Toutes les graines 06 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 06.

Toutes les graines 07 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 07.

Toutes les graines 08 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 08.

Toutes les graines 09 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 09.

Toutes les graines 10 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 10.

Tous les Spectra trouvés (Argent)

Obtenir tous les Spectra de tous les jardins.

PixelJunk Monsters

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Course	Terminer le Spécial I (Facile)
Mines télécommandées	Terminer le Spécial II (Normal)
Tour électrique	Terminer le Spécial III (Difficile)

ARME ET CAPACITÉ BONUS

Mines (5 gemmes)	Terminer le jeu en Moyen.
Courir	Terminer le jeu en Facile.

TROPHÉES

Bronze

Collecteur de tours

Construire toutes sortes de tours et terminer le niveau désigné

On ne passe pas

Terminer le niveau désigné sans passer le pont

Drapeau vert

Terminer le niveau désigné sans améliorer une seule tour

Palais délicat

Terminer le niveau désigné sans utiliser de tour feu

Collecteur de gemmes

Terminer le niveau désigné avec 25 gemmes ou plus

L'avare

Terminer le niveau désigné avec au moins 10000 pièces

Mine le Boss

Terminer le niveau désigné en utilisant uniquement des mines sur le boss

Encore : Le Retour de l'avare (DLC)

Terminer le niveau désigné avec au moins 12000 pièces

Encore : Puits aux souhaits (DLC)

Faire tomber 100 pièces dans l'eau, et terminer le niveau désigné

Encore : Zéro carat (DLC)

Terminer le niveau désigné sans utiliser de gemmes

Les Trophées Bronze cachés

Expert en construction

Construire 10 tours en moins de 30 secondes au début d'un niveau

Argent

Arc-en-ciel 4 arbres

Parfait pour le niveau désigné

Médiéval

Terminer le niveau désigné en utilisant flèches et canons uniquement

Encore : Drapeau noir (DLC)

Sans en vendre une seule, terminer le niveau désigné avec des tours noires uniquement

Or

Équipe arc-en-ciel

Parfait pour le niveau désigné

PixelJunk Monsters Encore

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

L'ÎLE TUM TUM

Obtenir un arc-en-ciel sur chaque niveau.

Planète 51

© Sega / Pyro Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue à Planète 51

Termine les didacticiels.

Les dernières nouvelles

Termine le niveau 10 de la quête "Le livreur du Glipforg News".

Maître paysagiste

Termine le niveau 10 de la quête "Jardinier".

Les livraisons à Glipforg

Termine le niveau 10 de la quête "Les livraisons à Glipforg".

Le chasseur de chiens

Termine le niveau 10 de la quête "Trop de chiens dans cette ville".

Voiturier inné

Termine le niveau 10 de la quête "Voiturier".

Chauffeur de taxi de Glipforg

Termine le niveau 10 de la quête "Taxi !".

Nettoyeur du cirque

Termine le niveau 10 de la quête "Le cirque le plus propre du monde".

Cycliste professionnel

Parcours 20 km à bicyclette.

Chauffeur avéré

Parcours 500 km en voiture.

Chauffeur du dimanche

Démolis 30 objets immobiliers en 60 secondes.

Fugitif

Sème la police 3 fois de suite dans la même voiture hors d'une mission.

Jardinier en or

Termine "Le jardin de Neera" sans couper de fleurs, toucher une taupe ou mouiller la tondeuse.

Un extraterrestre !

Atteins et maintiens le niveau d'alerte maximum pendant 3 minutes en dehors d'une mission.

Le livreur le plus cool

Fais des lancers parfaits avec tous les journaux dans la mission "Livreur de journaux".

Combattant prudent

Termine n'importe quelle mission de choc de voitures sans subir de dégâts.

Livreur de journaux expérimenté

Ne perds aucune caisse dans la mission "Un travail sans importance".

Voiturier prudent

Termine la mission "Voiturier" sans heurter des voitures.

Nettoyeur sympathique

Termine la mission "Nettoyage du cirque" sans mettre King Klong en colère.

Chauffeur talentueux

Termine la misison "King Klong" sans endommager la fourgonnette.

Ramasse-pierre rapide

Récupère les pierres dans "Chantons sous les pierres" avant qu'elles n'atteignent la canalisation.

Trop bon pour un défi

Reste 1er pendant plus d'une minute dans une course... et gagne !

Timing parfait

Termine une mission de Chuck à pied sans heurter d'obstacles, ni te blesser dans des pièges.

Argent

Banlieue

Termine les missions du quartier résidentiel.

Ville

Termine les missions "Ville".

Désert

Termine toutes les missions du désert.

Démolisseur de voiture

Termine le niv. 10 des quêtes "Choc de voitures", "Bataille au stade" et "Bataille dans le désert".

Le chauffeur le plus rapide

Termine le niveau 10 dans les quêtes de courses.

Petit curieux

Entre dans tous les bâtiments et les maisons qui sont ouverts dans le jeu.

Voiture volante

Réussis un saut de 50 m.

Chauffeur prudent

Conduis durant 3 minutes sans entrer en collision.

Casseur de panneaux

Saute dans tous les panneaux du jeu.

L'insaisissable

Échappe à tes ennemis 40 fois en te cachant dans les poubelles.

Or

J'ai des antennes !

Réussis toutes les missions du jeu, quêtes incluses.

Collectionneur de voitures

Déverrouille tous les véhicules (mis à part ceux que l'on déverrouille au commissariat).

Collectionneur d'autocollants

Collectionne tous les autocollants que tu obtiens lors des quêtes.

Fan de comics

Obtiens toutes les vignettes de comics éparpillées sur Planète 51.

Platine

Remporte tous les trophées

Remporte tous les trophées.

Portal

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

Créer une caisse

Bas, , , , , Bas, , , ,

Invincibilité

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut

Créer une boule d'énergie

Haut, , , , , , , , , Haut

Mettre des portail partout

, , , , , , , , Gauche, Droite

Améliorer le Portalgun

, , L1, R1, Gauche, Droite, L1, R1, L2, R2

Prince of Persia

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Le prince et Farah (Les Sables du Temps)

Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **525858542** pour débloquer le prince et Farah tels qu'ils apparaissent dans la trilogie des Sables du Temps.

Jade (Beyond Good & Evil)

Terminez le jeu une fois.

Altair (Assassin's Creed)

1ère méthode : Au menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et créez un compte Ubisoft. Sélectionnez ensuite la skin d'Altair pour le prince.

2ème méthode : Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **13372805** pour débloquer le prince version Altair.

Prototype du prince et d'Elika

Collectez les 1001 sphères de lumière et battez le boss de fin.

TROPHÉES

Bronze

Escaladeur

Terminer le Canyon

Boussole

Utiliser la boussole

Explorateur

Explorer chaque recoin de chaque région

Maître des blocages

Bloquer 50 attaques

Maître des contres

Contrer 20 attaques

Maître de l'épée

Toucher 14 fois l'adversaire en un combo

Improvisation

Utiliser l'environnement contre l'ennemi

Dos au mur

Remporter un mini-jeu Affrontement

Course de la Citadelle en ruines

Aller de la Terre fertile du Temple du Soleil à celle des Moulins en moins de 5 minutes

Course de la Valée

Aller de la Terre fertile du Chantier à celle des Marches du Paradis en moins de 6 minutes

Guerrier - spécial

Esquiver 20 fois les attaques du Guerrier dans un combat

Chasseur - spécial

Contrer 5 fois les attaques du Chasseur dans un combat

Alchimiste - spécial

Vaincre l'Alchimiste sans utiliser d'attaque acrobatique

Concubine - spécial

Vaincre la Concubine sans la saisir

Ramasseur de sphères de lumière

Récupérer 100 sphères de lumière

Collecteur de sphères de lumière

Récupérer 200 sphères de lumière

Pourvoyeur de sphères de lumière

Récupérer 300 sphères de lumière

Dénicheur de sphères de lumière

Récupérer 400 sphères de lumière

Récolteur de sphères de lumière

Récupérer 500 sphères de lumière

Accapareur de sphères de lumière

Récupérer 600 sphères de lumière

Amasseur de sphères de lumière

Récupérer 700 sphères de lumière

Entasseur de sphères de lumière

Récupérer 800 sphères de lumière

Protecteur de sphères de lumière

Récupérer 900 sphères de lumière

Mise à mort fulgurante

Tuer 10 ennemis avant leur apparition

Maître des projections

Pousser 10 soldats d'Ahriman dans le vide

Vue Assassin

Trouver la vue Assassin

Vue Titanic

Trouver la vue Titanic

En harmonie

500 sauts coopératifs

Temps précieux

Prendre une minute pour réfléchir

Où est-ce qu'il est, ce Temple ?

Parler à Elika

Faisons connaissance

Discuter avec Elika pour faire connaissance

Bonne compagnie

Découvrir le monde et l'histoire d'Elika

Altitude record

Trouver le point le plus élevé du monde

Grandes profondeurs

Trouver le plus bas du monde

Vitesse démoniaque

Finir le jeu en moins de 12 heures

Spécialiste des combos

Découvrir tous les combos du jeu

Argent

Purification

Première purification

Course du Palais Royal

Aller de la Terre fertile du Palais Royal à celle de la Salle de Couronnement en moins de 4 minutes

Course de la Cité de Lumière

Aller de la Terre fertile de la Tour d'Ahriman à celle de la Cité de Lumière en moins de 7 minutes

Maître des sphères de lumière

Récupérer 1 001 sphères de lumière

Or

Sauveur de la Cité de Lumière

Ultime purification

Gentleman

Elika vous sauve moins de cent fois dans tout le jeu

Platine

Maître

Débloquer tous les Trophées

LE PIÈGE DE LA CONCUBINE

Lorsque vous affrontez pour la dernière fois la concubine dans son repaire, vous devez résoudre une énigme assez déroutante. La solution ne consiste pas à déplacer l'ordre des trois Elika qui apparaissent devant vous, ni de les frapper à l'infini. Ce sont les paroles de la concubine qui vous mettront sur la voie : "Irais-tu jusqu'à te sacrifier pour elle ?". Vous devez donc sauter dans le vide pour forcer la véritable Elika à venir vous sauver.

SOLUTION COMPLÈTE

En Pleine Tempête

Commencez votre aventure en suivant Elika. Suivez les indications à l'écran et appuyez sur la touche de saut pour sauter au dessus des trous. Si vous tombez, escaladez le mur pour remonter. Continuez de la suivre jusqu'à ce que vous rencontriez vos premiers adversaires.

Suivez les indications pour exécuter vos attaques et comprendre les bases du combat. Poursuivez votre poursuite d'Elika pour apprendre d'autres mouvements et franchissez les obstacles. Combattez d'autres ennemis sur le chemin. Portez Elika dans vos bras.

Passez le tunnel et combattez le garde qui vous attend au bout du chemin. Suivez encore les indications pour apprendre de nouvelles attaques. Avancez, grimpez au mur et sautez d'une plate-forme à une autre. C'est Elika qui vous suit maintenant. Marchez sur les murs pour atteindre des plates-formes plus lointaines. Combattez un autre garde en suivant les consignes qui s'affichent. Après la fuite du premier, battez le second et continuez votre chemin vers le temple.

Le Temple

Avancez et laissez-vous glisser le long du mur en utilisant votre gant. Suivez ensuite Elika jusqu'au temple et montez les marches. Une fois en haut, grimpez sur le mur de gauche et accrochez-vous au rebord la fissure dans le mur. Continuez votre escalade jusqu'au sommet. Actionnez ensuite le tourniquet pour ouvrir la porte. Descendez alors dans sa direction en utilisant le gantelet et entrez. Avancez dans le couloir. Avec l'aide d'Elika sautez sur l'interrupteur de droite et abaissez-le. Entrez maintenant dans la salle où se trouve l'arbre.

Vous devez maintenant combattre le père d'Elika. Utilisez vos différentes attaques et bloquez rapidement les coups de votre adversaire quand il vous contre. Appuyez sur la touche de magie pour recourir aux attaques magiques d'Elika et enchaînez en appuyant sur la touche de saut pour effectuer des attaques acrobatiques. Vous pouvez aussi contrer les attaques de votre adversaire. Après sa première défaite, il coupera l'arbre au centre. Vous devez alors combattre un soldat d'Ahriman. Utilisez les attaques magiques d'Elika suivies par des attaques acrobatiques. Si le monstre vous projette au sol, elle vous apportera son aide. Ceci dit, entre temps votre ennemi regagnera de la santé. Utilisez un combo avec Elika qui est particulièrement efficace.

Après avoir vaincu votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme et marchez sur le mur de droite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et sautez sur la plate-forme. Suivez ensuite le chemin qui monte en direction de la porte. Affrontez un nouvel ennemi et éliminez-le avec les combos exécutés avec Elika ou projetez-le à l'extérieur de la plate-forme. Sautez ensuite sur l'anneau pour l'abaisser et ouvrez la porte. Avancez lentement pour voir le sol

s'effondrer tout en évitant les trous. Si la plate-forme d'en face est trop loin, marchez sur les murs et sautez ensuite. Elika vous aidera pour effectuer le dernier saut.

Après la scène cinématique, vous pourrez choisir la zone dans laquelle vous pourrez débuter avec votre carte et devrez alors les purifier toutes et récolter les sphères de lumière.

La Citadelle en Ruines

La Porte du Roi

La porte se trouve à l'extrême gauche du temple. Avancez dans la zone corrompue. Pour atteindre la " Porte du Roi " vous devez passer par un chemin qui nécessite une agilité extrême. Sautez au dessus du gouffre avec l'aide d'Elika. Avancez ensuite et montez la pente. Accrochez-vous au rebord de gauche et avancez à droite. Sautez en bas et avancez vers l'anneau. Grimpez sur le mur et quand vous arriverez à l'anneau utilisez la touche du gantelet pour vous hisser en haut.

Continuez votre ascension et marchez sur le mur gauche en utilisant l'anneau en chemin. Sautez sur la barre et utilisez les anneaux pour vous hisser au sommet. Sautez ensuite sur les deux barres et avancez sur la poutre. Sautez vers la plate-forme d'en face, avancez et sautez sur une autre poutre. Grimpez sur le mur pour atteindre le haut. Grimpez sur le rebord jusqu'au sommet et sautez de poutre en poutre jusqu'à la plate-forme suivante. Grimpez sur la poutre pour atteindre le rebord, tournez à droite et suivez le chemin pour atteindre l'entrée de la citadelle.

Vous devez maintenant atteindre le sommet de la tour où se trouve la Terre Fertile. Allez à gauche, sautez sur les poutres et la barre pour atteindre la plate-forme. Faites face ensuite à la tour centrale et sautez vers la colonne. Sautez vers les plantes et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Sautez maintenant de colonne en colonne pour atteindre l'autre rive. Marchez sur le mur pour atteindre les plantes et avancez à gauche. Sautez sur la plate-forme, avancez et sautez sur la colonne. Montez et sautez sur la plate-forme en bois. Sautez ensuite vers une autre colonne, marchez sur le toit et utilisez l'anneau pour avancer. Avancez maintenant et sautez de poutre en poutre pour atteindre la colonne. Sautez sur la plate-forme, avancez et marchez sur le mur jusqu'aux plantes et grimpez jusqu'au sommet pour rencontrer le chasseur.

Evitez la substance noire appelée " Corruption " que votre ennemi crache et ruez-vous dessus. Combinez les attaques au sabre avec celle au gantelet pour le projeter. Bloquez ses coups lorsqu'il contre-attaque et attendez qu'il finisse sont assaut pour reprendre le combat. Après l'avoir terrassé, approchez au centre de la plate-forme pour purifier les terres. Appuyez sur la touche de magie répétitivement pour les purifier. Vous devrez maintenant récolter les sphères de lumières pour qu'Elika retrouve ses forces.

Commencez par récupérer celles qui se trouvent sur la plate-forme où le combat s'est déroulé. Ceci fait, ouvrez le portail avec l'anneau à sa droite. Avancez sur la poutre et sautez vers la colonne en ramassant les sphères en chemin. Elles se trouvent au tour de la tourelle centrale. Pour les récupérer, vous pouvez refaire le chemin inverse vers la sortie pour revenir vers la tourelle. Mais au lieu d'y entrer, dépassez-la et continuez votre chemin en passant par les barres suspendues et les poutres. Il ne vous restera alors que cinq sphères que vous pourrez obtenir une fois le " Pouvoir Rouge " acquis. Prenez la route vers la sortie et dirigez-vous vers la vallée en ramassant les sphères en chemin.

La Vallée

Le Chaudron

En sortant de la citadelle en ruine par la porte du roi, tournez à gauche vers la vallée. Grimpez sur les plantes et tournez à droite pour descendre. Marchez sur le mur de gauche, accrochez-vous au rebord et marchez encore sur le mur pour atteindre une autre plate-forme. Marchez sur le mur gauche puis sur celui de droite, grimpez sur les plantes et sautez sur une nouvelle plate-forme. Utilisez les plantes pour atteindre une autre plate-forme. Grimpez et sautez vers la gauche pour atteindre l'entrée.

Sautez vers les plantes qui se trouvent à gauche. Hissez-vous au sommet aussitôt que le niveau de liquide noir qui représente la " Corruption " augmente. Passez alors par la poutre et laissez-vous glisser sur la plate-forme suivante. Sautez avant de tomber pour atteindre une nouvelle plate-forme. Grimpez sur les plantes, avancez et sautez de poutre en poutre. Grimpez sur de nouvelles plantes et montez au sommet. Avancez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez ensuite en direction de la pente et avancez rapidement en sautant sur les perches pour atteindre les colonnes. Sautez sur la seconde. Aidez-vous de votre gantelet pour vous accrocher à l'anneau et montez au sommet. Sautez maintenant vers la plate-forme centrale et allez à droite. Sautez sur la plate-forme au loin à droite avec l'aide d'Elika. Montez maintenant sur la poutre et sautez à droite. Glissez sur la plate-forme et sautez avant de tomber pour atteindre l'Alchimiste.

Ses attaques sont redoutables mais il est assez lent et vous pouvez le contrer facilement. Exécutez les attaques magiques d'Elika combinées avec celles qui utilisent le sabre. Si vous êtes assez proche de lui, projetez-le à l'aide du pouvoir de votre gantelet. Attention de ne pas tomber ou de marcher dans la " Corruption " (le liquide noir) qui vous encercle. Restez sur vos gardes et ne permettez pas à votre ennemi de vous mettre à terre sinon il recouvrira un peu de santé. Après le combat, approchez-vous du centre et purifiez la zone à l'aide des pouvoir d'Elika. Ramassez ensuite les sphères de lumière éparpillées ici. Les cinq dernières sphères ont besoin du " Pouvoir Vert ".

Commencez par les quatre premières sphères qui se trouvent sur la plate-forme où vous avez battu l'Alchimiste. Sautez maintenant vers la structure centrale pour prendre une autre sphère et vous accrocher aux plantes. Descendez et récoltez les sphères en chemin. Ramassez celles qui se trouvent sur la plate-forme et allez à gauche. Marchez sur le mur gauche et accrochez-vous au rebord. Sautez ensuite en arrière avec l'aide d'Elika pour atterrir sur un tuyau et récupérer d'autres sphères. Revenez ensuite sur le rebord et marchez sur le mur de gauche. Sautez ensuite sur celui de droite et avancez en ramassant les sphères de lumière. Avancez maintenant et sautez sur la plate-forme où se trouve un garde ennemi. Eliminez-le et rebroussez chemin mais par le côté gauche cette fois.

Prenez maintenant le chemin de la sortie et ramassez les sphères. Une fois devant la porte, ne sortez pas mais suivez le chemin qui mène vers la plate-forme où s'est déroulé le combat pour ramasser de nouvelles sphères. Revenez ensuite à la porte de sortie et sortez. Tournez à droite pour en ramasser sur le chemin qui mène à la grotte.

Palais Royal

La Grotte

Avancez et sautez vers le pilier puis sur la plate-forme. Utilisez maintenant les deux piliers pour atteindre l'autre rive. Sautez d'un pilier à une plate-forme pour atteindre le Palais Royal. Allez à droite et sautez de mur en mur jusqu'à la porte d'entrée. Commencez par sauter sur les barres à gauche puis de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. La terre fertile à purifier se trouve tout en bas et vous devez utiliser les colonnes pour l'atteindre. Sautez vers la première colonne puis vers la seconde qui disparaîtra subitement.

Vous tomberez alors sur la Terre Fertile et Elika sera prise au piège de la Concubine. Allez vers la poutre au bout de la plate-forme en face d'Elika et sautez. Montez au sommet et sautez sur la plate-forme. Suivez le chemin de gauche et sautez sur la poutre, sur la plate-forme puis sur une autre poutre. Utilisez ensuite les deux perches. Marchez maintenant sur le mur pour atteindre votre ennemi. Pour le faire disparaître, frappez-le avec votre sabre. Ce n'était qu'une illusion... Revenez maintenant à la plate-forme centrale et empruntez le même chemin mais allez cette fois à gauche pour atteindre la Concubine. Frappez-la pour comprendre l'illusion.

Revenez maintenant à la plate-forme centrale et sautez de la poutre derrière Elika vers la colonne. Sautez sur le mur et utilisez le gantelet avec l'anneau pour vous hisser au sommet. Sautez sur la plate-forme inclinée située à gauche et avant de tomber sautez à nouveau pour atteindre les perches. Continuez votre route vers la troisième illusion et donnez un coup de sabre pour révéler, enfin, la vraie position de votre ennemie.

Sautez vers la plate-forme centrale pour combattre cette fois la véritable Concubine. Avant le combat, Elika est parvenue à se libérer et se joindra à vous. Évitez de combattre près des bords et ne pensez pas à la pousser vers l'extérieur, elle contrera votre attaque et vous poussera à son tour dans le vide. Bloquez ses coups et restez proche

d'elle pour déclencher une attaque combinée avec Elika. Ne laissez pas le temps à votre adversaire de réagir et attaquez sans relâche. S'il y a accrochage, appuyez rapidement sur la touche indiquée à l'écran pour gagner le duel et repousser ainsi votre ennemie. Après le combat, allez au centre de la plate-forme et purifiez la zone avec Elika.

La collecte de sphères débute. Commencez comme toujours par celles qui se trouvent sur la plate-forme circulaire. Ramassez ensuite les sphères dans les zones où se trouvaient les illusions de la Concubine. Allez à l'opposé de la route qui mène à la sortie et sautez sur la colonne. Ramassez les sphères en chemin et escaladez le mur. Une fois en haut, sautez à droite en passant de colonne en colonne et suivez le chemin vers la sortie en ramassant les sphères. Rebroussez ensuite votre chemin vers l'intérieur pour ramasser les sphères qui se trouvent en haut à droite.

Revenez à nouveau à l'entrée en hauteur et descendez en bas à gauche pour trouver d'autres sphères. Complétez cette récolte et dirigez-vous vers les portes de la cité des lumières.

La Cité de Lumière

Les Portes de la Cité

Sautez sur la plate-forme d'en face. Glissez et sautez avant de tomber. Avancez vers le mur de droite et grimpez sur les plantes pour atteindre le sommet. Marchez à nouveau sur le mur de droite, accrochez-vous aux plantes et marchez une nouvelle fois sur le mur vers la gauche pour atteindre la plate-forme. Sautez maintenant sur la colonne puis directement sur une autre plate-forme. Sautez de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez enfin en direction du guerrier que vous devrez combattre.

Il est invincible et le seul moyen de le battre est de le pousser hors de la plate-forme. Pour ce faire, menez le combat près du bord et utilisez une attaque avec Elika pour passer entre les jambes du monstre et l'attaquer par derrière. Quand il essaye de vous écraser, appuyez rapidement sur la touche d'attaque pour le repousser avec l'aide d'Elika. Si cela ne vous réussit pas, réutilisez cette tactique pour l'envoyer dans les abysses. Purifiez ensuite les Terres avec Elika en appuyant répétitivement sur la touche de magie.

Vous devez maintenant récolter les sphères de lumière de la zone. Commencez par les cinq sphères qui se trouvent sur la plate-forme. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers les deux autres sphères. Allez maintenant à gauche de la porte, sautez vers la plate-forme inclinée et prenez la sphère en chemin. Escaladez ensuite le mur et prenez une autre sphère. Grimpez maintenant en direction des plantes et suivez le chemin à gauche pour ramasser les sphères. Marchez sur le mur et sautez vers la colonne. Sautez vers le mur pour prendre deux autres sphères et revenez à la colonne.

Passez de colonne en colonne et récupérez la sphère en chemin. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez une nouvelle sphère. Sautez à droite pour prendre une nouvelle sphère et revenez sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur en direction d'une nouvelle zone. Prenez le chemin qui mène aux Portes de la Cité et ramassez les sphères dans la zone. Revenez à la plate-forme où vous avez combattu le monstre tout en ramassant les sphères en chemin. Avancez vers la plate-forme en face de celle en bois et prenez le chemin de droite. Glissez et ramassez une autre sphère. Courez ensuite sur le mur pour en récupérer une nouvelle. Allez vers le second massif de plantes qui se trouve à gauche et grimpez en haut sur le mur pour en récupérer deux nouvelles. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme où se trouve un nouveau monstre. Eliminez-le et prenez le chemin de retour en direction des portes que vous avez empruntées.

De la porte, courez sur le mur de gauche et appuyez sur la touche du gantelet quand le Prince s'accroche à l'anneau continuez votre route et ramassez les sphères. Allez ensuite vers les Terres Fertiles en passant par le côté gauche afin de ramasser les autres sphères présentes ici. Il y a une suspendue dans le vide à droite, sautez et glissez le long du mur pour la récupérer. Sautez ensuite en arrière et appuyez sur la touche de magie pour obtenir l'aide d'Elika. Continuez ensuite votre route vers les portes. Les cinq sphères restantes ont besoin d'un pouvoir spécial pour être obtenues.

Le Temple

Revenez au temple et allez sur la plaque rouge pour apprendre le pouvoir " Pas d'Ormazd ". Avant de vous téléporter vers une nouvelle zone, apprenez comment utiliser ce pouvoir. Marchez sur le mur de droite et accrochez-vous au support rouge et appuyez sur le bouton de magie pour vous catapulter vers un autre support. Avec ce pouvoir, vous pouvez récolter les cinq sphères restantes dans la zone Portes du Roi.

La Citadelle en Ruines

Le Temple du Soleil

Du temple, téléportez-vous vers les Portes du Roi et sélectionnez le Temple du Soleil sur la carte. Demandez à Elika de vous indiquer le chemin en appuyant sur la touche de magie. Sortez par la porte et sautez vers la colonne. Glissez jusqu'en bas et allez sur le chemin de gauche en sautant sur les poutres et les barres. Faites-vous aider par Elika pour le dernier saut et grimpez sur les plantes. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme inclinée. Marchez sur le mur de gauche puis sur celui de droite pour atteindre une plate-forme qui comporte un ennemi.

Eliminez-le ou projetez-le hors de la plate-forme pour pouvoir continuer. Sautez sur le rebord droit et allez à gauche. Marchez sur le mur de droite puis sur celui de gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez enfin avec l'aide d'Elika pour atteindre le temple.

La Terre Fertile se trouve au dessus de vous. Sautez à l'aide d'Elika vers le support rouge. Appuyez sur la touche de magie pour passer d'un support à l'autre jusqu'à l'attaque du chasseur. Combattez-le en enchaînant les combos de sabres et les attaques aériennes. Après sa fuite, grimpez vers le support rouge et catapultez-vous vers les autres supports. Une fois sur la plate-forme, le chasseur fera surgir de la " Corruption " du mur. Vous devez avancer prudemment pour éviter de toucher ce liquide noir.

Commencez par vous accrocher au rebord et allez à droite. Sautez vers celui de droite quand le liquide descend. Descendez ensuite lorsque le chemin est libre. Continuez maintenant votre route en ayant un bon timing afin d'éviter les flaques de " Corruption " qui s'écoulent du mur. Deux flaques protègent le support rouge. Attendez qu'elles se séparent pour passer entre elles et catapultez-vous vers une autre plate-forme en passant par de nouveaux supports rouges.

Grimpez sur le mur et sautez en arrière pour atteindre le pilier. Montez et sautez vers un autre rebord. Grimpez et sautez vers un nouveau pilier. Montez et sautez vers le rebord au-dessus. Allez à gauche en évitant de croiser le chemin des flaques de " Corruption ". Maintenant, pour descendre tout en bas vous devrez bien calculer la trajectoire des flaques pour les éviter. Attendez que les premières flaques passent à droite et glissez avec votre gantelet jusqu'en bas.
Marchez sur le mur et utilisez le support rouge. Après le saut sur le second support, marchez sur le mur et sautez rapidement vers la colonne. Sautez ensuite de barre en barre avec l'aide d'Elika pour atteindre la Terre à purifier. Le chasseur est également présent ici mais il est affaibli par le combat précédent. Ne changez rien à votre tactique et approchez-vous de lui pour bien exécuter vos combos avec Elika. S'il vous crache de l'encre dessus, reculez et tournez en cercle pour éviter ses attaques auxquelles vous ne pouvez pas riposter. Avancez ensuite au centre de la plate-forme et purifiez la Terre. Commencez maintenant la récolte des sphères en débutant par les trois qui se trouvent sur la plate-forme.

Allez ensuite à droite et sautez sur le support rouge. Vous arrivez devant l'entrée du temple. Commencez par récolter les sphères du côté gauche jusqu'à la frontière avec la zone corrompue suivante. Revenez ensuite à l'entrée et allez du côté droit. Récoltez les sphères jusqu'à la frontière et affrontez, si vous le voulez, un garde ennemi. Le mieux est de le pousser à l'extérieur de la plate-forme et d'abréger ainsi le combat.

Revenez ensuite à l'entrée et utilisez les supports rouges pour vous catapulter vers une nouvelle plate-forme. Ici, vous devez sauter de mur en mur avec l'aide d'Elika pour récolter toutes les sphères qui se trouvent en haut pour atteindre la poutre. Glissez ensuite en utilisant le gantelet jusqu'en bas. Suivez le même chemin qui vous a conduit vers la Terre Fertile pour ramasser les sphères en chemin. Les cinq dernières sphères requièrent le " Pouvoir Vert " pour les atteindre.

Le Temple

Revenez au temple et avancez vers les plaques pour retrouver le père d'Elika. Il est victime de la " Corruption " qui s'empare de lui petit à petit. Vous devez le combattre pour pouvoir continuer votre aventure. N'utilisez pas trop souvent vos sabres, ces attaques se contre facilement. Utilisez de préférence les attaques aériennes suivis par des attaques avec le gantelet pour que votre ennemi prenne la fuite. Allez ensuite sur la plaque jaune pour prendre le pouvoir " Ailes d'Ormazd " qui vous permet avec le pouvoir rouge d'accéder à toutes les zones de la citadelle en ruines. Entraînez-vous à utiliser ce pouvoir avant de revenir au monde réel. Avec lui, vous pouvez contrôler la direction de votre vol. Il vous permet également de prendre les cinq sphères qui sont encore présentes de la grotte.

La Citadelle en Ruines

La Terre de Ralliement

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil et demandez votre route à Elika. Suivez la lumière vers une nouvelle zone corrompue. Sautez sur la plaque rouge pour revenir à la porte d'entrée. De cet endroit, suivez le chemin à gauche et montez au sommet pour combattre un gardien ennemi. Restez au bord et lancez une attaque aérienne suivie de coups de sabre pour projeter votre ennemi hors de la plate-forme.

Sautez sur le rebord de droite et allez à droite en choisissant le bon timing pour passer entre les boules de " Corruption ". Sautez vers un autre rebord et glissez en évitant les boules. Marchez ensuite sur le mur à droite et descendez vers le rebord plus bas. Passez à droite entre les deux boules de " Corruption ". Marchez sur le mur et sautez sur la poutre de la plate-forme.

Avancez et sautez sur le mur d'en face. Marchez-y et sautez sur les plantes situées à gauche. Marchez sur le mur et sautez en direction de l'extrémité l'autre mur pour éviter l'écoulement d'eau. Grimpez ensuite sur les plantes. Allez à droite, marchez sur le mur et sautez vers la plate-forme. Marchez sur le mur en direction de la plaque jaune et appuyez sur le bouton de magie. Evitez les obstacles pendant votre vol pour atteindre une nouvelle plaque. Evitez d'autres obstacles en chemin pour atterrir devant une plaque jaune. Activez-la pour atteindre la plate-forme circulaire.

Le chasseur vous attaque une nouvelle fois. Il est encore plus puissant et dispose d'un nouveau pouvoir à sa disposition. Quand il devient bleu, l'attaque de sabre et la seule qui peut lui faire mal et le faire revenir à son état normal. Attention de ne pas rester sur le rebord en bois de la plate-forme, il n'est pas fixe et se replie quand l'ennemi change d'état. La meilleure façon de repousser le chasseur et de le faire tomber de la plate-forme. Vous pouvez même le laisser vous mettre à terre pour appuyer ensuite sur le bon bouton au bon moment pour contrer sa prise et ainsi le projeter.

Montez maintenant la petite pente en utilisant le gantelet avec l'anneau et purifiez la zone. Ramassez les sphères qui se trouvent sur place. Activez ensuite la plaque jaune pour revenir vers la plate-forme où se trouve la première plaque jaune. Marchez ensuite sur le mur de gauche et sautez de mur en mur tout en récoltant les sphères en chemin. Continuez jusqu'à la limite de la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la plate-forme qui contient la plaque jaune et activez-la.

Collectez la sphère en chemin jusqu'à la prochaine plaque. Ramassez les sphères qui entourent la nouvelle plaque. Passez ensuite de plaque en plaque pour revenir au point de départ. Cette fois prenez le chemin de gauche. Avancez en récoltant les sphères pour atteindre la limite du Temple du Soleil. Revenez ensuite par le chemin le plus haut possible afin de récolter les sphères restantes. Pour récupérer les dernières cinq sphères, vous devrez obtenir le " Pouvoir Bleu ".

La Tour des Martyrs

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil. Sélectionnez la Tour des Martyrs sur votre carte et demandez votre chemin à Elika. Suivez la lumière pour retrouver votre chemin. Après les sauts avec les plaques rouges, avancez sur chemin de droite et sautez de pilier en pilier pour atteindre une plate-forme avec un soldat. Restez près du bord et quand l'ennemi s'approche de vous, effectuez une attaque aérienne et poussez-le dans le vide.

Utilisez ensuite les piliers et les anneaux pour atteindre la plate-forme suivante. Sautez ensuite de mur en mur pour arriver à destination. Sautez de poutre en poutre pour atteindre la plaque jaune. Evitez les obstacles pour vous retrouver devant le chasseur qui vous tend un piège. Pour sortir, accrochez-vous au rebord, allez à droite et glissez avec le gantelet jusqu'en bas.

Cette nouvelle zone est inondée de " Corruption ". Attendez le passage de la boule de corruption pour courir sur le mur gauche et sautez sur la barre. De là, courez sur le mur d'en face et sautez sur le rebord. Avancez à droite et répétez les mêmes actions pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de poutre en poutre et sautez vers le mur d'en face avec l'aide d'Elika. Grimpez en haut, marchez sur le mur de droite et sautez en direction de la barre. Marchez sur un nouveau mur et sautez vers le rebord. Allez à droite sautez sur la barre puis sur le rebord afin de vous hissez vers le sommet.

Vous devez à nouveau affronter le chasseur. Vous ne pouvez pas le jeter hors de la plate-forme puisque la zone est fermée. Enchaînez les combos avec Elika et utilisez votre gantelet quand il est proche de vous. Après sa fuite, accrochez-vous au rebord et grimpez au dessus pour atteindre la Terre Fertile à purifier. Marchez sur les murs et sautez de perche en perche pour rejoindre le rebord.
Allez à droite et grimpez en haut puis sautez sur la plateforme située à droite.

Evitez les flaques de " Corruption " et avancez vers le coin où se trouve un rebord et sautez dessus. Evitez la " Corruption " et marchez sur le mur pour atteindre l'anneau. Déplacez-le avec votre gantelet pour faire apparaître une poutre. Revenez maintenant devant la plaque jaune et utilisez-la pour atteindre les perches.

Utilisez les perches et le mur pour atteindre le rebord. Hissez-vous vers le sommet. Avancez au centre et purifiez cette zone avec Elika en appuyant répétitivement sur le bouton de magie. Descendez de la zone dans laquelle vous étiez et ramassez les sphères en remontant à la surface.

Utilisez ensuite la plaque jaune de cette zone pour atteindre une autre plate-forme. Il y a des sphères des deux côtés de la plate-forme. Commencez par celles de droite. Prenez maintenant le chemin de gauche qui vous mènera vers la prochaine zone.

Les Moulins à Vent

Avancez vers la prochaine zone corrompue et marchez sur le mur de droite. Utilisez les anneaux et les perches pour atteindre la première plate-forme. Sautez ensuite vers l'anneau et utilisez-le pour vous hisser en haut. Continuez votre route en marchant sur le mur jusqu'à la prochaine plate-forme. Traversez maintenant le pont vers la plaque rouge et catapultez-vous de plaque en plaque jusqu'à arriver devant un mécanisme qui bloque certaines plaques.

Vous devez ici déplacer les grilles qui bloquent les plaques rouges. Sautez vers la plate-forme centrale et suivez les consignes suivantes. Vous devez avant tout configurer la rotation des deux grilles pour qu'elles tournent chacune à l'opposé de l'autre. Pour ce faire :
-Manoeuvrez le tourniquet de gauche jusqu'à ce que les indicateurs en haut signalent une flèche bleue à droite et une flèche rouge à gauche.
-Allez au tourniquet de droite et tournez-le une fois dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et manipulez-le pour que les deux flèches deviennent bleues.
-Revenez au tourniquet de droite et manipulez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer les deux plaques.

Utilisez ensuite ces plaques pour atteindre la plate-forme en hauteur. Avancez en utilisant les perches et sautez de mur en mur pour atteindre le haut de la plate-forme. Courez sur le mur en évitant les deux boules de " Corruption " et sautez sur la poutre. Utilisez le rouage situé à gauche pour atteindre la poutre de droite. Sautez ensuite vers un second engrenage qui lui est encore plus compliqué.

-Commencez par actionner le tourniquet de gauche pour afficher une flèche bleue sur l'indicateur de droite, l'indicateur central reste vierge et une flèche rouge sur l'indicateur gauche.
-Allez au tourniquet de droite et actionnez-le deux fois dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et actionnez-le pour afficher une flèche bleue à gauche et une flèche rouge au

centre. L'indicateur de droite reste vierge.
-Revenez au tourniquet de droite et tournez-le deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez maintenant ces plaques pour monter. Poursuivez votre chemin en évitant les boules de " Corruption ". Utilisez les anneaux pour atteindre le sommet toujours en évitant la " Corruption ". Avancez ensuite sur la poutre et sautez sur la plate-forme circulaire pour affronter encore une fois le chasseur. Battez-le avec vos enchaînements classiques et utilisez l'anneau pour sauter vers la Terre Fertile. Purifiez la zone et commencez la collecte des sphères qui se trouvent sur la plate-forme.

Sautez vers les barres situées devant vous et laissez-vous tomber devant la porte. Avant d'entrer, continuez la récolte de sphères qui se trouvent à droite et à gauche de la porte. N'oubliez pas les sphères à l'intérieur du moulin où sont situés les engrenages. Avancez ensuite vers la porte qui vous mène au repaire du chasseur.

La Tanière du Chasseur

Avancez à droite et sautez en direction de l'autre rive. Grimpez rapidement vers la plaque rouge et catapultez-vous vers une plaque jaune. Evitez les obstacles en chemin pour rejoindre une autre plaque rouge puis une seconde autre qui vous mènera vers une plate-forme. Grimpez vers la plaque jaune et volez en évitant les obstacles pour rencontrer une nouvelle fois le chasseur. Utilisez vos combos contre votre ennemi jusqu'à ce qu'il défonce le plancher sous vos pied. Après quelques échanges de coups et au moment où il sera bien amoché, le chasseur défoncera le sol sous vos pieds et prendra la fuite.

Sautez au dessus de la " Corruption " et glissez sur la plate-forme. Sautez avec l'aide d'Elika pour éviter les gouffres. Sautez toujours avec Elika sur la plate-forme centrale en évitant son bord corrompu.
Vous devez maintenant en finir une bonne fois pour toute avec ce chasseur. Evitez de combattre près du bord pour ne pas être consommé par la " Corruption ". Enchaînez vos attaques magiques avec Elika et lorsque le chasseur deviendra bleu, attaquez-le avec votre sabre pour neutraliser sa transformation. Enchaînez ensuite avec une attaque utilisant le gantelet pour l'éliminer. Après sa défaite, dépêchez-vous de quitter les lieux en utilisant les plaques rouges et jaunes. Téléportez-vous ensuite vers le temple pour acquérir un nouveau pouvoir.

Le Temple

Avancez vers la plaque verte et activez-la. Ce pouvoir vous permet de marcher sur les murs sur une plus longue distance. Entraînez-vous ensuite et revenez au temple.

La Vallée

Le Chantier

Une fois dans le Chaudron, demandez à Elika de vous guider jusqu'au chantier et éliminez le soldat qui garde la zone. Courez sur les murs et passez d'un rebord à un autre pour rejoindre l'entrée. Sautez par-dessus la corruption et courez sur le mur de gauche pour atteindre la plaque verte. Avancez de plaque en plaque en évitant les obstacles en chemin.

Montez en utilisant les anneaux situés à gauche et avancez sur la poutre. Sautez ensuite sur la première plate-forme.

-Tournez la plate-forme dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour aligner la poutre d'en face.
Sautez ensuite vers la plate-forme en face.
-Tournez cette plate-forme pour mettre la poutre face à la plate-forme de droite et sautez-y.
-Manipulez le tourniquet pour faire tourner toutes les plates-formes et placez la poutre la plus longue face à la Terre Fertile.
-Revenez ensuite sur la première plate-forme à gauche et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et faites-la tourner pour aligner la longue poutre de l'autre plate-forme.
-Sautez sur la dernière plate-forme et faites-la tourner pour mettre la poutre la plus longue en face de la Terre Fertile.

Avancez ensuite sur la poutre et sautez en direction de la Terre Fertile pour combattre l'Alchimiste. Combattez-le près du bord, attendez qu'il vous attrape pour contrer son attaque et l'envoyer dans le vide. Purifiez ensuite la zone et récoltez toutes les sphères qui s'y trouvent puisque vous disposez du pouvoir jaune. Ramassez les sphères situées sur les plates-formes tournantes. Utilisez ensuite ces mêmes plates-formes pour atteindre les sphères qui sont sur la plate-forme suspendue avec des ballons. Une fois la récolte terminée, prenez la direction de la zone suivante.

La Terre des Machines

Demandez votre chemin à Elika et éliminez le soldat qui se trouve sur votre chemin. Poussez-le dans le vide pour abréger le combat. Sautez ensuite de la poutre à la perche puis sur d'autres poutres et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Utilisez l'anneau pour déployer des poutres. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la plate-forme.

Allez ensuite sur le chemin de gauche en utilisant les perches et sautez sur la corniche de la plate-forme et non sur la plate-forme elle-même qui est instable. Courez ensuite sur le mur, utilisez l'anneau, grimpez sur les plantes et avancez à droite jusqu'à une nouvelle plate-forme. Courez ensuite sur le mur jusqu'à la plaque rouge et sautez de plaque en plaque pour rencontrer l'Alchimiste.

Vous devrez maintenant le combattre à nouveau. Attention, il est toujours aussi coriace que la fois précédente. Il est également impossible de le pousser dans le vide lors du combat. Pour le défaire, il vous reste alors vos combos et enchaînements de magie en utilisant Elika. Ne donnez des coups de sabre que lorsqu'il devient bleu et soyez prêt à contrer ses attaques. Après quelques instants l'alchimiste vous contaminera et se sauvera.

Continuez votre route vers la terre fertile en suivant le chemin indiqué par Elika. Montez en utilisant les anneaux et les poutres. Grimpez ensuite sur les plantes et marchez sur le mur jusqu'à la plate-forme. Passez quand la roue s'arrête et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Sautez maintenant sur les perches et les poutres pour atteindre la nouvelle plate-forme.

Marchez ensuite sur le mur et utilisez l'anneau pour arrêter la roue et passer. Grimpez et allez à droite pour vous accrocher à un autre anneau et arrêtez la roue pour passer. Sautez sur une poutre ensuite une colonne et utilisez les anneaux pour atteindre les plantes. Marchez ensuite sur le mur et sautez vers une colonne. Passez encore une fois par les anneaux et sautez sur une perche. Sautez ensuite vers le rebord d'en face et glissez en bas vers l'anneau qui vous mène vers une autre colonne.

Sautez sur la plate-forme puis accrochez-vous à l'anneau pour arrêter la roue et passez. Glissez maintenant sur la poutre et sautez sur la plate-forme. Marchez sur le mur de droite et utilisez les anneaux pour atteindre les poutres. Sautez ensuite sur le rebord et glissez vers le bas en direction des anneaux. Montez maintenant en utilisant les anneaux et foncez vers la Terre Fertile pour la purifier.

Commencez la collecte des sphères en démarrant par celles qui sont sur la plate-forme. Utilisez ensuite la plaque rouge pour atteindre une autre plate-forme. D'ici, trois chemins s'offrent à vous. Ils contiennent tous leurs lots de sphères. Récoltez-les toutes et laissez les cinq sphères qu'il vous manque pour le moment. Pour les obtenir, il vous faut le Pouvoir Bleu.

Le Réservoir

Téléportez-vous au chantier et prenez le chemin du réservoir. Eliminez les soldats ou sautez au-dessus de lui sans l'affronter. Grimpez sur les plantes et avancez à gauche en évitant les boules de " Corruption " pour atteindre la plate-forme. Continuez d'avancer jusqu'à la plaque rouge et utilisez-la. Sautez d'une plaque à l'autre pour rejoindre la Terre Fertile.

L'alchimiste sera au rendez-vous. Il dispose d'une seconde transformation. Lorsqu'il devient tout noir, attaquez-le avec la magie d'Elika pour le toucher. Ne le lui laissez pas de répit ou il trouvera le temps de remplir sa jauge de santé. Attaquez sans relâche et contrez ses attaques quand il vous met à terre. Après sa fuite, purifiez la zone et ramassez les premières sphères en sautant sur les plaques rouges.

Une fois à l'extérieur, commencez la collecte des sphères par le côté gauche. Reprenez votre chemin vers la Terre Fertile en utilisant les plaques rouges pour récupérer d'autres sphères. Utilisez également la plaque jaune et récoltez les sphères en vol. Prenez maintenant le chemin des Marches du Paradis et récoltez les sphères encore présentes.

Les Marches du Paradis

Eliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Dorénavant tous vos ennemis disposent des deux transformations : la bleue que vous ne pouvez neutraliser qu'avec votre sabre et la noire qui requirent la magie d'Elika pour être neutralisée.

Avancez en sautant sur les colonnes, en marchant sur les murs et en évitant la " Corruption " pour atteindre la plaque magique verte. Sautez dessus et activez-la. Evitez les obstacles tout en progressant pour arriver devant une zone circulaire gardée par un soldat. Eliminez-le en utilisant principalement la magie d'Elika. Avancez ensuite vers la plaque verte et activez-la. Evitez les trous en chemin pour rejoindre une salle avec quatre plaques vertes.

Avancez vers le premier réservoir à droite et grimpez au sommet à l'aide de la plaque verte. Sautez de colonne en colonne et accrochez-vous au rebord de droite. Montez ensuite vers le rebord au-dessus et sautez sur la plate-forme pour que l'air corrompu commence à jaillir. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau pour enclencher le premier mécanisme. Glissez ensuite en bas et allez vers le réservoir qui se trouve à droite de l'ascenseur.

Montez au sommet et sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et montez vers le rebord du dessus. Sautez maintenant sur la plate-forme. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau et laissez vous glisser.

Allez à gauche et grimpez au sommet du réservoir de gauche. Sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et sautez vers une nouvelle colonne. Accrochez-vous à l'anneau et hissez-vous vers le sommet. Avancez, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du troisième mécanisme. Laissez-vous glissez et dirigez-vous vers le dernier réservoir.

Montez au sommet et sautez sur la colonne. Sautez ensuite vers le rebord et allez à droite. Grimpez jusqu'à la plate-forme, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du quatrième mécanisme.

L'air corrompu se dissipe et vous pouvez désormais descendre tranquillement. Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur pour monter. Sautez sur la colonne d'en face puis sur la plate-forme pour sortir par la porte. Utilisez les plaques vertes pour atteindre la Terre Fertile et l'Alchimiste. Pendant le combat, restez près du bord et essayez de le projeter dans le vide pour abréger la lutte. Une fois que vous en serez débarrassé, ramassez les sphères présentent dans la zone. Avancez ensuite vers la grille et ouvrez-la en vous accrochant à l'anneau à sa droite.

Glissez en évitant les obstacles et ramassez les sphères en chemin. Une fois en bas, oubliez les plaques vertes pour le moment et récoltez les sphères des deux côtés de la plate-forme. Revenez ensuite à cette plate-forme et utilisez les plaques vertes pour récolter les sphères qui demeurent. Maintenant, vous devez disposer du Pouvoir Bleu pour ramasser les cinq dernières sphères. Revenez enfin à la Terre Fertile et avancez vers l'Observatoire de l'Alchimiste.

L'observatoire

Utilisez les plaques vertes et rouges pour avancer, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Après une route assez longue, vous vous retrouverez devant l'Alchimiste.

Puisque la zone est fermée, vous ne pourrez pas projeter ici votre ennemi dans le vide. Après quelques secondes de combat, le bord de la plate-forme se consomme par la " Corruption ". Evitez alors de rester près du bord pour que l'Alchimiste ne puisse vous pousser dans la " Corruption ". Marchez sur le cercle qui se trouve au centre pour déplacer la plate-forme et enlevez la " Corruption " du bord.
Alternez également les attaques magiques et les combos à l'épée tout en contrant les prises et les attaques de votre adversaire. Ne lui laissez surtout pas le temps de se régénérer.

Votre ennemi s'enfuira, vous devrez alors le poursuivre. Sautez sur les plaques rouges pour atteindre la plate-forme avec un soldat. Poussez-le dans le vide afin de perdre un minimum d'énergie à le combattre. Continuez votre route en suivant les plaques rouges pour vous poser sur une plate-forme avec un nouveau soldat. Ne perdez pas du temps et exécutez une attaque magique avec Elika enchaînée par un combo pour le projeter hors de la plate-forme. Sautez à nouveau sur une plaque rouge qui vous mènera vers le point le plus haut de la zone.

L'Alchimiste réapparaît sur la plate-forme. Son rebord est rempli de " Corruption ", votre champ d'action est très limité. Vous devez alors rester collé à votre ennemi et surtout contrer ses prises de projection. Après le combat tout s'écroule, vous devez désormais agir rapidement pour éviter de mourir. Sautez sur la plaque rouge et passez d'une plaque à l'autre pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Le Temple

Si vous disposez de suffisamment de sphères, allez vers le Temple pour récupérer le pouvoir bleu. Après un entraînement, le père d'Elika arrivera sur place. Combattez-le avec l'aide de sa fille jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. La récolte de sphères n'est désormais plus vitale puisque vous disposez des pouvoirs nécessaires pour vous permettre d'atteindre toutes les Terres Fertiles.

Le Palais Royal

Les jardins Royaux

Passez par la grotte pour atteindre les Jardins Royaux. Sautez sur les colonnes avec l'aide d'Elika. Avancez jusqu'à la plate-forme où se trouve le soldat d'Ahriman. Restez près du bord et projetez-le rapidement. Continuez maintenant votre route en sautant vers les anneaux. Sautez ensuite sur les piliers et marchez sur le mur pour pénétrer dans les jardins.

Avancez vers la plaque jaune et sautez de plaque en plaque jusqu'aux deux bassins vides. Vous devez les remplir.

-Allez vers le tourniquet situé à gauche du bassin gauche.
-Tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le deux fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à droite et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dirigez-vous ensuite du côté droit pour remplir le second bassin.
-Tournez le tourniquet situé en haut à droite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à gauche et tournez-le deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez enfin au dernier tourniquet et tournez-le une fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sautez ensuite sur la plate-forme en direction de la plaque jaune et volez vers la Terre Fertile. Au moment de la purification, la Concubine apparaît. Enchaînez les combos et restez loin de la bordure pour ne pas tomber dans la " Corruption ".

Après le combat, commencez la récolte des sphères. Cette récolte sera assez simple puisque vous disposez de tous les pouvoirs.

La tour des Rêves

Prenez maintenant le chemin de la tour et éliminez le soldat en route. Avancez sur les poutres et sautez sur les colonnes pour atteindre la plate-forme. Avancez sur le chemin de gauche et utilisez les plaques bleues pour atteindre l'ascenseur. Actionnez le tourniquet pour monter. Lorsqu'Elika est retenue prisonnière par la Concubine, poursuivez ses fantômes afin qu'Elika puisse se libérer.

Revenez à l'ascenseur et montez. Marchez ensuite sur le mur pour atteindre la plaque bleue. Marchez encore vers une nouvelle plaque et évitez les boules de " Corruption " au mur. De la perche, sautez vers le mur et marchez vers une autre plaque qui vous catapultera vers de nouvelles perches. Continuez de monter à l'aide des plaques pour rejoindre l'ascenseur. Montez afin de rencontrer une nouvelle fois la Concubine.

Il est impossible de la faire tomber de la plate-forme, restez donc loin du bord. Lorsqu'un nuage noir l'entourera, seules les attaques avec le gantelet seront efficaces. Attaquez-la en fonction de sa transformation et utilisez la magie d'Elika le plus souvent possible. Evitez également de marcher sur la " Corruption " qui se trouve sur la plate-forme. Après le combat, récoltez les sphères et dirigez-vous vers la Tour Royale.

La Tour Royale

Avancez et éliminez le soldat qui garde la limite de la zone. Marchez ensuite sur les murs en évitant comme toujours la " Corruption ". Continuez votre route pour atteindre la tour. Grimpez en passant par le mur de gauche afin de rejoindre le mécanisme central. Vous devez maintenant sauter au bon moment quand la plaque vous fait face. Sautez ensuite de plaque en plaque jusqu'à la plateforme. Sautez au bon moment pour atteindre la plaque bleue. Continuez de monter en utilisant ces plaques jusqu'à l'ascenseur.

Montez et affrontez une nouvelle fois la concubine. La tactique ici demeure la même : attaquez-la avec votre sabre lorsqu'elle est bleue et avec la magie lorsqu'elle est noire. Si un nuage noir orbite autour d'elle, attaquez-la avec votre gantelet. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La salle de Couronnement

Prenez la direction de la salle de couronnement et tuez le soldat qui garde la frontière. Utilisez les colonnes et les anneaux pour atteindre une plaque jaune. Sautez dessus pour rejoindre la Terre Fertile. Poursuivez maintenant la concubine et allez sur le chemin glissant. Une fois en bas, vous serez rejoint par Elika.

Montez alors au dessus de la porte et utilisez l'anneau pour faire descendre la plate-forme. Montez vite en évitant les petites flaques de " Corruption " envoyées par la Concubine. Demandez l'aide d'Elika pendant les sauts pour atteindre les colonnes ainsi que les plates-formes.

Vous devez maintenant à nouveau combattre la concubine. Multipliez les combos magiques et ceux qui utilisent le sabre pour infliger des dommages le plus importants possible et ne lui laisser ainsi pas le temps de récupérer. Purifiez ensuite la zone et ramassez les sphères qui se trouvent dans la zone. Revenez au lieu du combat et utilisez la plaque jaune pour atteindre la porte du QG de la Concubine : les Salons du Palais.

Les Salons du Palais

Utilisez les plaques jaunes pour parvenir à la plate-forme munie d'une plaque bleue. Utilisez-la pour atteindre d'autres plaques et continuez ainsi l'ascension vers le premier salon. Frappez les images de la Concubine pour qu'elle apparaisse. Combattez-la avant qu'elle ne prenne la fuite. Sortez par la porte et utilisez la plaque pour atteindre le niveau supérieur.

Combattez la Concubine qui sera affaiblie par le précédent combat. Quand elle fuit, sortez par la porte et utilisez la plaque d'énergie. Une fois au dernier étage, elle fera disparaître Elika et quelques uns de ses clones apparaîtront. Elle vous demandera alors de retrouver la véritable Elika. Pour la découvrir, sautez dans le vide afin qu'elle vous ramène sur la plate-forme pour qu'ensemble pour combattiez cette fameuse Concubine.

Votre ennemie est affaiblie par les deux combats précédents. Enchaînez les combos et les magies d'Elika pour en venir à bout rapidement. Après le combat, sortez par la porte et sautez en direction de la plaque jaune.

La Cité de Lumière

La Tour d'Ahriman

Pour arriver à la tour, téléportez-vous vers les portes de la cité et suivez les indications d'Elika. Avancez dans l'air corrompu en évitant les boules de " Corruption " et éliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Continuez votre route jusqu'à la tour. Escaladez le pilier central, utilisez l'anneau pour monter et sautez vers la plaque bleue.

Sautez ensuite de rebord en rebord jusqu'au pont. Traversez-le et allez à gauche vers d'autres rebords. Utilisez-les pour monter et sautez de mur en mur pour atteindre le balcon. Grimpez ensuite à gauche de la porte et suivez les rebords qui vous mènent vers le balcon supérieur. Accrochez-vous à l'anneau pour abaisser le mécanisme et grimpez encore plus haut.

Allez sur la plate-forme de gauche et actionnez le tourniquet pour faire pivoter le rebord et le placer ainsi verticalement. Sautez dessus et montez vers la plate-forme située à droite. Abaissez l'anneau et montez jusqu'à la plate-forme de gauche. Actionnez le tourniquet une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez ensuite vers la plate-forme suivante et actionnez le tourniquet deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Abaissez ensuite l'anneau puis revenez à la première plate-forme. Montez en utilisant les rebords pour rejoindre la plaque bleue. Sautez enfin du pilier vers la Terre Fertile.

Votre adversaire n'est autre que le guerrier invincible et vos coups sont inefficaces contre ce colosse. Vous devez alors le combattre près d'un bord afin de le pousser dans le vide. Utilisez l'attaque aérienne pour passer entre ses jambes et le pousser à l'aide d'Elika. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La Tour d'Ormazd

Après cette récolte, repérez la Tour d'Ormazd sur votre carte et demandez comment s'y rendre à Elika. Combattez comme toujours le soldat qui garde la nouvelle zone et entrez dans la tour. Utilisez la plaque verte pour monter en évitant les flaques de " Corruption " en chemin. Le guerrier fera à nouveau une nouvelle apparition.

Pour le défaire, vous devez le pousser sur les trois piliers afin qu'ils l'ensevelissent. Restez toujours dos à un pilier pendant le combat et attendez qu'il s'approche de vous pour le contourner et le pousser à l'aide d'Elika sur le pilier. Si le Guerrier est dos au pilier, utilisez la magie d'Elika pour le déstabiliser, contrez son attaque et poussez-le. Utilisez cette tactique pour les trois piliers.

Montez maintenant jusqu'au sommet, vous y trouverez la Terre Fertile. Le Guerrier fera tomber la Terre Fertile en bas de la tour. Descendez alors par le chemin glissant. Marchez ensuite sur les murs et utilisez les anneaux. Glissez ensuite le long de la tour en direction de la Terre Fertile. Purifiez maintenant cette zone et récoltez les sphères.

La Tour de la Reine

Revenez aux portes de la cité et prenez le chemin de la nouvelle tour en éliminant le garde frontière de la zone. Poussez-le dans le vide pour ne pas perdre de temps. Une fois à l'intérieur de la tour, utilisez la plaque verte pour monter. Passez de plaque en plaque en évitant les obstacles et la " Corruption ".

Le combat contre le Guerrier est assez simple. Repérez la porte qui s'ouvre et restez à côté d'elle. Echangez des coups et passez entre les jambes de votre ennemi. Laissez-le vous mettre à terre et contrez son attaque d'écrasement pour le pousser dans les abysses. Il ne vous reste alors qu'à purifier la zone et à récolter ses sphères.

La Cité de Lumière

Avancez maintenant vers la cité de lumière qui est en ruine. Sautez de pilier en pilier et n'atterrissez pas sur la plate-forme qui contient la " Corruption ". Eliminez le soldat d'Ahriman et continuez vers la plaque bleue. Elle vous rapproche de la Terre fertile. Evitez les tentacules de " Corruption " qui sortent du mur et marchez dessus.

Une fois contre le guerrier, approchez-vous de la cage et attaquez le monstre pour qu'il vous contre. Gagnez le duel pour venir dans le dos du monstre et attaquez-le. Gagnez encore le duel pour le pousser et l'emprisonner dans la cage.

Purifiez ensuite la zone et récoltez ses sphères. La porte qui mène au repaire du Guerrier est ouverte.

La Forteresse du Guerrier

Utilisez les plaques vertes et bleues pour atteindre le repaire du Guerrier. Evitez les obstacles en chemin. Une fois devant lui, allez vers le seul bord qui n'est pas corrompu et restez-y. Attendez l'arrivée du guerrier et passez entre ses jambes. Déclenchez une attaque magique avec Elika pour le faire vaciller. Poussez-le ensuite hors de la plate-forme. Si cela ne vous réussit pas, vous pouvez laisser le monstre vous acculer et vous mettre à terre pour ensuite le contrer et le pousser avec l'aide d'Elika.

Descendez maintenant le combattre, il est pris par les flammes.
Si vous êtes patient, contentez-vous de tourner autour de lui jusqu'à ce que le feu le consume. Si vous ne l'êtes pas, attaquez-le avec des combos pour abréger sa souffrance.

Quittez la zone avant que tout ne s'effondre. Allez vers la plaque verte pour rejoindre un lieu sûr et revenez au temple.

Le Temple

Des Ténèbres à la Lumière

Montez les marches du temple et entrez. Vous devez avancer de plaque en plaque sans faire des erreurs pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois que vous aurez emprunté la porte lumineuse, vous affronterez le père d'Elika.

Il utilisera toutes les techniques des ennemis précédents et changera de forme ou d'état rapidement. Faites attention à ne pas utiliser d'attaques inutiles. Contrez ses attaques pour qu'il ne puisse vous mettre à terre et ainsi trouver le temps de se régénérer. Intensifiez vos combos pour réduire votre ennemi en bouillie.

Ceci fait, Ahriman apparaîtra, vous devez alors purifier le temple. Courez sur les murs et activez les plaques. Le niveau de la " Corruption " monte, évitez-la ainsi que les frappes des mains géantes d'Ahriman. Purifiez la zone à chaque plate-forme pour vaincre une fois pour toute Ahriman. Malheureusement cette victoire coûtera la vie à Elika.

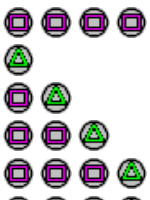
Portez-la alors dans vos bras et sortez du temple pendant que le générique défile. Posez-la sur l'autel et allez vers les quatre arbres situés sur les plates-formes et coupez-les. Revenez ensuite pour redonner vie à Elika et semer le KO dans ce monde. Félicitations, vous venez de venir à bout de ce nouvel opus de Prince of Persia.

SPÉCIALISTE DES COMBOS

Voici la liste de tous les combos du jeu permettant d'obtenir facilement le trophée Spécialiste des Combos.

Notez que :
-chaque combo doit être effectué en entier (sans qu'il soit contré ou que l'ennemi touche un mur)
-si un combo tue un ennemi, il ne compte pas
-le trophée est donné une fois le combat en cours terminé.

Une bonne méthode pour réaliser tous les combos consiste à trouver un ennemi de base sur une aire de combat relativement grande. Faire 2 ou 3 combos, puis se laisser avoir par l'ennemi afin qu'il regagne toute sa santé. Puis recommencer.



Prince of Persia : Epilogue

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES APPARENCES

Prince prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

Elika prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

Prince of Persia : Les Sables Oubliés

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENTION DES POINTS UPLAY

Voici les actions que vous devez accomplir pour débloquer des points Uplay à échanger contre des récompenses.

Mémoires d'Azad (10 points)

Atteignez le coeur de la bataille.

Armée de Salomon (20 points)

Libérez l'armée de Salomon.

Apparences trompeuses (30 points)

Eliminez Ratash.

Au coeur de la tempête (40 points)

Atteignez le combat final.

THÈME PRINCE OF PERSIA : LES SABLES OUBLIÉS

Débloquez ce thème PS3 en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 10 points.

BONUS DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Débloquez un bonus d'XP équivalant à 2 améliorations en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 20 points.

TENUE D'EZIO

Débloquez cette tenue en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 30 points.

DÉFI : VAGUES D'ENNEMIS

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

DÉFI : CONTRE-LA-MONTRE

Débloquez cette arène en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 40 points.

Prison Break : The Conspiracy

© Deep Silver / ZootFly 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Pot de colle

Terminez le didacticiel Furtivité.

Cambrioleur

Terminez le didacticiel Crochetage.

Singeries

Faites vos premiers pas d'escalade.

Battant

Terminez le didacticiel Combat.

Ninja

Terminez le chapitre 1 sans être repéré.

L'art de la serrurerie

Crochetez cinq serrures ou forcez cinq portes ou grilles sans être repéré.

Pugilat

Ne vous faites pas mettre K.O. dans cinq combats consécutifs.

Premier sang

Battez votre premier adversaire en combat clandestin.

Indemne

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure.

Doublure lumière

Battez 50 ennemis dans les combats clandestins.

Encré

Faites-vous des tatouages sur six endroits du corps.

Culturiste

Soulevez les poids pendant au moins 10 minutes (en tout).

Les poings en sang

Frappez le punching-bag pendant au moins 10 minutes (en tout).

Argent

Imprenable

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure en Difficile.

Magnat

Gagnez 5 000 $.

Permission longue durée

Terminez la partie en n'importe quelle difficulté.

Vif comme l'éclair

Réussissez 50 mouvements de contre-attaque en combat.

La meilleure défense...

Remportez un combat sans parer.

Affront

Gagnez un combat par des mouvements de contre-attaque et décisifs uniquement.

Or

Mauvais joueur

Tabassez plus de 100 personnes en Difficile.

Invisible

Terminez tous les chapitres sans être vu.

Platine

Pour qui sonne l'alarme !

Terminez la partie en Difficile.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Pro Evolution Soccer 2008

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CLASSIQUES

Pour débloquer les équipes classiques d'Angleterre, de France, d'Allemagne, d'Italie, des Pays-Bas, de l'Argentine et du Brésil, remporter la Coupe Internationale autant de fois que nécessaire.

JOUEURS CLASSIQUES

Pour débloquer tous les packs de joueurs classiques, remporter une victoire dans chacune des compétitions suivantes : Ligue des Masters (Ligue de D1), Coupe de D1, Championnat d'Europe, Coupe des Masters Européens, Ligue Anglaise, Ligue 1, Serie A, Eredivisie, Liga Espanola, Coupe Européenne, Coupe Africaine, Coupe Américaine et Coupe Asie-Océanie.

TITRES (MODE GALERIE)

Première victoire

Remporter un match

Série de 10 victoires

Remporter 10 matches consécutifs

Hat-trick

Réaliser 5 hat-tricks

Joueur Fairplay

Sur 10 matches, obtenir une moyenne de fautes inférieure à 1

Maître du ballon

Sur 10 matches, obtenir une possession du ballon à chaque fois supérieure à 60%

Canonnier

Marquer de 35 mètres

Tour des Stades

Jouer un match dans chaque stade

PénaltyMan

Remporter 10 série de tirs au but

100 Buts

Marquer 100 buts

100 Passes

Effectuer 100 passes décisives

100 Matchs

Jouer 100 matches

100 Victoires

Remporter 100 matches

Buteur

Jouer 20 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2 sur les 5 dernières rencontres

Excellent buteur

Jouer 100 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2,5 sur les 10 dernières rencontres

Meneur de jeu

Jouer 100 matches puis obtenir un taux de passes réussies par match supérieur à 85% sur les 19 dernières rencontres

Tireur isolé

Jouer 100 matches puis obtenir une moyenne de tirs cadrés par match supérieure à 70% sur les 19 dernières rencontres

Le bunker

Terminer 100 matches sans concéder de but

Ligue Anglaise Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue anglaise

Ligue 1 Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue 1

Serie A Vaincue

Battre toutes les équipes de la Serie A

Eredivisie Vaincue

Battre toutes les équipes de l'Eredivisie

Liga Espanola Vaincue

Battre toutes les équipes de la Liga Espanola

Equipes nationales Vaincues

Battre toutes les équipes nationales

Star de PES2008

Jouer 500 matches, marquer 1000 buts et remporter toutes les ligues et coupes

Serie de 5 victoires (Réseau)

Remporter 5 parties avec classement en réseau

Taux de victoires élevé

Obtenir un taux de victoire supérieur à 75% sur les 20 derniers matches en réseau

But par coup fanc (Réseau)

Marquer un coup franc direct dans une partie avec classement en réseau

Hat-trick (Réseau)

Réaliser un hat-trick dans une partie avec classement en réseau

Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Première victoire

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

Série de 10 victoires

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

Revenir au score

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

Revenir et gagner

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Voyageur de Stade

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

Joueur Fairplay

Titre reçu quand la moyenne de fautes des 10 derniers matches est de moins de 1 par rencontre.

Équipe en possession

Titre reçu quand la possession de balle des 10 matches les plus récents est de 60% ou au delà.

Titre de championnat

Titre récompensant une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters

Élite européenne 16

Titre pour le succès en série éliminatoire de l'UEFA Champions League en Ligue des Masters.

Début Pro

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

Début en Coupe internationale

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe internationale en Vers une Légende.

Série de 5 victoires (En ligne)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le En ligne.

Argent

Héros d'un coup du Chapeau

Un titre obtenu quand vous avez réalisé 5 hat-tricks.

Buteur

Titre reçu pour une moyenne de 2 buts par match lors des 5 derniers après plus de 20 matches.

Spécialiste de CF

Une récompense décernée quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

Europe Conquise

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

Club no.1

Récompense pour avoir terminé premier du Classement du club en Ligue des Masters.

Footballeur européen de l'année

Titre si un de vos joueurs gagne le Footballeur européen de l'année en Ligue des Masters.

10 années de service

Un titre récompensant 10 années de service en Ligue des Masters.

MVP de Coupe internationale

Récompense pour le Coupe internationale Meilleur joueur de la compétition en Vers une Légende.

Electron Libre

Récompense pour avoir joué dans plus de 10 clubs au total et 4 pays en Vers une Légende.

Taux de vict. élevé (En ligne)

Décerné quand vous atteignez plus de 75 % de victoires dans 20 derniers résultats de Réseau.

Qualifié en série éliminatoire

Titre récompensant la qualification en phase à élimination directe de l'UEFA Champions League.

Or

Canonnier

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

Champion du monde

Récompense pour avoir gagné la Coupe Konami en Ligue des Masters.

Saison Parfaite

Titre pour saison invaincue en Ligue des Masters, succès en Ligue, Coupe et UEFA Champions League.

Le super-héros

Élu Footballeur mondial de l'année et Footballeur européen de l'année en Vers une Légende.

Championnat d'Europe

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Platine

Joueur ultime

Trophée collector ultime.

Prototype

© Activision / Radical Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE DU BODY SURF

Depuis le menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et faites : **Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Vous débloquerez le coup du body surf et pourrez l'exécuter dans le jeu à tout moment.

NEW GAME +

Facile +

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

Normal +

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

TROPHÉES

Bronze

Intrigant

Assimilez 50 cibles d'intrigue.

Pro de l'infiltration

Infiltrez-vous dans 10 bases militaires sous les traits d'un commandant.

Pro du détournement

Volez 50 véhicules à l'ennemi.

Demi-vérités

Accomplissez une mission sans déclencher d'alerte militaire.

C'est lui !

Dénoncez 5 militaires.

Pilote confirmé

Apprenez à piloter tous les types de véhicules terrestres et appareils aériens.

Évolution en marche

Utilisez le menu Améliorations pour acheter une amélioration.

Première piste

Débloquez l'intrigue.

Casse automobile

Détruisez 2 000 véhicules.

Mort-nés

Détruisez 25 châteaux d'eau infectés avant qu'ils n'éclosent.

Plein la tête

Terminez tous les événements Assimilation.

Riposte

Attrapez un objet lancé par une Hydre... et renvoyez-le-lui.

Chasseur d'hélicos

Détruisez 20 hélicoptères en un seul vol d'hélico.

Pro du nettoyage

Tuez 15 personnages en un seul coup de fouet.

Aveuglement

Découvrez ce qui est arrivé à Alex Mercer en dévoilant l'intrigue.

À la vue de tous

Échappez à 10 groupes d'intervention.

Menace aérienne

Détruisez 25 groupes d'intervention.

Sol-air

Abattez 50 hélicoptères avec un blindé.

Dos d'âne

Écrasez plus de 500 personnes avec le même char.

Argent

Traînée de cadavres

Tuez 53 596 infectés.

Le nettoyeur

Détruisez 10 bases militaires ou nids infectés dans New York.

L'astucieux

Trouvez toutes les conseils éparpillés dans New York.

Autochtone

Trouvez tous les sites éparpillés dans New York.

Expert

Obtenez au moins l'or pour tous les événements.

Soif inépuisable

Assimilez 200 personnages pour régénérer votre santé.

Le masque

Accomplissez 3 missions sans déclencher d'alerte militaire.

Le gentil

Terminez le jeu en assimilant moins de 10 civils.

Le boucher

Tuez 50 personnages en 5 secondes.

Sélection surnaturelle

Achetez toutes les améliorations disponibles.

Or

Professionnel

Obtenez la médaille de platine pour tous les événements.

Intrigue révélée

Trouvez tous les noeuds de l'intrigue.

Vengeance revisitée

Terminez le Mode Histoire en niveau difficile.

Dur à cuire

Terminez le mode Histoire sans mourir (n'importe quel niveau de difficulté).

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées de Prototype.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

DÉFIS PLATINUM

Remportez l'or sur l'ensemble des défis du jeu pour accéder aux défis Platinum, beaucoup plus difficiles.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez les militaires

Après la scène cinématique du début du jeu, vous vous retrouverez sur un grand chemin et vous vous ferez attaquer par des militaires. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les touches d'attaque pour tuer les soldats qui vous tirent dessus. Ensuite, repérez la flèche qui s'affiche et courez jusqu'à la prochaine zone en suivant sa direction.

Après la courte scène, utilisez les mêmes touches et éliminez d'autres hommes armés éparpillés dans cet endroit. Consultez votre mini-carte se trouvant en bas à gauche de l'écran et repérez les points rouges qui représentent les ennemis. Eliminez-les puis courez jusqu'à la zone suivante.

A présent, vous devez détruire les tanks qui arrivent. Dès que vos bras se soient transformés en une grosse massue, foncez vers les tanks et attaquez-les. Deux coups suffisent pour détruire un char blindé. Une fois que les tanks sont détruits, repérez la flèche bleue et courez vers la section suivante. Effectuez des attaques simples et des attaques spéciales et éliminez les soldats ainsi que les molosses qui débarquent des immeubles.

Ensuite, suivez la flèche bleue et allez jusqu'au commandant des troupes. Appuyez sur les touches indiquées pour l'agripper et le consumer.

Mission 2 : Quittez le complexe de Gentek

Après la scène cinématique, votre objectif est d'échapper aux militaires et de quitter le complexe de Gentek. Pour cela, vous devez sauter par-dessus le portail et vous enfuir. Maintenez enfoncée la touche de saut puis relâchez-la pour bondir très haut. Ensuite, repérez la flèche bleue sur l'écran, regardez votre mini-carte et courez jusqu'au point de contrôle.

Après la scène, utilisez le mode de visée pour verrouiller l'hélicoptère et projetez la voiture vers votre cible Ignorez les militaires qui s'approchent et concentrez-vous sur l'hélicoptère. Ensuite, appuyez simplement sur la touche qui permet de courir et remontez le long du mur de l'immeuble. Repérez la flèche et votre objectif sur la mini-carte. Une fois que vous avez atteint le sommet du premier immeuble, atteignez le sommet du second qui se trouve quelques rues plus loin. Lorsque vous arrivez au sommet, d'autres hélicoptères apparaissent. Saisissez les machines de refroidissement se trouvant sur le toit, visez les hélicoptères et lancez-les.

Une fois que tous les hélicoptères sont détruits, vous allez consumer le soldat qui approche. Attendez simplement qu'il arrive et suivez les instructions apparaissant à l'écran puis appuyez sur les bonnes touches pour le consumer Ensuite, repérez la flèche qui apparait à l'écran et suivez-la jusqu'à l'appartement de votre soeur Dana. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les militaires ont encerclé toute la zone. Suivez alors la flèche et montez alors sur le toit de l'immeuble avoisinant. Consultez les informations fournies sur la métamorphose et apprenez comment changer de forme.

Donc, changez de forme et incarnez le soldat que vous avez consumé un peu plus tôt. Descendez du toit de l'immeuble en faisant attention aux gardes, avancez doucement jusqu'au rayon bleu devant la porte de l'appartement puis entrez.

Mission 3 : Cherchez des énoncés sur votre passé

Maintenant, vous devez trouver davantage d'infos concernant votre passé et rejoindre ainsi votre appartement. Pour cela, changez d'apparence et suivez l'objectif sur la mini-carte. Lorsque vous arrivez à l'appartement, approchez-vous du rayon lumineux et entrez.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par les marines. Vous devez empêcher les soldats d'utiliser leur radio afin d'appeler les renforts. Pour cela, repérez les cercles rouges qui se trouvent au-dessus de leurs têtes et attaquez-les avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, saisissez deux véhicules, visez et détruisez l'hélicoptère qui arrive.

Par la suite, un autre hélicoptère arrive. Vous devez vous rendre à sa destination avant qu'il ne l'atteigne. Par conséquent, repérez la flèche bleue sur l'écran et courez jusqu'à la zone suivante. Repérez le soldat qui porte un lance-roquettes et rejoignez-le. Tuez-le, prenez le lance-roquettes et détruisez le tank. Ensuite, repérez la personne qui a tenté de vous tuer et rattrapez-la avant qu'elle ne s'échappe. Épinglez l'homme en question et consumez-le.

Après la scène cinématique, éliminez tous les militaires qui débarquent ou changez simplement d'apparence et fuyez la zone.

Mission 4 : De l'autre côté du miroir

A présent, entrez dans le menu " pause " et ouvrez la grande carte. Le point jaune sur la carte représente votre prochain objectif pour continuer l'histoire. Les autres points verts en forme de diamants représentent les évènements que vous devez accomplir pour gagner des points d'évolution qui vous permettent d'acheter de nouvelles améliorations.

Maintenant, atteignez l'appartement de Dana et montez sur le toit. Entrez dans le spectre jaune et accédez au menu.

Achetez l'amélioration Pouvoir Bouclier, les améliorations de déplacement, de survie et de combat. Si vous êtes à court de PE (points d'évolution), effectuez les évènements qui se trouvent à proximité. Une fois que vous avez acheté toutes les améliorations, appuyez sur la touche qui permet de commencer la mission.

D'abord, suivez la flèche et rejoignez le complexe de Gentek. Lorsque vous vous approcherez de la cible, il est quasiment impossible de continuer sans changer de forme. Par conséquent, changez d'apparence et courez jusqu'à l'entrée du complexe. Avancez à droite de l'entrée, repérez le commandant de l'armée et consumez-le. Faites attention aux détecteurs viraux qui peuvent détecter votre présence même en étant métamorphosé.

Après la scène cinématique montrant les souvenirs de votre dernière victime, sortez rapidement du complexe et détruisez les hélicoptères. Cachez-vous pendant quelques instants jusqu'à ce que le calme revienne puis revenez et entrez dans le complexe sans vous faire repérer.

Mission 5 : Echappez aux Molosses

Après la scène cinématique, quittez rapidement cet endroit, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire. Courez rapidement jusqu'à la base, montez sur le toit et rejoignez le spectre bleu.

Une fois à l'intérieur de la base, tuez les militaires jusqu'à ce que les Molosses apparaissent. Prenez alors une arme (ou un autre objet) et attaquez votre ennemi. Lorsqu'il est assommé, agrippez-le et consumez-le. Après l'acquisition d'une nouvelle arme, utilisez-la pour éliminer les nombreuses vagues de Molosses qui arrivent. Attaquez-les et bloquez leurs attaques avec le Pouvoir Bouclier (ou esquivez simplement ces attaques en vous déplaçant).

Lorsque vous aurez éliminé assez de Molosses, votre objectif sera de détruire les réservoirs d'essence. Pour cela, ignorez désormais vos assaillants, montez au-dessus des réservoirs et attaquez les bouchons à l'aide de vos griffes. Aussi, vous pouvez prendre un lance-roquettes et tirer sur les réservoirs. Une fois que les six réservoirs sont détruits, la mission s'achève.

Mission 6 : La Roue de la Chance

A présent, effectuez des évènements pour gagner davantage de PE et achetez de nouvelles améliorations. Achetez l'amélioration Assimilation furtive et Apis de pointe en particulier. Ensuite, rejoignez l'immeuble qui contient le spectre jaune et commencez la mission.

Maintenant, suivez la flèche et approchez-vous de l'appartement de Karen Parker. Changez d'apparence, faufilez-vous discrètement entre les militaires et accédez à l'appartement.

Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue et repérez le militaire que vous devez consumer. Éliminez les soldats et les Molosses qui vous bloquent le chemin et consumez le soldat en question.
Par la suite, repérez le point bleu sur la mini-carte et dirigez-vous vers la base militaire. Repérez le commandant à l'entrée de la base, effectuez une Assimilation furtive et changez ainsi d'apparence. Ensuite, entrez dans la base et repérez le conducteur des véhicules blindés. Approchez-vous de lui, effectuez une Assimilation furtive puis quittez la base.

A présent, approchez-vous du véhicule blindé et entrez. Conduisez-le jusqu'à la première zone de combat. Eliminez les soldats ennemis grâce à la mitrailleuse et détruisez les tanks qui vous attaquent en leur lançant des obus. Ensuite, suivez la nouvelle cible et dirigez-vous vers le nid infecté. Tirez sur l'immeuble et détruisez-le. Par la suite, approchez-vous simplement de l'entrée de l'appartement de Karen pour qu'elle embarque avec vous. Quittez cette zone, suivez le chemin indiqué sur la mini-carte et emmenez Karen jusqu'à la cachette.

Mission 7 : Un nouvel ordre

Dès que vous êtes prêt à poursuivre la mission suivante, dirigez-vous vers le laboratoire de Karen. Changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer et accédez à l'appartement. Ensuite allez jusqu'à la zone suivante et repérez les réservoirs d'eau génétique.

En fait, vous devez détruire les réservoirs infectés avant qu'ils n'éclosent. Donc, vous devez être rapide et efficace. Eloignez-vous si nécessaire pour inverser le processus puis retournez rapidement et détruisez le réservoir d'eau. Continuez à collecter les informations génétiques jusqu'à ce que la jauge qui se trouve à droite se remplisse.

A présent, allez vers le spectre bleu se trouvant sur le toit de l'immeuble puis continuez à récolter du matériel génétique dans l'immeuble infecté. Pour cela, descendez dans la rue et ramassez les boules énergétiques jaunes. Faites attention aux différentes attaques des Molosses, des hélicoptères ou celles des véhicules militaires. Si vous êtes encerclé, détruisez quelques véhicules, éliminez quelques ennemis puis reprenez la collecte. Une fois que la jauge est pleine, la mission s'achève.

Mission 8 : Un vaste Complot

Maintenant, ignorez la bataille qui fait rage entre les Molosses et les militaires et dirigez-vous rapidement vers l'appartement de Dana. Montez sur le toit, entrez dans le spectre jaune et commencez la nouvelle mission.

Avant de descendre du toit, changez d'apparence et transformez-vous en soldat. Ensuite, approchez-vous de la base et entrez. Avancez rapidement dans la cour pour éviter les détecteurs viraux et repérez le commandant Blackwatch. Approchez-vous de lui par derrière et effectuez une Assimilation furtive pour ne pas attirer l'attention.

Maintenant, quittez la base militaire et repérez la patrouille qui est en train de s'approcher de la planque de Dana. Pour cela, localisez les points rouges sur la carte et atteignez-les rapidement. Détournez un tank, détruisez les troupes aériennes en leur envoyant des missiles, ou en leur projetant des voitures. Lorsqu'une patrouille est éliminée, allez rapidement vers la suivante et effectuez la même opération. Vous pouvez aussi récupérer des lance-roquettes et détruire ainsi d'autres tanks ennemis. Vous pouvez aussi rester à bord du blindé et détruire tous les véhicules et les hélicoptères ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, votre objectif sera atteint.

Vous devez désormais détruire trois groupes de patrouilleurs qui sont déjà en route vers l'appartement de Dana. Vous devez faire vite car vous n'avez que 25 secondes pour en venir à bout. Donc, il vaudrait mieux vous déplacer à pieds pour atteindre rapidement les groupes d'ennemis. Ensuite, détournez un blindé et détruisez les autres véhicules.

Mission 9 : Dans la toile

Avant de continuer la mission, effectuez des évènements et d'autres missions pour gagner des PE supplémentaires. Achetez les améliorations disponibles, allez sur le toit de l'appartement de Dana et commencez la mission.

D'abord, empêchez les militaires de découvrir la planque de Dana et détruisez les détecteurs viraux. Sortez vos griffes, sautez rapidement sur le toit et détruisez le premier détecteur. Ensuite, éliminez tous les soldats et dirigez-vous vers le second détecteur. Prenez un lance-roquettes, ou utilisez vos griffes, et détruisez-le.

Ensuite, rejoignez le troisième détecteur, quelques rues plus loin, et détruisez-le. Détruisez aussi les hélicoptères qui arrivent et tous les ennemis qui le protègent. Repérez ensuite les autres détecteurs sur la carte, éliminez les militaires qui les entourent et détruisez-les.

Mission 10 : Le monde transformé

Allez à l'appartement de Dana, traversez le spectre jaune et commencez la mission. Changez alors d'apparence, repérez la cible sur la mini-carte et atteignez ainsi le Nid.

A présent, cherchez un commandant parmi les survivants et assimilez-le. Ensuite, quittez cet endroit et atteignez celui qui est marqué sur la mini-carte. Montez sur le toit jusqu'au spectre bleu et commencez à saboter les détecteurs viraux. Pour cela, changez d'apparence, approchez-vous du détecteur et appuyez sur les séquences de touches qui s'affichent à l'écran. Si vous appuyez correctement sur les touches, le détecteur sera saboté. Sinon, fuyez rapidement et revenez plus tard pour recommencer l'opération. Sabotez les quatre détecteurs pour atteindre l'objectif.

Une fois que cette tâche est accomplie, retournez vers le Nid en suivant la flèche et appelez Mc Mullen. Après la scène cinématique, vous devez fuir les militaires. Pour ce, attaquez tous ceux qui vous tirent dessus et éliminez-les pour gagner des Points d'Evolution. Si vous êtes blessé, ou mourant, fuyez simplement cet endroit pour clore la mission.

Mission 11 : Courser

Maintenant, vous devez retrouver Karen Parker dans son laboratoire pour en savoir plus sur ses travaux. Repérez l'emplacement sur la mini-carte et atteignez-le. Changez d'apparence juste avant d'arriver pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Ensuite, rejoignez le nid infecté en suivant la flèche bleue, montez sur le toit et entrez ainsi à l'intérieur. Commencez à collecter du matériel génétique jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le Capitaine arrive.

Maintenant, vous devez affronter le capitaine Cross et le battre. Sortez vos griffes, foncez-lui dessus et attaquez-le. Lorsque vous êtes dans sa ligne de mire, esquivez rapidement son tir ou équipez-vous du bouclier pour vous protéger. Reprenez ensuite les assauts. Aussi, lancez-lui des projectiles pour qu'il cesse de vous viser. Après quelques échanges de coups, votre ennemi détruit quelques nids et en libère plusieurs monstres. Eliminez-les le plus rapidement possible puis occupez-vous de Cross. Attendez qu'il vous vise, esquivez son tir puis attaquez-le aussitôt. Répétez cette technique plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison et vous n'avez plus accès à vos pouvoirs. Toutefois, votre force et votre vitesse sont restées intactes. Par conséquent, vous pouvez directement quitter cet endroit et vous métamorphoser par la suite pour éviter les soldats. Ou alors, tuez un soldat, prenez son arme et éliminez ceux qui arrivent en renfort. Saisissez un véhicule, visez les hélicoptères et lancez-le pour détruire les appareils.

Mission 12 : Confession

A présent, allez simplement à l'appartement de Dana, montez sur le toit et traversez le spectre. Une scène cinématique se déclenche après laquelle vous retournerez au mode libre. C'est l'occasion d'effectuer des évènements pour gagner quelques points d'évolution. Achetez aussi les améliorations que vous n'avez pas pu acquérir auparavant. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la pour commencez la mission suivante.

Mission 13 : Sur le billard

A présent, vous devez aller à la morgue du Dr. Regland. Pour cela, suivez simplement la flèche bleue et entrez. Après la scène, sortez et repérez les troupes fantômes de Blackwatch. Ensuite, repérez le tank et détournez-le pour assimiler le commandant.

Ensuite, quittez cet endroit et allez vers la nouvelle zone. Maintenant, sortez le grand jeu et détruisez tous les véhicules de l'armée qui se trouvent dans la rue. Détruisez les blindés, les hélicoptères et les détecteurs viraux volants. Aussi, vous devez faire face aux Molosses qui peuvent vous attaquer. Après quelques minutes, vous atteignez votre objectif et vous devez assimiler un autre commandant à l'intérieur d'un autre blindé.

Par conséquent, repérez-le, rejoignez-le et détournez-le avant que le commandant ne décède. Si ce dernier rend l'âme, la mission échouera.

Mission 14 : Le corps dérobé

Maintenant, retournez à la morgue et approchez-vous de l'entrée. Changez d'apparence, montez les marches sans vous faire repérer et commencez la mission. Après la scène, quittez la morgue et changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer. Trouvez un tank à quelques rues de votre emplacement, détournez-le et retournez discrètement à la morgue. Essayez de ne pas attirer l'attention ; n'écrasez pas des militaires et conduisez doucement jusqu'à la morgue.

Ensuite, conduisez le blindé et allez au nord de la ville jusqu'à la base militaire abandonnée. Faites attention aux soldats, ne les écrasez pas (encore) et conduisez doucement.

En arrivant à la base abandonnée, vous devez protéger le docteur en attendant qu'il achève les opérations qu'il est en train d'effectuer. Pour cela, empêchez les monstres de détruire le mur du labo et éliminez-les. Prenez les armes qui se trouvent par terre et tirez-leur dessus puis attaquez-les au corps à corps. Détruisez les Molosses grâce aux lance-roquettes éparpillés et empêchez-les de détruire le mur pendant quelques minutes.

Une fois que cet objectif est atteint, éliminez les monstres restants puis reprenez le tank. Cette fois, vous devez retourner à la morgue et éviter les attaques des tentacules. Lancez des missiles sur les appendices pour les détruire et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la morgue. Faites attention aux militaires, n'attirez pas l'attention et atteignez le cercle bleu.

Mission 15 : Impératif biologique

A présent, sortez du blindé et changez rapidement d'apparence. Allez à l'entrée de la morgue et poursuivez la mission suivante.

Dès que vous réapparaissez, changez de forme et descendez du toit, un peu plus loin de la base. Entrez dans la base militaire et assimilez furtivement le pilote de l'hélicoptère. Ensuite, approchez de l'hélico et entrez. Apprenez à piloter, lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et survolez la zone. Allez jusqu'aux détecteurs viraux se trouvant sur les immeubles qui sont plus loin. Visez-les, sélectionnez les missiles et détruisez-les. Ensuite, fiez-vous à la jauge qui s'affiche en haut à droite de l'écran et déplacez-vous pour vous approcher des réservoirs d'eau infectée. Lorsque vous visez un réservoir la jauge se remplit. Appuyez sur le bouton pour effectuez un scan.

Ensuite, faites atterrir l'hélico et repérez le Molosse que vous devez assimiler. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé, saisissez-le et appuyez sur la touche d'assimilation pour lui injecter le contenu de la seringue. Par la suite, reprenez l'hélicoptère et survolez la zone. Poursuivez le Molosse que vous venez d'injecter, repérez son nouvel emplacement et descendez de l'hélicoptère. Assommez-le à nouveau, agrippez-le et assimilez-le. Vous obtenez ainsi de nouveaux pouvoirs.

Mission 16 : La porte dans le mur

A présent, achetez les améliorations restantes puis allez sur le toit de l'appartement de Dana. Après la scène cinématique, Dana est kidnappée par le chef des Molosses et vous devez le poursuivre. Ne le laissez pas s'échapper, courez derrière lui et sautez pour vous rapprocher davantage. Essayez de changer d'apparence pour ne pas attirer l'attention et poursuivez-le.

Après quelques minutes de poursuite, le chef de la meute appelle les renforts et vous serez attaqué par plusieurs Molosses. Sortez alors votre nouvelle lame, attaquez-les et éliminez-les rapidement.

Une fois que ces créatures sont achevées, reprenez la poursuite de leur chef et essayez de le rattraper sur le toit de la construction.

Mission 17 : Première et dernière chose

Avant de poursuivre cette mission, effectuez des évènements et achetez de nouvelles améliorations. Ensuite, repérez

l'étoile jaune sur la carte et approchez-vous de la morgue. Changez d'apparence, entrez dans le spectre et commencez la mission.

Après la scène, suivez la flèche bleue et allez dans la zone infectée. Lorsque vous arrivez sur place, le chef de la meute fait son apparition et vous affronte. Sortez votre lame, attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit assommé. A ce stade, une marque s'affiche au-dessus de sa tête, agrippez-le et tentez de l'assimiler. Ce dernier vous en empêche, vous repousse et s'enfuit.

Suivez-le jusqu'au nid infecté et montez sur le toit. Sortez à nouveau votre lame, effectuez des combos et découpez les Molosses qui vous barrent la route. Tentez d'esquiver leurs attaques puis reprenez les assauts.

Ensuite, vous devez emmener le chef de la meute vers la base militaire abandonnée. Pour cela, quittez cet endroit et suivez la flèche bleue. Toutefois, gardez un oeil sur la jauge d'intérêt qui se trouve en haut, à droite. Si le chef de la meute commence à se désintéresser, attaquez-le pour que la jauge se remplisse. Si vous êtes `votre tour attaqué par les militaires, n'hésitez pas à détourner un blindé et à tuer tous ceux que se mettent en travers de votre chemin. Attirez-le jusqu'à la base militaire, entrez et préparez-vous à le combattre. Sortez votre lame, esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il s'arrête. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est mort, la mission se termine.

Mission 18 : le premier monstre

A présent, retournez à la morgue et entrez. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur le toit d'un immeuble, en face de la base militaire. Descendez simplement du toit et entrez dans la base. Attaquez le premier molosse et assimilez-le lorsque l'icône apparait au dessus de sa tête. Maintenant que vous avez acquis une nouvelle compétence, utilisez-la pour assimiler les personnes infectées.

D'abord, repérez le militaire infecté (en surbrillance), saisissez-le et assimilez-le. Ensuite, quittez cette base et dirigez-vous vers la suivante. Si vous entrez sous l'apparence d'Alex, vous ne pourrez pas assimiler assez de soldats et vous serez rapidement tué. Par conséquent, il est préférable de réaliser la tâche furtivement. D'abord, prenez l'apparence d'un soldat avant d'approcher la base. Ensuite, activez la nouvelle compétence et repérez les soldats infectés. Approchez-vous d'eux doucement et par derrière et effectuez une assimilation furtive. N'entrez pas dans la base pour éviter les détecteurs viraux, tournez plutôt autour de cette dernière. Repérez d'autres soldats infectés, assimilez-les furtivement et remplissez la jauge afin de connaître l'emplacement de Dana.

A présent, suivez le marqueur bleu et montez sur le toit de l'immeuble. Sortez votre lame, attaquez le chef des Molosses et assimilez-le. Après la scène cinématique, la mission s'achève.

Mission 19 : Construire l'avenir

Rejoignez l'étoile jaune qui se trouve sur le toit d'un immeuble et commencez la mission suivante. Ensuite, vous devez protéger le blindé thermique. Pour cela, prenez l'apparence d'un militaire et détournez un autre blindé. Escortez le tank thermique le long des routes et protégez-le des Molosses enragés. Faites attention à ne pas tirer sur le tank en question et essayez de le protéger jusqu'à ce qu'il lance ses trois missiles sur les trois différents nids infectés.

Lorsque vous atteindrez le troisième nid, vous devez sécuriser toute la zone pour permettre au tank de tirer. Pour cela, quittez votre véhicule, sortez votre lame et déchiquetez tous les ennemis.

Après la scène cinématique, approchez-vous du char et montez. Visez le nid infecté et tirez pour le détruire. Ensuite, conduisez-le et atteignez le dernier grand nid, à quelques rues de cet endroit. Eliminez les Molosses et les tentacules qui apparaissent sur la route, accédez à la grande cour et tirez sur le nid.

Mission 20 : Affrontez le Molosse suprême

Après la scène cinématique, vous allez affronter le Molosse suprême. Pour cela, sortez votre lame et mettez votre armure. Au début du combat, attaquez le Molosse suprême et infligez-lui un maximum de dégâts pour l'assommer. A ce moment, montez sur son dos en appuyant sur la touche qui permet de le saisir et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran avant qu'il ne vous projette au loin.

Après un deuxième accrochage, votre ennemi fait appel à ses compagnons et aux tentacules. Par conséquent, éliminez d'abord les autres créatures et ignorez les appendices dans un premier temps. Après quelques instants, les troupes militaires débarquent sur les lieux. A ce moment, détournez un blindé et détruisez les tentacules. Ensuite, utilisez le tank et attaquez le chef des Molosses à nouveau. Lorsqu'une icône bleue apparait au dessus de sa tête, ne quittez pas le tank et continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 21 : Tels des dieux

Après avoir effectué quelques évènements, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la. Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue, montez sur le toit de l'immeuble désigné et atteignez le point de contrôle.

Regardez l'immeuble avoisinant et repérez l'hélicoptère que vous devez infiltrer. Incarnez un soldat, sautez vers l'immeuble suivant et montez dans l'hélicoptère.

A présent, pilotez l'appareil jusqu'à l'endroit désigné et atterrissez pour faire monter le premier groupe de soldats. Ensuite, survolez la zone et rejoignez le nid infecté. Lancez deux ou trois missiles thermiques et détruisez ainsi le nid. Par la suite, changez d'arme et éliminez les cibles mobiles telles que les Molosses et les zombies.

Une fois que la zone est sécurisée, rejoignez le prochain point bleu et attaquez les tentacules qui jaillissent du sol. Le meilleur moyen pour détruire ces tentacules est de les attaquer de loin. En effet, gardez vos distances et restez en mouvement pour ne pas être atteint par les véhicules qu'elles lancent dans votre direction et harassez-les à coups de bombes. Continuez à bombarder les vagues de tentacules jusqu'à ce que la zone soit sécurisée.

Ensuite, dirigez-vous vers le prochain point de rencontre et embarquez d'autres soldats. Allez au second point, qui se trouve près du pont, et évacuez les hommes qui s'y trouvent. Survolez ensuite la zone et rejoignez la base pour l'infiltrer.

Après la scène cinématique, vous serez contraint d'éliminer tous les soldats qui se trouvent dans la base. Par conséquent, prenez d'abord une arme, visez les hommes armés qui vous encerclent et éliminez-les. Après quelques minutes, des super-soldats feront surface et ne vous feront aucun cadeau. Le meilleur moyen de les battre est d'utiliser la lame, ou d'effectuer une contre attaque lorsqu'ils vous saisissent. Après l'élimination de la première vague de super-soldats, une seconde vague contenant davantage de membres apparait. Effectuez les mêmes types d'attaques, ou prenez des armes lourdes et tirez sur ces surhommes pour les exploser. Lorsque l'intérieur de la base est sécurisé, prenez votre arme favorite et sortez.

En sortant, vous affronterez également plusieurs militaires. Mitraillez-les ou détournez un blindé et détruisez tout sur votre passage. Sinon, si vous êtes gravement blessé, fuyez simplement la base pour clore le chapitre.

Mission 22 : un rêve d'Armageddon

Maintenant, rejoignez l'étoile jaune sur la carte et commencez la mission. Votre objectif est désormais d'empêcher le déploiement des Hémotoxines. Pour cela, sortez votre lame et détruisez les pompes qui propagent cette toxine. Ou alors, détournez un hélicoptère ou un tank et bombardez-les. Suivez les marques rouges sur la carte, trouvez les pompes et détruisez-les par tous les moyens. Faites attention aux super-soldats et dégommez-les grâce à votre lame. Une fois que les neuf pompes sont détruites, une armée de soldat vous attaque. Eliminez-les ou fuyez.

Mission 23 : Le monde libéré

A présent, effectuez les évènements éparpillés sur la carte pour ramasser un max de PE et achetez de nouvelles améliorations. Dès que vous êtes prêt, rejoignez le spectre jaune et commencez la mission suivante.

Changez d'apparence, rejoignez la base militaire et assimilez le commandant des troupes. Par la suite, entrez dans le tank qui se trouve à proximité et escortez la machine d'Hémotoxine jusqu'à Time Square. Repérez les Molosses qui approchent et bombardez-les. Sécurisez à chaque fois le passage pour que la machine puisse avancer et atteindre Time square. De temps à autre, les tentacules d'Elizabeth Green font surface et projettent des véhicules. Visez-les rapidement et détruisez-les pour que la machine d'Hémotoxine subisse le minimum de dégâts.

Mission 24 : chose à venir

Une fois que vous aurez atteint cet objectif, descendez jusqu'au spectre jaune et commencez la mission. Vous devez ensuite forcer Elizabeth Greene à sortir. Pour cela, défendez la machine le temps qu'elle finisse de répandre l'Hémotoxine. Donc, prenez un tank, avancez devant l'accès nord et bombardez les Molosses qui approchent. Sécurisez le flanc nord puis occupez-vous des autres flancs. Repoussez trois autres vagues de Molosses, défendez la machine et détruisez les tentacules qui ressortent. Une fois que toutes les créatures sont achevées, Elizabeth Greene émerge du sol.

Mission 25 : Battez Elizabeth Greene

Pour battre ce monstre, vous devez utiliser votre lame ou emprunter un véhicule militaire. N'utilisez pas votre armure car vous devez planer pour vous approcher rapidement de la cible. Attaquez rapidement les deux membres et la colonne de la bête jusqu'à ce que les trois petites jauges qui se trouvent sous la barre de vie d'Elizabeth soient vides. Faites attention aux Molosses et aux zombies enragés qui vous attaquent sans cesse et éliminez-les pour remplir votre jauge de santé. Une fois que les trois membres du monstre sont découpés, attaquez sans cesse la tête de ce dernier pour lui infliger un maximum de dégâts.

Ensuite, les forces militaires arrivent sur les lieux et vous aident à éliminer ce boss. Détournez rapidement un tank et visez les membres du monstre pour l'assommer et le faire tomber. A ce moment, visez la tête posée sur le sol et lancez un max de missiles. Si le tank que vous utilisez est détruit, détournez-en rapidement un autre et poursuivez votre mission de destruction. Il est préférable de toujours utiliser les véhicules militaires car ils infligent d'importants dégâts et vous protègent des assauts des Molosses en même temps.

Mission 26 : Choc et respect

Lorsque vous aurez acheté les améliorations restantes, rejoignez l'étoile jaune et commencez la mission. D'abord, avancez simplement vers le point bleu qui se trouve sur la carte et rejoignez le complexe de fabrication des Hémotoxines.

Détournez un blindé, visez les machines et détruisez-les. Faites attention aux vagues de soldats qui vous attaquent et aux super-soldats puis détruisez ces machines. Détournez constamment les chars blindés car, si vous restez à pied, la fumée vous fera perdre constamment des points de santé. Une fois que ces huit machines sont détruites une scène cinématique se déclenche.

Mission 27 : Le dernier homme

Après la scène cinématique, allez au point bleu et rejoignez le premier point de ravitaillement des hélicoptères.

En effet, vous devez empêcher Taggart de s'enfuir par la voie aérienne. Pour cela, vous devez détruire tous les hélicoptères qui se trouvent dans le carré bleu de Manhattan. Le meilleur moyen pour le faire est de les bombarder avec un lance-missiles. Par conséquent, éliminez l'un des soldats portant ce genre d'armes et récupérez son équipement.

Repérez les hélicoptères représentés par des points rouges sur la mini-carte, visez-les et détruisez-les avant qu'ils ne puissent s'enfuir. Essayez d'agir rapidement pour qu'aucun hélicoptère ne s'échappe.

Une fois que le premier point de ravitaillement est sécurisé, rejoignez le second point se trouvant à quelques immeubles. Détruisez les appareils qui se trouvent sur les quatre immeubles voisins puis rejoignez le troisième point de ravitaillement.

Repérez cinq hélicoptère éparpillés sur la mini-carte, trouvez un lance-roquettes et explosez les engins pour atteindre votre objectif et clore cette mission.

Mission 28 : Deux billets

Après avoir acheté de nouvelles améliorations et le commencement de la mission, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire où se cache Taggart. Détournez un char blindé, bombardez l'entrée de la base et entrez. Visez l'immeuble et lancez un tonnerre de missiles avant que le tank n'explose. Ensuite, détournez un autre blindé et poursuivez le bombardement jusqu'à ce que la base soit détruite. Faites attention aux super soldats, mettez votre armure pour ne pas subir d'importants dégâts et neutralisez-les.

Après que la base soit détruite, Taggart va tenter de s'enfuir. Quittez alors votre tank et poursuivez-le le long des routes. Lorsqu'il s'arrête, trois chars militaires arriveront sur les lieux du combat et tenteront de le protéger. Attaquez-les avec votre lame ou détournez l'un d'eux et détruisez les autres avec.

Ensuite, poursuivez le tank de Taggart et courez jusqu'à ce qu'il s'arrête une seconde fois. Refaites la même chose, détournez un tank et détruisez tous le convoi militaire qui tente de protéger votre cible.

Ce dernier effectuera un dernier arrêt plus loin et une dernière tentative de fuite s'en suivra. Il va essayer de traverser le pont. Partez rapidement à ses trousses, sprintez et détournez son tank avant qu'il n'atteigne le pont. S'il arrive au pont avant qu'il ne soit assimilé, la mission échouera.

Mission 29 : Battez le Molosse suprême

Ce dernier combat est assez long et difficile car le Molosse suprême est très coriace et possède une attaque capable de vous éliminer en un seul coup. Pour en venir à bout, effectuez des attaques lointaines avec votre lame et essayez de garder vos distances. Si le boss est toujours sur ses gardes, changez d'attaque et effectuez un combo au sol. Lorsqu'il lève ses deux bras vers le ciel, fuyez rapidement cet endroit car il va effectuer son attaque mortelle.

Après avoir encaissé quelques unes de vos attaques, le Molosse suprême sera assommé. Appuyez alors sur la touche qui permet de saisir le monstre puis sur celle qui s'affiche à l'écran pour lui infliger un maximum de dégâts. Si votre barre de santé est presque vide, fuyez et dégommez des militaires pour la remplir. Ensuite, retournez à vos assauts et faites gaffe à son attaque mortelle.

Après la courte scène cinématique montrant des militaires en action, vous avez environ trois minutes pour battre le Molosse suprême. Heureusement qu'il devient plus vulnérable et faible durant ce laps de temps. Par conséquent, soyez rapide et effectuez des combos puissants pour l'assommer rapidement. Enfin, montez sur son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé. Félicitations ! Vous venez de clore le dernier chapitre du jeu.

Pure

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Epreuve terminée

Terminer une épreuve

Etape 1 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 1

Etape 2 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 2

Etape 3 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 3

Etape 4 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 4

Etape 5 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 5

Etape 6 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 6

Etape 7 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 7

Etape 8 terminée

Arriver premier dans les six épreuves de l'Etape 8

Etape 9 terminée

Arriver premier dans les six épreuves de l'Etape 9

Etape 10 terminée

Arriver premier dans les sept épreuves de l'Etap10

1 d'un type

Construire un quad de toutes pièces dans le garage

Totalement chargé

Débloquer puis remplir les 10 emplacements de quad dans le garage

Mécanique

Construire cinq quads, chacun avec un moteur différent

Tour parfait

Terminer une épreuve de course en Tour sans se faire désarçonner

Epreuve parfaite

Terminer l'épreuve World Tour sans se faire désarçonner

Jolie combo !

Réaliser une combo d'au moins 50000 points

Tu crois ?

Réussir une figure spéciale sur une piste de sprint

Dans les airs

Passer plus de 150 secondes en l'air et gagner la même épreuve

Conducteur débutant

Dépasser un autre pilote dans une épreuve de sprint offline

Souffrir pour gagner.

S'écraser 10 fois mais gagner néanmoins l'épreuve

A fond les ballons !

Maintenir l'accélérateur appuyé pendant toute l'épreuve et finir premier

Frimeur

Gagner une épreuve Course ou Sprint et passer la ligne en ayant réalisé 1 Wheelie à chaque tour

Gagner une épreuve en ligne

Arriver premier lors d'une épreuve en ligne

Argent

Bluffé

Placer toutes les figures dans une épreuve unique du World Tour

Spécialisé

Placer 8 tours spéciaux différents dans une épreuve unique du World Tour

Freestyler

Prolonger la session Freestyle passé le troisième tour

Triple flip

Réaliser un 1080 vers l'avant ou l'arrière en un seul saut

Combo folle !

Réaliser une combo d'au moins 125000 points

Tu es vraiment spécial !

Réaliser chaque figure spéciale dans le jeu

Les mains dans le moteur

Gagner une première place avec chaque type de moteur dans le Mode World Tour

Le retour du fils prodigue !

Partir de la dernière place pour gagner la course dans le dernier tour, en mode World Tour

Air frais

Gagner une épreuve Freestyle avec uniquement de nouvelles figures

Pas de bazar

Terminer le mode World Tour en participant à 42 épreuves maximum

de Zéro à Héros

Acquérir une figure spéciale dans les 30 secondes du début d'une course

2 fois !

Réaliser 2 figures spéciales en 1 saut

Perdant

Utiliser un moteur de classe D pour vaincre un opposant disposant d'un moteur de classe A dans une partie avec classement

Gagner 1 championnat en ligne

Arriver premier dans un championnat en ligne

Or

Combo de tueur !

Réaliser une combo d'au moins 250000 points

Pure perfection

Arriver premier dans chaque épreuve du Pure World Tour

5 d'affilée

Arriver premier lors de cinq épreuves en ligne d'affilée

Platine

Pure Platinum

Remporte tous les trophées Pure

Pure Football

© Ubisoft / Ubisoft Vancouver 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bonne entame de match

Marquer un but sur le premier tir cadré dans n'importe quel mode.

Plaisir partagé

Marquer un but avec chacun des joueurs de champ dans n'importe quel mode.

Triplé

Marquer 3 buts en un match avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Sur le fil

Marquer dans les 5 dernières secondes d'un match minuté dans n'importe quel mode.

Poteau rentrant

Marquer sur un poteau rentrant dans n'importe quel mode.

Full

Marquer 3 buts et réussir 2 passes décisives avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Patator

Marquer 10 buts sur des tirs puissants tous modes confondus.

Trop facile

Marquer 3 buts dans la première minute d'un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

A la volée

Marquer 15 buts en reprise de volée tous modes confondus.

Bien brossé

Marquer 30 buts sur des tirs en finesse tous modes confondus.

Tout-puissant

Marquer 4 buts consécutifs sur des tirs puissants pure lors du même match dans n'importe quel mode.

Forteresse

Terminer un match sans avoir encaissé de but dans n'importe quel mode.

Tout-terrain

Remporter un match dans chaque stade tous modes confondus.

Nerfs d'acier

Remporter 5 matchs aux tirs au but dans n'importe quel mode.

Braveheart

Battre l'Angleterre avec l'Écosse en difficulté pure.

Le club avant la nation

Remporter un match avec une équipe jouissant d'une affinité immédiate.

Grosse tête

Marquer 50 buts de la tête tous modes confondus.

Un petit pas

Débloquer le premier stade en mode campagne.

Exemple à suivre

Avoir son capitaine être désigné homme du match lors d'un match de campagne.

Carton plein

Remporter un match de campagne en atteignant les 5 objectifs de recrutement.

La muraille

Terminer une campagne avec un défenseur dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

L'affranchi

Terminer une campagne avec un milieu dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

Le sniper

Terminer une campagne avec un attaquant dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

Classé

Remporter un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

Classe supérieure

Remporter 3 matchs de clubs en mode Adversaire aléatoire consécutifs.

RSVP

Disputer un match contre un ami.

Evolution progressive

Être promu en division 7 en mode en ligne.

Emblématique

Débloquer les 4 emblèmes d'un défi en ligne.

Pure participation

Terminer l'initiation.

Pure prémonition

Arrêter 5 tirs au but tous modes confondus.

Pure fiesta

Terminer un match avec 4 joueurs dans la même équipe en mode Match.

Pure prouesse

Gagner 1000 points pure dans le même match dans n'importe quel mode.

Pure raclée

Marquer plus de 1000 points pure de plus que l'adversaire en mode Match.

Pure performance

Gagner 10000 points pure en une même session.

Pure équipe

Marquer un but avec le gardien dans n'importe quel mode.

Argent

Sueurs froides

Revenir au score après avoir été mené de 3 buts ou plus dans 5 matchs.

Tir à blanc

Remporter un match sans cadrer un seul tir.

29 jours plus tard

Remporter le tournoi final.

Procuration

En mode Adversaire aléatoire, vaincre un joueur de division 1 ou un joueur qui en a déjà battu un.

Elite

Être promu en division 1 en mode en ligne.

Nouveau millénaire

Marquer 1000 buts tous modes confondus.

Coureur de fond

Parcourir 100 kilomètres tous modes confondus.

Classe mondiale

Partager son capitaine à la fin d'une campagne.

Fidélité relative

Débloquer tous les joueurs d'une sélection nationale.

Superstars

Débloquer tous les joueurs internationaux disponibles.

Pure défense

Réussir 300 tacles glissés et debout.

L'odyssée en ligne

Débloquer tous les emblèmes des défis en ligne.

Retour sur le droit chemin

En mode Adversaire aléatoire, enchaîner une défaite avec une victoire sans encaisser de but.

Pure longévité

Accumuler 100 000 points Pure hors du mode Campagne.

Platine

Trophée de platine

Obtenez tous les trophées.

Secret

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Puzzle Chronicles

© Konami / Infinite Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débuts modestes

Terminez le didacticiel.

Chasseur de zombie

Vaincre Zulac.

Fléau du basilic

Vaincre Iriki.

Géant Tueur

Vaincre Arokk.

Fait avec talent

Vos statistiques augmentées à 25.

Monstre du donjon

Déverrouillez 10 donjons.

Dresseur de chien

Dressez votre Bête de guerre à 25.

Artisan

Forgez 10 objets.

Argent

Héros conquérant

Gagnez 15 parties multijoueur sur le PSN.

Trouveur de secrets

Découvrez un lieu caché.

Fin de l'histoire

Vaincre le Démon cornu.

Or

Causeur de mort

Remportez les 60 prix.

Puzzle Quest : Galactrix

© D3 Publisher 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Cueilleur d'âmes

Tu as capturé un Sansâme et découvert sa véritable nature

Illumination

Tu as vaincu les Archives Luminaires

Huitième Disparu

Tu as déverrouillé tous les pouvoirs Psi

Voyage ultraluminique

Tu as piraté un portail dimensionnel

Maître pirate

Tu as piraté 30 portails dimensionnels

Star du rock

Tu as extrait du minerai de 10 astéroïdes

Collecte de Données

Tu as déverrouillé une rumeur

Pilote de chasse

Vous avez remporté 5 parties PlayStation Network avec classement

Argent

Pilote émérite

Tu as atteint le niveau 50

Embobineur

Tu as terminé le mini-jeu Marchandage avec 6 gemmes ou moins sur le plateau

Anomalie spatio-temporelle

Vous avez remporté 50 parties PlayStation Network avec classement

Or

La chute de Gamma

Tu as vaincu la Sphère Gamma

Race Driver : GRID

© Codemasters 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES BONUS

Rendez-vous dans la section Codes du menu Options et saisissez les codes suivants.

F93857372	BMW 320si Buchbinder
G29782655	WTCC Spec BMW 320si Gamestation
M38572343	Pagani Zonda Micromania
MUS59279	Tous les Muscle Cars
P47203845	Aston Martin DBR9 Play.com
TUN58396	Toutes les voitures Drift

DIFFICULTÉ NINJA

Obtenez tous les trophées et réussissez tous les face-à-face du mode Grid World.

Ragdoll Kung Fu : Fists of Plastic

© Sony / Tarsier Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Apprenti pantin

Remporte le Bronze dans tous les défis

Les ficelles du métier

Teste les quatre modes multijoueur

Remue-ménage

Exécute toutes les techniques utilisant la fonction de détection de mouvements

Acrobate ennuyeux

Balance-toi d'un point à un autre en frappant un adversaire au passage

Laisse-moi descendre !

Frappe un joueur en l'air avec trois boules de feu consécutives

Hors-Jeu !

Lance le poisson à un coéquipier qui devra marquer en moins d'une seconde

Nettoyeur

Atteins trois adversaires avec une seule attaque

Argent

Expert pantin

Remporte l'Argent dans tous les défis

Menu Spécial

Frappe un adversaire dans les airs avec les 3 attaques spéciales, avant qu'il n'atterrisse

Billard bizarre

Marque un but en envoyant le poisson dans le panier à l'aide d'une boule de feu

Brute

Terrasse un adversaire pendant que ton coéquipier le tient

Or

Maître pantin

Remporte l'Or dans tous les défis

OBJETS DE PERSONNALISATION

Crâne de Mark Healey (créateur du jeu)

Remporter la médaille de Plastique pour tous les défis.

Costume de Sackboy (héros de LittleBigPlanet)

Débloquer toutes les récompenses en cours de partie.

Rainbow Six Vegas 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAP "COMCAST EVENT"

Depuis le menu principal, choisissez l'option Comcast Gif de la section Extras, et entrez le code **Comcast Faster** pour débloquer une nouvelle map en multijoueur.

ARMES BONUS

Dans le menu principal, maintenir R1 puis entrer les codes suivants. Un texte s'affiche pour confirmer la manipulation.

Fusil M468

HAUT, △ , BAS, ✕ , GAUCHE, □ , DROITE, ○ , GAUCHE, GAUCHE, DROITE, □

fusil TAR21

BAS, BAS, HAUT, HAUT, □ , ○ , □ , ○ , △ , HAUT, HAUT, △

CHEAT CODES

En cours de partie en mode solo, appuyer sur Start, maintenir L1 puis entrer les codes suivants. Un texte s'affiche pour confirmer la manipulation.

Grosses têtes

○ , □ , ✕ , △ , L3, △ , ✕ , □ , ○ , R3

Mode 3ème personne

□ , ○ , □ , ○ , L3, L3, △ , ✕ , △ , ✕ , R3, R3

Mode GI John Doe (Traceur rouge et bleu)

L3, L3, ✕ , R3, R3, ○ , L3, L3, □ , R3, R3, △

Super Ragdoll

✕ , ✕ , ○ , ○ , □ , □ , △ , △ , ✕ , ○ , □ , △

Tuer en un coup

L3, R3, L3, R3, , , L3, R3, L3, R3, ,

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Les fans de la série le savent bien : Rainbow Six Vegas n'est pas le genre de FPS où l'on agit de manière hasardeuse, en fonçant tête baissée vers l'ennemi. Non, bien au contraire... Dans ce jeu de tir à la première personne, stratégie et prudence seront de rigueur si vous souhaitez mener à bon terme vos missions. Ainsi, vous incarnerez Bishop, un soldat vétéran à qui l'on a fait appel pour être à la tête d'une troupe d'élite composée de deux soldats supplémentaires, afin d'éradiquer tout état de crise. Durant l'aventure, vous ne cesserez de donner des directives à vos hommes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouverez, ceci afin de résoudre au mieux les problèmes auxquels vous serez confronté et qui entraveront le déroulement de la mission. Prenez conscience dès lors que chaque fois que vous vous trouverez derrière une porte, celle-ci pourra cacher une menace potentielle de l'autre côté. Mais n'ayez crainte, car les Rainbow disposent de tout un arsenal spécialement étudié pour ce genre de situation. Par conséquent, le fait d'utiliser votre " caméra-serpent " avant d'ouvrir une porte devra devenir une seconde nature, car elle vous permettra d'observer ce qui se passe derrière et de prendre éventuellement pour cibles prioritaires des soldats ennemis un peu trop menaçants. Vous pourrez alors les " marquer " pour que vos hommes s'en chargent rapidement et efficacement après avoir ouvert la porte, derrière laquelle vous leur aurez ordonné de se placer au préalable.

Etant donné que vous êtes le chef d'équipe, profitez de ce privilège hiérarchique en prenant l'habitude d'envoyer régulièrement vos soldats au front avant vous, tout comme du fait de vous tenir constamment à couvert en vous plaquant derrière les murs et autres caisses, tout ceci dans le but d'encaisser le minimum de dégâts. Tout au long de votre parcours, vous trouverez également des caisses vous permettant de vous ravitailler, tant au niveau offensif que défensif. Sachez enfin que vous serez la plupart du temps guidé vers l'objectif à atteindre, via une icône de distance qui diminuera au fur et à mesure que vous approcherez de lui. Cette soluce fera donc surtout office de guide stratégique afin de vous aider à vous sortir au mieux des situations difficiles, car nombreux seront les hommes à abattre...

Acte 1

Acte 1 - Scène 1

Vous avez pour premier objectif d'atteindre la passerelle d'observation du bas pour recevoir votre briefing. Descendez les escaliers et entrez dans la pièce pour retrouver votre équipe. Une fois à l'intérieur de la pièce, écoutez le briefing, puis passez la porte à l'opposé de la salle. Suivez donc la passerelle pour atteindre une porte, puis après l'avoir franchie, vous trouverez un seul garde qui patrouille. Tuez-le avant de regrouper vos hommes. Vous recevrez ensuite comme objectif suivant d'éliminer les snipers qui regardent à la fenêtre, de manière à ce que l'équipe alpha puisse entrer dans le bâtiment. Montez les escaliers et regroupez vos hommes derrière la porte. Utilisez alors votre caméra-serpent pour vous rendre compte de l'emplacement des ennemis, puis ouvrez la porte et éliminez-les rapidement. Vous aurez ensuite pour objectif d'infiltrer les négociations et d'attendre l'équipe alpha. Maintenant que vous êtes débarrassé des snipers, rejoignez le nouvel objectif sans vous soucier des ennemis, car vous n'en rencontrerez aucun jusqu'à ce que vous sortiez du bâtiment. Ordonnez à votre équipe de sortir du bâtiment également, puis dites-leur d'aller se placer au coin du prochain. A partir de ce point, vos hommes devraient avoir une bonne vue sur un petit groupe d'ennemis. Si vous désirez les aider, tirez sur ceux-ci à travers les panneaux derrière lesquels ils essaient de se cacher. Après les avoir éliminés, passez de l'autre côté du barrage.

Vous pourrez franchir une porte qui vous mènera à l'intérieur du bâtiment. Regroupez vos troupes au niveau des doubles portes, tandis que vous contournez le secteur vers l'autre porte et que vous prenez position sur le côté. Ouvrez-la pour y jeter une grenade flash et nettoyer ainsi le secteur. Après avoir avancé de quelques pas, vous rejoindrez une autre pièce avec deux ennemis à l'intérieur. Tandis que votre équipe se trouve au niveau des doubles

portes, prenez position près des fenêtres qui donnent sur la pièce et jetez-y une nouvelle grenade flash pour éliminer ensuite les hommes. Montez alors les escaliers de cette pièce et arrêtez-vous au niveau des doubles portes face auxquelles vous regrouperez votre équipe. Vous apercevez un ennemi vous tournant le dos un peu plus loin. Ordonnez alors à votre équipe d'ouvrir et de faire feu.

Alors que vous vous retrouvez dehors, ne vous ruez pas derrière le coin, car un sniper est sur la passerelle et il faut d'abord vous en occuper. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau du coin ou derrière, puis lorsque l'attention du sniper sera attirée sur eux, tuez-le. Une fois celui-ci envoyé dans l'autre monde, suivez le chemin tout droit jusqu'au bout. A ce niveau, dites à votre équipe de descendre en rappel sur le côté du bâtiment, puis ordonnez-leur ainsi d'entrer dans la pièce et de tuer les trois ennemis qui s'y trouvent. Une fois ceci effectué, entrez à votre tour dans la pièce. Poursuivez votre prochain objectif en franchissant la porte, où vous ne trouverez aucun ennemi, puis avancez dans ce couloir en " L ". Il va vous falloir maintenant pénétrer dans une pièce à trois entrées. Dites à votre équipe de se tenir sur un côté, puis contournez le secteur vers la porte située à l'opposé de la pièce. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte et de faire feu, tandis que vous ferez de même de votre côté. Les ennemis vont alors se tourner vers vous et seront tués dans le dos.

Une fois les hommes éliminés, suivez votre objectif à l'extérieur, sur la passerelle. Dites à votre équipe de monter en rappel via les cordes accrochées sur le côté du bâtiment. Une fois sur le toit, rejoignez votre objectif. Vous allez atteindre un endroit où vous apercevrez deux hommes en train de parler. Equipez-vous de votre silencieux et occupez-vous-en vous-même. Franchissez la porte au bout du chemin, puis montez les escaliers. Lorsque vous atteindrez une porte équipée d'explosifs, ordonnez à vos hommes de désactiver la bombe. Après avoir franchi la porte, déplacez-vous jusqu'à votre objectif, où vous êtes supposé attendre que l'équipe alpha entre dans la pièce ennemie. Malheureusement, un des membres de votre équipe se montrera impatient et commencera à tirer, vous forçant à éliminer les ennemis de cette pièce plus vite que prévu. Vous recevez pour nouvel objectif celui de protéger les otages. Eliminez alors tous les ennemis qui entrent dans la pièce jusqu'à recevoir de nouvelles directives. Il vous faudra prendre d'assaut la tour de communication et vous occuper des terroristes.

Acte 1 - Scène 2

Suivez le point indiquant votre objectif, et vous vous retrouverez un peu plus bas, en dehors du bâtiment. Vous allez être assailli par une horde d'ennemis, il faudra utiliser votre équipe pour repousser l'attaque. N'oubliez pas de vous occuper des snipers sur les toits, étant donné qu'ils peuvent se charger de vous et de vos hommes facilement. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans le bâtiment où est situé votre objectif. Rassemblez vos hommes au niveau de la porte, entrez rapidement pour nettoyer le secteur, tout en prenant garde aux hommes qui tenteront de vous tirer dans le dos. Une fois l'assaut terminé, allez emprunter les escaliers au bout du couloir. Sortez alors par la porte et tenez-vous, ainsi que votre équipe, à couvert le long des grandes fenêtres. A partir de votre position, éliminez les ennemis qui se trouvent juste derrière ces fenêtres. Une fois ceci effectué, entrez dans le bâtiment puis rejoignez votre nouvel objectif. Tuez les quelques ennemis sur votre passage, l'objectif changera.

Vous recevez l'ordre de désarmer la bombe. Ordonnez à votre équipe de commencer le processus de désarmement sur la grosse bombe carrée située au centre de la pièce. Votre équipier ne cessera de vous répéter de vous tenir à distance de lui, car il vous faut rester à couvert derrière un pilier situé à l'opposé de la pièce afin de déclencher la suite des événements. Tandis que vous êtes derrière le pilier, des ennemis iront attaquer votre équipier. Ne vous souciez pas de lui, mais tâchez plutôt de survivre jusqu'à ce que l'équipe alpha intervienne et le sauve, concluant ainsi la mission.

Acte 2

Acte 2 - Scène 1

Vous recevez comme premier objectif de suivre l'agent Neville pour déterminer si Miguel Cabrero fabrique des armes chimiques. Après être descendu de l'hélicoptère, poursuivez en empruntant l'échelle et les escaliers vers le toit à plusieurs niveaux. Occupez-vous de l'unique garde qui erre dans le coin en le tuant silencieusement. Une fois que le toit est nettoyé, entrez dans le bâtiment. Traversez le couloir, puis accroupissez-vous avant de tourner au coin. Il y a une

porte et des fenêtres qui permettent d'accéder à la salle. Regroupez votre équipe devant la porte puis déplacez-vous vers la fenêtre. Dites à vos hommes de nettoyer la pièce, puis tirez quelques coups de feu pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous. Montez les escaliers, puis arrêtez-vous lorsque vous recevez une transmission. On vous informera que la pièce d'en face comporte deux portes et des fenêtres à travers lesquelles vous pourrez pénétrer. Placez votre équipe devant la première porte, puis déplacez-vous vers les fenêtres qui donnent sur la pièce (vous aurez à éliminer silencieusement un garde).

Maintenant que le garde est mort, prenez position le long des fenêtres. Cassez-en une, puis ordonnez à votre équipe d'entrer dans la pièce et de nettoyer le périmètre. Une fois ceci effectué, montez à l'échelle pour rejoindre le niveau supérieur de l'hôtel. Dès que vous vous trouvez en haut de l'échelle, tirez sur le sniper qui se trouve environ 20 mètres devant vous. Une fois qu'il est mort, tenez-vous à couvert avec votre équipe. Repérez le deuxième sniper qui est placé vers la sortie de secours de l'hôtel. Après avoir éliminé les snipers, dirigez-vous vers votre objectif en tuant les ennemis restants et en descendant vers une partie plus basse de l'hôtel. Descendez en rappel sur le côté du bâtiment vers l'objectif. Eliminez les ennemis qui se trouvent derrière les fenêtres du bureau sur votre droite. Finalement, vous descendrez une fois de plus en rappel vers un niveau plus bas et poursuivrez à travers une porte dans le bâtiment. Vous ne trouverez aucun ennemi derrière, donc entrez sans crainte. A l'intérieur du bâtiment, vous vous retrouverez dans une grande pièce avec deux entrées. Dites à votre équipe de se tenir devant les doubles portes. Lorsqu'ils sont en position, dirigez-vous vers l'autre porte et ouvrez-la pour faire diversion. Une fois la pièce nettoyée, il sera temps de continuer vers votre objectif. Montez les escaliers puis franchissez la porte.

Acte 2 - Scène 2

Allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Vous devriez apercevoir un sniper vous tournant le dos. Tuez-le, puis dites à votre équipe de rejoindre le bord du toit. Pendant que les ennemis tirent sur vos hommes, utilisez un fusil à lunette pour repérer les ennemis restants sur les toits adjacents. Vous recevez ensuite un nouvel objectif. Il vous faut trouver l'entrepôt des frères Cabrero. Après avoir éliminé tous les ennemis, ordonnez à votre équipe de descendre au niveau inférieur. Lorsqu'ils sont en position, utilisez également la corde rapide et tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers de pierre. Occupez-vous des ennemis avant de rejoindre le prochain bâtiment, où est situé votre objectif suivant. Vous vous retrouverez alors sur un toit inférieur possédant une série de bouches d'aération. Ordonnez à votre équipe de rejoindre le secteur, puis laissez-les faire feu. Restez en retrait, tuez les ennemis restants avant de prendre les escaliers et de pénétrer dans le bâtiment.

Traversez le couloir de ce bâtiment et ordonnez à votre équipe d'utiliser la corde rapide. Une fois que vos hommes se trouvent plus bas, prenez la corde pour faire de même. Continuez en poursuivant votre objectif et montez à l'échelle qui vous fait face. Pour pénétrer dans le bâtiment sur lequel vous vous trouvez, vous pouvez descendre en rappel ou utiliser la corde rapide. Pour effectuer une attaque par les côtés, faites descendre votre équipe par la corde rapide et descendez en rappel sur le côté du bâtiment. Une fois la pièce nettoyée, passez à travers la cuisine pour rejoindre une pièce comportant deux portes. Placez votre équipe sur une des deux, puis rejoignez l'autre. Après que l'équipe ait effectué un nettoyage du secteur, ordonnez-lui de vous rejoindre vers la porte devant laquelle vous vous trouvez. Eliminez alors les ennemis sur le niveau supérieur, puis déplacez votre équipe en bas pour sécuriser cet endroit. Poursuivez en rejoignant votre objectif, tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Vous aurez encore un combat à effectuer dans une autre salle de casino avant que la scène 2 ne prenne fin.

Acte 2 - Scène 3

Vous vous retrouvez dans le garage du casino. Vous serez tout de suite assailli par les ennemis et devrez rapidement vous mettre à couvert. Progressez tout en éliminant les hommes à travers le garage et en prenant garde à la tourelle qui se trouve juste après le coin. Prenez la sortie de ce garage, puis tuez les gardes restants. Une fois ceci effectué, rassemblez votre équipe, puis rejoignez le bureau sur votre gauche qui fera office de bunker afin d'éliminer les ennemis que vous verrez à travers les fenêtres. Sortez ensuite du bureau lorsque la voie est libre. Restez à couvert le plus possible tandis que vous rejoignez votre nouvel objectif, étant donné que cette carte est remplie de snipers et autres soldats. Traversez ainsi le site de construction jusqu'à ce que vous atteigniez des doubles portes, après avoir ratissé le secteur. Franchissez-les pour passer à la scène suivante.

Acte 2 - Scène 4

A l'intérieur du bâtiment, vous devez rapidement rejoindre votre objectif et trouver la prochaine porte. Derrière celle-ci, deux terroristes seront sur le point d'éliminer un civil. Regroupez votre équipe et tuez-les avant que cela ne se produise. Après une courte discussion avec eux, il vous faudra sauver la fille de la famille. Ordonnez à la fille de garder sa position, puis envoyez votre équipe vers l'objectif. En contournant le coin du bâtiment près duquel vous avez trouvé la fille, vous serez attaqué par une douzaine d'ennemis. Eliminez-les puis retournez vers la civile. Envoyez-la vers l'objectif, puis ordonnez-lui de vous ouvrir la porte. Tenez-vous à couvert au niveau de votre objectif. Attendez qu'elle attire l'ennemi, puis tuez-le silencieusement avant qu'il ne la harcèle trop. Entrez ensuite dans le bâtiment par lequel l'ennemi est sorti, vous trouverez deux portes menant à la prochaine section. Rassemblez votre équipe derrière l'une d'elles, puis placez-vous derrière l'autre. Ouvrez les portes et nettoyez la pièce.

Rejoignez votre objectif, jusqu'à ce que vous vous trouviez face à une autre porte fermée. C'est derrière celle-ci que sont maintenus en otage les civils. Demandez à votre équipe d'infiltrer le secteur et placez-les derrière une porte. Ordonnez-leur d'ouvrir et de nettoyer la salle avant que les terroristes n'aient le temps de presser la détente. Vous apprendrez ensuite que d'autres civils sont tenus en otage dans l'entrepôt adjacent. Il est temps d'aller les sauver. C'est ce qui vous est demandé dans votre prochain objectif. Rejoignez alors le prochain entrepôt, puis demandez à votre équipe de se tenir derrière la double porte. Lorsqu'ils sont en position, déplacez-vous autour du bâtiment jusqu'à vous trouver derrière une autre porte. Ouvrez-la en ordonnant à votre équipe de nettoyer la pièce. Une fois ceci fait, regroupez vos hommes au niveau de la porte qui mène au premier étage de l'entrepôt, tandis que vous grimpez à l'échelle menant aux passerelles du deuxième étage. Donnez l'ordre à votre équipe d'ouvrir la porte et occupez-vous des ennemis du haut vous-même.

Déplacez-vous vers votre objectif, puis arrêtez-vous à la porte qui mène dehors. Positionnez vos hommes derrière celle-ci, ordonnez-leur de faire feu. Les derniers otages se trouvent à l'intérieur d'une pièce disposant de deux entrées et de fenêtres qui donnent sur l'arrière de la pièce. Donnez l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des portes et rejoignez les fenêtres du fond. Eliminez les cibles se trouvant près des otages en priorité, puis ordonnez à votre équipe de rentrer en envoyant une grenade flash et en faisant feu. Vous recevez alors l'objectif final qui sera de vous échapper par hélicoptère. Courez vers ce dernier et placez votre équipe à bord pour compléter la mission.

Acte 3

Acte 3 - Scène 1

Vous débutez la mission en hélicoptère, et serez largué sur un point d'atterrissage à haut risque. Une fois au sol, mettez-vous à couvert car les ennemis grouillent dans le secteur. Vous recevez comme objectif d'éliminer toute trace d'hostilité et de rechercher le van blanc. Les ennemis seront positionnés tout le long des petits murs, ainsi que sur le toit du bâtiment des congrès. Utilisez votre équipe comme un élément de distraction, vous permettant d'avoir assez de temps pour éliminer les snipers. Une fois que les soldats sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront rien d'autre que des masques à gaz, indiquant qu'une arme chimique se trouve non loin d'ici. Votre nouvel objectif consistera à rejoindre le Centre Arnett et à trouver la bombe de Miguel. Suivez votre objectif vers l'entrée du centre. Ordonnez à vos hommes de se tenir derrière les portes, puis déplacez-vous sur le côté du bâtiment, là où vous trouvez quelques fenêtres. Cassez l'une d'elles pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous, puis ordonnez à votre groupe d'entrer et de nettoyer le secteur.

Rejoignez ensuite le deuxième étage du bâtiment, en suivant le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Franchissez-la accompagné de vos hommes, puis sécurisez l'étage du haut. A partir de votre position, éliminez les ennemis restants du dessous. Prenez également garde aux ennemis qui apparaissent des lucarnes. Redescendez à l'étage du bas du Palais des Congrès après avoir fait sortir les ennemis de leur cachette. Rejoignez votre objectif et arrêtez-vous au coin, où des civils accourront. Ne les tuez surtout pas. Une fois que le secteur ne contient plus de civils, ordonnez à votre équipe de franchir le couloir. Lorsque les ennemis tirent sur vos hommes, vous pourrez les sniper depuis l'autre bout du couloir. Après les avoir éliminés, suivez votre objectif jusqu'à un escalier, puis rassemblez votre équipe derrière la porte située au bas des marches tandis, que vous prenez position au niveau de la première porte à côté de laquelle vous êtes passé. Dites à vos hommes d'entrer et de nettoyer le secteur du bas, tandis que vous

franchissez les passerelles au-dessus d'eux, leur apportant une couverture (n'hésitez pas à utiliser la vision thermique si vous trouvez l'endroit trop obscur).

Descendez ensuite les escaliers et rejoignez votre équipe. Suivez votre objectif jusqu'à atteindre une porte fermée. En utilisant votre caméra-serpent, repérez les positions de l'ennemi. Vous devriez voir au moins un ennemi se promener dans les parages, armé d'un fusil à pompe. Faites-en votre priorité. Vous pourrez l'éliminer silencieusement si vous attendez qu'il passe pour lui faire sa fête par derrière. Une fois que ce soldat est mort, regardez en bas sur le côté gauche du couloir, puis tirez sur le deuxième soldat qui se tient au bout de celui-ci. Une fois ces menaces prioritaires éliminées, déplacez votre équipe jusqu'à la pièce remplie de matériel d'escalade. Aussitôt que vous prendrez position, les ennemis apparaîtront sur les passerelles du dessus, ou bien descendront en rappel le long des murs. Essayez de les abattre avant qu'ils n'atterrissent. Après avoir éliminé tous les ennemis du secteur, ordonnez à vos hommes de grimper le mur via les cordes accrochées en haut de ce dernier. Laissez-les s'occuper de sécuriser la passerelle du dessus, puis utilisez la corde à votre tour pour les rejoindre. Continuez ensuite avec votre équipe en tuant quelques ennemis restants, utilisez une fois de plus la corde pour vous retrouver au niveau le plus haut de ce mur d'escalade. Vous pourrez alors éliminer une paire de soldats qui se jetteront à travers les lucarnes. Suivez l'indicateur de votre objectif, ce qui déclenchera la deuxième scène...

Acte 3 - Scène 2

Lorsque vous atteignez les portes vous menant au prochain objectif, placez vos hommes derrière et entrez dans la pièce. Vous devriez rencontrer une vague d'ennemis juste après avoir déclaré que la voie est dégagée. Après avoir reçu votre nouvel objectif, rejoignez le coin de ce dernier avec votre équipe. Vous serez assailli dès lors que vous pénétrerez dans le secteur extérieur, entre les deux parties du Centre. Mettez-vous à couvert le long des escaliers tandis que vous dispatchez votre équipe autour du secteur, les laissant éliminer les ennemis restants. Après avoir tué tous vos opposants, revenez sur vos pas avec votre équipe, puis au lieu d'avancer le long de ce niveau, pénétrez dans le prochain bâtiment par l'entrée du deuxième étage. Maintenant que vous vous trouvez à l'intérieur du Centre Goodman, montez les escaliers, puis retrouvez-vous derrière les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis juste de l'autre côté.
Dites à votre équipe d'entrer et de tuer, après les avoir rassemblés derrière la porte. Contournez le secteur pour rejoindre les escaliers vous menant au premier étage du Centre. Prenez position, et snipez les deux ennemis qui sont dans votre champ de vision. Gardez votre position, puis occupez-vous des ennemis qui tentent un assaut dans les escaliers. Une fois que l'assaut est terminé, ordonnez à votre équipe de descendre voir si le secteur est bien sécurisé.

Continuez jusqu'à votre prochain objectif, puis lorsque vous atteindrez un secteur rempli d'haltères et d'équipement de sport, descendez l'escalier ouvert (l'autre est bloqué). Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à déclarer que le bâtiment est sécurisé. Vous recevez alors comme directives de sécuriser le secteur du Sade Baker et de trouver la bombe. Avancez dans la rue en éliminant vos ennemis en sortant de ce bâtiment, pour rejoindre votre prochain objectif. Prenez garde aux snipers au niveau des fenêtres supérieures du Stade Baker, puis lorsque la rue est nettoyée, pénétrez dans le bâtiment. Malheureusement, juste après y être entré, des soldats lancent une bombe par les conduits d'aération, tuant quelques civils pris au piège avant que vous ne puissiez ouvrir la porte. Vous recevez comme objectif d'avancer jusqu'à la tente de décontamination, derrière l'arène. Courez jusqu'à votre objectif. Vous allez arriver devant une porte fermée et pourrez entendre des ennemis discuter. Placez votre équipe derrière la porte, puis entrez rapidement pour les éliminer.

Continuez le long du couloir en éliminant vos opposants, et arrêtez-vous lorsque vous vous trouverez près d'une autre porte fermée. Celle-ci donne accès à un large entrepôt rempli d'ennemis, donc avancez prudemment. Placez vos hommes derrière la porte, entrez et éliminez les soldats. Après avoir nettoyé le premier étage de la pièce, prenez les escaliers pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi en haut. Vous trouverez ensuite deux portes à ce niveau. Tandis qu'il n'y aura rien derrière l'une, sachez que deux gardes seront placés derrière l'autre. Occupez-vous-en avec votre équipe en entrant rapidement comme à votre habitude, puis redescendez les escaliers pour rejoindre votre objectif. Une fois que vous atteignez les tentes de décontamination, on vous donnera de nouvelles directives : nettoyer la bibliothèque des terroristes et trouver Miguel Cabrero.

Acte 3 - Scène 3

Sachez que vous rencontrerez évidemment quelques ennemis en vous rendant à la bibliothèque. Avancez donc prudemment, en gardant vos hommes devant vous et en éliminant les soldats se trouvant à la fois au sol et sur les toits. Entrez ensuite par la porte située sur le côté gauche de la bibliothèque (par rapport à l'endroit d'où vous venez). Montez les escaliers vers le deuxième étage et rejoignez la deuxième moitié du bâtiment via le passage en éliminant quelques ennemis restants. Dès que vous entrerez dans la nouvelle portion de la bibliothèque, il vous faudra lancer l'assaut dans une pièce à trois portes. Deux sont situées à l'étage du haut, et une à l'étage du bas. Placez votre équipe derrière la porte gauche du haut (par rapport à l'endroit où vous êtes entré), puis lorsqu'ils commencent à attaquer, ouvrez la porte de droite sur ce même étage, et tuez les ennemis dont l'attention sera attirée de l'autre côté. Après avoir nettoyé cette pièce, il vous faudra marcher quelque peu avant de recevoir des informations à propos de l'atrium dans lequel vous êtes sur le point d'entrer. Cette grande pièce dispose de deux étages à sécuriser. Laissez votre équipe derrière l'une des portes du deuxième étage, puis quant à vous, montez sur le toit. Une fois que vous êtes en position, ordonnez à votre équipe de nettoyer le secteur. Tuez les ennemis restants à l'extérieur du bâtiment, il va falloir évacuer et rejoindre l'hélicoptère. Tracez votre route au bas de la bibliothèque, vers votre nouvel objectif. Une nouvelle scène va alors se déclencher.

Acte 3 - Scène 4

Continuez vers votre objectif. Vous ne rencontrerez aucun ennemi jusqu'à ce que vous rejoigniez votre équipe de décontamination. Vous allez réaliser que votre cible a obtenu un uniforme identique et essaye de s'échapper. Miguel se trouve juste devant vous. Cependant, ne lui tirez pas dessus car il vous le faut vivant. Comme vous l'indique votre nouvel objectif, interpellez-le pour l'interroger. Ne vous ruez pas sur lui, bien que vous aurez à combattre une vague d'ennemis faisant feu sur votre position. Une fois ces derniers éliminés, continuez jusqu'à votre objectif. Arrêtez-vous lorsque vous atteindrez une clôture en bois avec une porte. Miguel va la franchir en courant et rejoindre l'arrière-cour d'une maison.
Plutôt que de lui courir après aveuglément, tenez-vous à couvert au niveau de la porte et ordonnez à votre équipe de pénétrer dans l'arrière-cour. Répétez cette procédure avec les autres arrière-cours que vous traverserez. Vous atteindrez finalement un dépotoir. Ce secteur étant rempli d'ennemis, prenez votre temps pour le traverser, en gardant toujours vos hommes devant vous. Prenez toujours soin de garder un oeil sur les ennemis tentant des attaques sur les côtés, car il y a de nombreux trous à travers lesquels ils peuvent tirer. Lorsque vous atteignez enfin Miguel, laissez-le parler, puis tirez-lui dessus lorsqu'il essaiera de sortir son arme. Rejoignez maintenant l'hélicoptère pour clôturer la mission.

Acte 4

Acte 4 - Scène 1

Votre objectif sera de localiser la bombe placée par Alvarez Cabrero dans le Palais des Congrès. Dès que vous vous retrouvez sur le toit du bâtiment après avoir utilisé la corde, pénétrez dans le bâtiment via les escaliers. Lorsque vous atteindrez le bas de ces derniers, utilisez la caméra-serpent à travers la porte et marquez la simple cible que vous voyez. Lorsque l'homme se tournera, tuez-le discrètement. Quelques ennemis supplémentaires se trouvent à l'étage au-dessous de vous. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau des escaliers menant à cet endroit, puis placez-vous sur le niveau le plus haut pour tirer sur les ennemis. Soyez sûr que vos hommes aient lancé l'assaut afin qu'ils puissent éliminer quelques ennemis qui pourraient vous mettre la main dessus. Progressez jusqu'à descendre au deuxième étage, tuez les ennemis restants, et préparez l'assaut pour le niveau du bas. Restez sur les escaliers qui mènent à cet endroit et ordonnez à votre équipe de se positionner au premier étage. Lorsque celui-ci sera sécurisé, rejoignez vos hommes et atteignez votre objectif. Tentez d'éliminer silencieusement quelques ennemis placés à cet endroit. Ne vous ruez pas dans le hall du Congrès, mais restez plutôt en retrait, en éliminant silencieusement les ennemis que vous rencontrerez d'une balle dans la tête.

Lorsque finalement vous atteignez le secteur de la salle de spectacle, gardez vos hommes en face de vous pour qu'ils fassent feu. Faites attention lorsque vous sortez de la première partie de ce secteur, car quelques ennemis vous attendront à ce niveau avec des fusils à pompe. Tentez de déplacer vos hommes autour tandis que vous gardez votre position en retrait pour sniper les soldats de cette distance. Le couloir sera rempli d'ennemis, dont deux possédant des boucliers. Déplacez vos hommes en avant et lancez quelques grenades. Vous allez ensuite atteindre un escalier.

Envoyez votre équipe en haut de ce dernier, puis attendez en bas. Des soldats ennemis vont alors tenter d'intervenir rapidement via des cordes, et vous pourrez facilement les éliminer. Remontez les escaliers pour rejoindre vos hommes. Le prochain couloir pourra vous poser quelques difficultés. Plusieurs troupes ennemies s'y trouvent, tandis que d'autres hommes interviendront par les fenêtres. Placez votre équipe à l'extérieur, au centre de la pièce, puis adossez-vous à un des coins du couloir. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis dans le couloir, franchissez la porte au bout du hall.

Acte 4 - Scène 2

Franchissez la porte qui vous précède et descendez les escaliers. Lorsque vous atteignez le bas de ces derniers, utilisez votre caméra-serpent au niveau de la porte pour évaluer la menace ennemie à l'extérieur. Quelques ennemis se trouvent dans le parking, tandis qu'un ennemi est placé sur une grosse mitrailleuse à l'intérieur du banc de chargement. Vous pouvez ordonner à votre équipe d'ouvrir et de faire feu si vous le souhaitez, mais il serait plus judicieux de plutôt leur dire de se mettre à couvert, étant donné la présence de la mitrailleuse. Vous aurez aussi à faire attention au sniper qui se tient sur la passerelle au-dessus de la mitrailleuse. Avant de faire sortir votre équipe, ouvrez la deuxième porte et tuez l'ennemi qui se trouve quelques mètres derrière. Utilisez la porte du côté pour faire sortir votre équipe et vous mettre à couvert. Eliminez le sniper dès que vous le pouvez, puis occupez-vous ensuite de la tourelle en priorité. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront pas la bombe.

Il est temps d'infiltrer le prochain bâtiment. Votre nouvel objectif sera de trouver Dennis Cohen dans le bureau de sécurité et de l'interroger au sujet de la bombe. Donnez bientôt l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des deux portes du deuxième étage, tandis que vous vous placez derrière l'autre. Marquez les cibles qui vous semblent les plus dangereuses, puis ordonnez à votre équipe d'ouvrir et de tuer. Après avoir nettoyé cet étage, utilisez votre position en hauteur pour éliminer les ennemis restants au-dessous de vous. Restez au deuxième étage, et avancez jusqu'à votre objectif. Lorsque vous atteindrez une autre porte fermée, regroupez vos hommes derrière, puis entrez et nettoyez le secteur. Prenez garde aux ennemis qui entrent par la porte située à l'opposé de la pièce, tout comme la dizaine d'hommes se trouvant au-dessous de vous. Sécurisez le niveau du haut, puis shootez sur les ennemis du bas. Poursuivez jusqu'à votre objectif. Bien que vous ne rencontrerez aucun ennemi au début, vous en trouverez bientôt quelques-uns au-dessous de vous. Lorsque vous commencez à faire du bruit, quelques ennemis vont tenter d'intervenir via les portes situées à l'opposé de la pièce.
Déplacez vos hommes en face de vous pour leur permettre d'éliminer les soldats en restant protégé. Si vous voulez sécuriser le secteur du bas plus rapidement, ordonnez à vos hommes de descendre rapidement à la corde au premier niveau.

Tracez votre route jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour marquer l'ennemi qui patrouille dans le secteur de derrière, puis lorsqu'il sera assez éloigné, ouvrez la porte et tuez-le silencieusement par derrière. Vous ne trouverez pas tout de suite d'ennemis dans ce secteur, mais cependant, apprêtez-vous à en combattre en masse dans la prochaine salle. Placez votre équipe derrière les doubles portes, puis lorsque vous vous sentez prêt, ordonnez-leur d'ouvrir et de faire feu, leur permettant également de tuer les ennemis au-dessous de vous. Gardez un oeil sur la porte de droite, car les ennemis tenteront de vous toucher par les côtés. Franchissez ensuite les portes par lesquelles les ennemis ont tenté de vous attaquer par les flancs, puis éliminez les dernières menaces ennemies avant d'ordonner à votre équipe de hacker l'ordinateur. Vous allez ainsi pouvoir localiser Cohen sur une caméra, et devrez aller le sauver avant qu'il ne soit exécuté.

Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à ce que vous soyez amené à utiliser un scan thermique (vous devriez vous trouver dans un couloir fait de contreplaqué). Regroupez votre équipe derrière une des deux portes, puis attendez jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche s'éloigne de vous pour ouvrir la porte et lui tirer dessus par derrière. Une fois cet ennemi à terre, dites à votre équipe d'ouvrir la porte et d'éliminer les ennemis restants. La prochaine partie de la salle de spectacle aura deux entrées. Regroupez votre équipe derrière la porte, puis contournez par le coin droit pour tirer sur les ennemis pendant que vos hommes ouvrent la porte et lancent l'assaut. Si vous agissez assez rapidement, vous pourrez les tuer sans même être détecté. Suivez le point de votre objectif, vous allez recevoir un message radio concernant les diverses manières d'infiltrer la pièce où se trouvent les otages. Peu importe la méthode, mais préférez regrouper votre équipe derrière la double porte et utiliser des silencieux, sans trop attendre avant de donner l'assaut, car les terroristes exécuteront les otages rapidement. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de désarmer la bombe attachée sur la poitrine de Cohen, pour se mettre ensuite à couvert, en faisant face à l'endroit d'où vous venez.

Les ennemis vont bientôt contre-attaquer en envoyant des fumigènes. Equipez-vous des lunettes thermiques pour les éliminer facilement. Après avoir nettoyé le secteur et désarmé la bombe, Cohen vous dira que la deuxième bombe chimique est en route pour le monorail. Il sera temps de rejoindre la station, pour lancer l'assaut dans le hall nord, comme l'indique votre nouvel objectif. Faites alors marche arrière sans vous montrer trop hâtif tout de même, car de nouveaux ennemis auront pris position le long du parcours que vous aviez précédemment sécurisé. Après avoir tracé votre route vers le bâtiment principal du Centre des Congrès en combattant les soldats, déplacez votre équipe en haut des escaliers pour rejoindre le niveau suivant et passer à la scène suivante.

Acte 4 - Scène 3

Vous vous retrouvez alors à l'extérieur de l'entrée du hall nord. Regroupez votre équipe derrière une des portes, et lancez l'assaut avec une grenade. Lorsque les premiers ennemis sont morts, déplacez vos hommes en avant, puis descendez les quelques marches jusqu'à l'objectif. Emmenez votre équipe jusqu'au prochain objectif et faites une pause lorsque vous atteignez un grand escalier qui mène à l'étage du bas. Ordonnez à vos hommes de descendre les marches tandis que vous leur servez de couverture contre les attaques provenant du haut. Descendez ensuite les escaliers et ordonnez à votre équipe d'avancer. Lorsque les soldats ennemis seront tués, montez les escaliers qui vous mènent à votre objectif. Pénétrez dans la salle de bains, puis utilisez la caméra-serpent sur la prochaine porte. Vous devriez voir deux hommes. Ordonnez à votre équipe d'ouvrir la porte et de nettoyer le secteur, puis utilisez votre position en hauteur pour tirer sur les ennemis du dessous. Continuez jusqu'à votre objectif, en tuant les ennemis qui se trouvent sur votre route. Lorsque vous atteindrez un secteur rempli de machines à sous, mettez-vous à couvert et préparez-vous pour une assez longue séquence de shoot. Laissez votre équipe se concentrer sur les ennemis, tandis que vous prenez garde qu'aucun homme ne vous attaque par les côtés. Déplacez-vous lentement à travers cette salle, il vous faudra probablement éliminer des ennemis provenant via des cordes dans la pièce.
Après avoir nettoyé le secteur, vous pourrez vous déplacer librement et continuer jusqu'à votre objectif.

Acte 4 - Scène 4

Utilisez la caméra-serpent sur la porte qui vous précède, vous verrez une grande station de monorail en face, connectée à deux couloirs. Donnez l'ordre à votre équipe de se mettre à couvert derrière le premier abri que vous verrez, puis suivez vos hommes. Les ennemis vous attaquent à partir des deux couloirs. Concentrez vos attaques sur un seul couloir, traversez-le, puis éliminez les deux ennemis qui vous feront face, comme ceux se trouvant sur les côtés. Entrez ensuite dans la station, puis commencez à nettoyer le secteur, pièce par pièce, en utilisant votre caméra-serpent pour vérifier chacune d'elle avant d'y entrer. Lorsque vous trouvez la première pièce remplie d'ennemis, regroupez votre équipe derrière une des portes, et déplacez-vous vers l'autre. Utilisez votre caméra-serpent pour observer deux ennemis, puis donnez l'ordre à votre équipe d'attaquer lorsque ces derniers patrouilleront à proximité de la porte. Après avoir sécurisé la pièce, vous allez entrer dans un vestibule dans lequel sont placées deux tourelles de chaque côté. Déplacez-vous doucement et utilisez votre équipe pour encaisser les tirs, vous laissant du temps pour éliminer les tourelles.

Progressez ensuite vers votre objectif, arrêtez-vous derrière la prochaine porte fermée. Celle-ci donne sur la salle des casiers dont vous aviez reçu l'information. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis équipés de boucliers, puis comme à votre habitude, regroupez vos hommes devant la porte pour leur ordonner de faire feu. Franchissez la pièce, arrêtez-vous au niveau des deux portes fermées. Vous vous trouvez non loin de la bombe, comme l'indique la forte concentration d'ennemis. Regroupez vos hommes derrière la porte contre laquelle se tiennent les ennemis, puis prenez position derrière l'autre porte. Une fois que tout le monde est prêt, donnez l'ordre d'attaquer. Vos hommes n'élimineront que les ennemis les plus proches, sans s'occuper de ceux situés au fond de la pièce, ou même de ceux qui apparaîtront par l'Escalator. Tuez autant d'ennemis que vous le pouvez de votre côté, puis dirigez-vous vers l'Escalator. Ordonnez à vos hommes de prendre l'Escalator en premier, tandis que plusieurs ennemis se trouvent au sommet. Une fois que votre équipe a nettoyé le périmètre à proximité, rejoignez-la afin de l'aider à terminer le travail sur les ennemis restants.

Lorsque le calme est revenu, ordonnez à vos hommes de désarmer la bombe sur le monorail. Vous recevrez comme objectif de désamorcer la bombe avant que le monorail ne quitte la station. Michael va alors commencer à s'occuper de la bombe, tandis que Jung essaiera d'empêcher le monorail de quitter la station. Pendant ce temps, restez à l'extérieur de la station, juste devant Jung, afin de vous occuper des ennemis qui sont en train de descendre en rappel. Une fois

que ces derniers sont morts, vous lancerez l'appel pour ôter la bombe lorsqu'elle quitte la station. Votre unique objectif maintenant sera de rejoindre l'hélicoptère pour évacuer les lieux. Utilisez la même corde que les ennemis ont employée pour descendre en rappel précédemment, afin de rejoindre le toit. Comme l'indique votre nouvel objectif, entrez dans l'hélicoptère et attendez que vos hommes fassent de même pour conclure la mission.

Acte 5

Acte 5 - Scène 1

Vous recevez comme objectif de descendre au rez-de-chaussée et de rechercher Alvarez Cabrero. Dès que vous et votre équipe sortez de l'hélicoptère, rejoignez le prochain niveau du toit. Tuez quelques ennemis à cet endroit, puis entrez dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, poursuivez votre objectif jusqu'à atteindre une pièce dans laquelle vous entendez des ennemis discuter. Regroupez alors vos hommes derrière l'une des entrées de la pièce, puis lorsqu'ils seront en position, franchissez le couloir et rendez-vous sur le balcon, en prenant place le long des fenêtres qui donnent sur la pièce. Cassez une des fenêtres et ordonnez à vos troupes de lancer l'assaut dans la pièce. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans la pièce et descendez les escaliers. Vous pouvez descendre un ou deux étages, mais soyez prêt à combattre de nombreux ennemis. Faites nettoyer le deuxième étage par vos équipiers, tandis que vous vous occupez du bas. Rejoignez l'objectif, puis vous vous retrouverez devant des ascenseurs inactifs. Il vous faut alors trouver un chemin différent pour rejoindre le bas du bâtiment, et c'est d'ailleurs ce que vous indiquent vos prochaines directives. Votre équipe et vous-même allez en bas des escaliers, vers la prochaine salle.

Lorsque vos hommes commencent à tirer sur l'ennemi, partez à gauche des escaliers et entrez dans la pièce pour attaquer par le côté. Occupez-vous de quelques ennemis restants, puis sortez sur le balcon pour rejoindre votre objectif. Tenez-vous à couvert après avoir passé un large trou et une barrière, puis ordonnez à vos hommes de prendre position au coin du bâtiment d'en face, où ils pourront observer dans la pièce à travers les fenêtres. Dites-leur d'engager l'assaut, puis ordonnez-leur de contourner la pièce à travers les fenêtres du balcon. Une fois le danger éliminé, entrez dans la pièce, puis continuez dans le bâtiment, jusqu'à votre objectif. Vous allez atteindre une salle vide. Regardez le long des fenêtres pour repérer les points de rappel. Descendez avec votre équipe, et donnez l'ordre à vos hommes de pénétrer brusquement au niveau du dessous pour le nettoyer. Continuez dans le bâtiment, où vous entrerez dans chaque pièce de l'hôtel.

La première pièce étant vide, rejoignez donc la porte donnant sur la pièce adjacente, afin de la franchir. La salle suivante est également vide, mais vous trouverez des ennemis derrière chacune des prochaines portes. Marquez-les, puis ordonnez à vos hommes de faire feu. Si vous désirez les aider, entrez par l'autre porte pour attaquer d'un autre côté, comme vous le faites habituellement. Traversez le couloir et rentrez dans la prochaine série de pièces de cet hôtel. Une fois encore, envoyez votre équipe en première, vu que vous ne savez pas si des soldats occupent la pièce. Une fois que celle-ci est nettoyée, utilisez les cordes de rappel pour descendre à l'étage du bas et le nettoyer, de la même manière que précédemment. Le courant va bientôt être coupé. Utilisez alors la vision nocturne ou thermique, puis déplacez votre équipe derrière une des deux portes de la pièce. De l'autre côté se trouvent trois ennemis visibles. Occupez-vous-en. Traversez le couloir, puis placez votre équipe derrière la porte qui mène à la prochaine pièce. Une fois qu'ils sont en position, lancez l'assaut. Maintenant que la pièce semble sécurisée, approchez-vous de la pièce suivante en vous tenant à couvert, car des ennemis vous attendent. Dites à votre équipe de lancer l'assaut dans cette pièce, puis occupez-vous ensuite des soldats dans le couloir. Traversez le couloir pour atteindre une grande pièce.

Pour rejoindre le prochain étage, vous pouvez soit descendre en rappel, soit descendre par les escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce que vous atteignez, regroupez vos hommes et lancez l'assaut dans la dernière pièce de cet étage. Une fois celle-ci sécurisée, passez par la fenêtre pour rejoindre les points de corde sur le balcon. Suite à la petite séquence, utilisez la corde pour descendre au bas de l'hôtel. Vous allez alors être tout de suite attaqué. Dépêchez-vous de trouver un endroit pour vous mettre à couvert, et commencez à ordonner à votre équipe d'avancer jusqu'à l'objectif. Eliminez les ennemis de l'extérieur, puis regroupez-vous au niveau des doubles portes de l'hôtel. Une fois vos hommes en position, donnez l'ordre de lancer l'assaut, tandis que vous tirez à travers les fenêtres situées à côté de la porte. Après avoir éliminé les soldats, utilisez la corde rapide dans l'ascenseur pour clôturer cette scène.

Acte 5 - Scène 2

Vous recevez comme nouvel objectif de rejoindre le théâtre et de localiser Alvarez. Vous allez débuter en étant entouré de soldats ennemis. Tournez au coin et tentez de les éliminer silencieusement, du début à la fin du couloir. Une fois qu'ils sont morts, allez au bout du couloir et placez vos hommes au coin. Ils engageront alors une fusillade autour de celui-ci. Après celle-ci, continuez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un croisement où trois chemins s'offrent à vous. Choisissez un des côtés, placez-vous derrière la porte, dans la salle de bains, pour bientôt lancer l'assaut sur les ennemis de la pièce. Regroupez vos hommes et faites feu. Suite à ceci, dites-leur de contourner le secteur pour éliminer les soldats restants.

Traversez la pièce en tuant quelques ennemis supplémentaires, puis avancez à l'intérieur du casino. Vous allez atteindre une grande chambre avec une entrée centrale, ainsi que deux portes fermées de chaque côté. Choisissez de vous placer derrière l'une d'elles, puis utilisez la caméra-serpent et les lunettes thermiques. Après avoir repéré les ennemis, ciblez-les et ordonnez à votre équipe de faire feu. Prenez position au niveau de l'autre porte fermée, pour éviter que vos hommes se fassent attaquer par derrière. Continuez en direction de votre objectif, en tuant les ennemis que vous croiserez dans le casino. Lorsque vous atteindrez les escaliers qui vous mènent un étage plus bas, ordonnez à vos hommes de regarder près du mur ce qui se passe en bas. Après avoir tué les ennemis que vous pouvez apercevoir, donnez l'ordre à l'équipe de descendre. Si le secteur est sécurisé, descendez à votre tour, puis continuez en direction de votre objectif. Vous ne verrez plus aucun ennemi jusqu'à ce que la prochaine scène se déclenche.

Acte 5 - Scène 3

Dès que débute la scène, vous allez commencer une petite fusillade. Contournez le coin, puis lancez-vous, avec vos hommes, dans le combat. Soyez attentif où vous tirez, étant donné qu'il y a deux hommes d'une équipe alliée parmi les ennemis. Après avoir tué les ennemis, écoutez les dires du policier survivant, qui vous indiquera le prochain endroit où vous rendre. Vos nouvelles directives sont données : vous rendre à l'intérieur de la salle de sécurité et accéder aux caméras. Rendez-vous jusqu'à votre objectif, et vous ferez bientôt face à des ennemis provenant du toit. Occupez-vous-en, puis montez les escaliers pour rejoindre le bout du couloir. En haut des escaliers, vous trouvez une porte fermée. Regardez à travers celle-ci grâce à la caméra-serpent et éventuellement la vision thermique, ciblez les ennemis, puis intervenez via vos équipiers. Une fois que tous les soldats sont hors d'état de nuire, ordonnez à vos hommes de hacker l'ordinateur. Vous pourrez utiliser la tourelle, mais mettez-vous à couvert à l'intérieur de la pièce, car vous serez bientôt assailli par d'autres ennemis à éliminer.

Votre objectif est mis à jour : désamorcer la bombe dans le théâtre chinois. Montez donc les escaliers pour rejoindre votre prochain objectif. En utilisant vos lunettes thermiques, trouvez l'unique garde situé sur la passerelle et tuez-le silencieusement. Une fois qu'il est à terre, snipez les deux hommes qui se trouvent sur le balcon au-dessous de vous. Ordonnez ensuite à vos hommes de descendre par la corde rapide sur ce balcon, puis suivez-les. Une fois à cet endroit, dites-leur de descendre par la prochaine corde. Ici, l'ennemi sera alerté de votre position. Restez sur le balcon et tirez de cette hauteur sur les soldats ennemis, afin d'aider vos équipiers. N'ayez crainte, car la bombe mettra un certain temps à exploser, et vous aurez également la possibilité de recommencer l'opération.

Une fois que les ennemis sont éliminés, déplacez votre équipe vers la bombe et désamorcez-la, en protégeant votre équipier durant la manoeuvre. Vous recevez ensuite comme objectif de libérer les otages de la salle de musique. Franchissez la porte menant à votre objectif, et vous trouverez trois hommes derrière celle-ci, à éliminer silencieusement. La prochaine salle est plus grande et requiert un peu plus de stratégie. Pour franchir cette pièce, placez vos équipiers à l'entrée de gauche, tandis que vous prenez celle de droite. Dès que tout le monde est en position, dites à vos hommes de lancer l'assaut. Suite à celui-ci, ordonnez à l'équipe d'éliminer quelques ennemis cachés dans cette pièce. Continuez en direction de votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez une autre grande pièce avec deux entrées. Utilisez alors votre caméra-serpent pour repérer les terroristes et les otages. Désignez rapidement vos cibles, préparez votre équipe à s'infiltrer, puis nettoyez la pièce après avoir envoyé une grenade flash. Prenez garde de ne pas tuer les otages qui sont assez ressemblants aux ennemis.

Vous recevez enfin comme ordre de rejoindre le toit pour évacuer le secteur. Une fois les otages secourus et la bombe désarmée, mettez-vous à couvert derrière les cabines des orateurs tout en quittant les lieux, car vous allez être assailli par de nombreux ennemis. Faites feu jusqu'à tous les éliminer, en prêtant particulièrement attention aux soldats situés

au niveau du balcon, utilisant des mitrailleuses. Après avoir nettoyé le secteur du théâtre, continuez votre objectif. Lorsque vous atteignez la porte de sortie, regroupez vos hommes derrière la porte, puis entrez et lancez l'assaut rapidement. Continuez ensuite votre route vers l'objectif jusqu'à déclencher une nouvelle scène.

Acte 5 - Scène 4

Franchissez le couloir et montez les escaliers. Evidemment, vous serez une fois encore assailli par les troupes ennemies. Ils apparaîtront dans le couloir, mais également par les fenêtres. Restez en retrait, en donnant l'ordre à vos hommes de vous occuper d'eux. Continuez de rejoindre l'objectif, puis vous serez attaqué par de nouveaux ennemis juste avant de prendre les escaliers menant au toit. Ils enverront des fumigènes et descendront par des cordes. Accueillez-les donc avec vos lunettes thermiques. Une fois en haut des escaliers, vous recevez l'objectif de nettoyer le toit. Utilisez alors votre caméra-serpent pour estimer le danger. Le toit contient deux niveaux. Préférez attaquer par le niveau du haut, ce qui vous permettra de tuer plus facilement les ennemis du bas, mais prêtez attention aux autres ennemis qui tenteront de vous attaquer à votre niveau et par les côtés. Evacuez les lieux en entrant dans l'hélicoptère, une fois la fusillade terminée.

Acte 6

Acte 6 - Scène 1

Etant donné que vous n'avez pas votre équipe avec vous durant cette mission, il vous faudra redoubler de vigilance. Après être descendu de l'hélicoptère, rejoignez le bâtiment en utilisant l'échelle sur le toit. Vous ne trouverez aucun ennemi une fois à l'intérieur de celui-ci. Cependant, un petit groupe de soldats vous attend à la sortie de la pièce. Si vous pouvez, essayez de tuer le premier silencieusement, occupez-vous des autres en vous tenant à couvert dans le bâtiment. Progressez jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous juste après que vous ayez passé le camion en feu. Juste en face de vous se trouvent plusieurs ennemis, dont un placé sur une tourelle. Déplacez-vous lentement le long du parcours, en avançant vers le garde posté sur la tourelle. Eliminez-le à l'aide d'une grenade. De nombreux soldats gardent l'entrée de l'entrepôt d'huile. Mettez-vous à couvert derrière les fourgons garés devant pour les éliminer. A l'intérieur de l'entrepôt, le point de votre objectif va changer et vous aurez à combattre une horde d'ennemis. Planquez-vous derrière les barils pour rester à couvert, et vous pourrez éliminer les ennemis au-dessus de vous, dont un sniper qui se tient encore plus haut. Continuez d'avancer avec prudence, tandis que les ennemis s'approchent de vous. Prenez votre temps pour les éliminer, puis après avoir atteint la marque de votre objectif, vous déclencherez la prochaine scène.

Acte 6 - Scène 2

Vous voici dans un entrepôt de trains. Utilisez vos lunettes de vision nocturne et avancez doucement. Si vous êtes suffisamment discret, vous pourrez tuer tous les ennemis silencieusement dans ce secteur, sans déclencher la moindre fusillade. Continuez à rejoindre votre objectif, on vous apprendra qu'Alvarez ne se trouvait pas à cet endroit, comme le pensait l'agent de la NSA. Il vous faudra continuer à travers le secteur pour le trouver. Montez donc au niveau des portes situées plus haut, puis utilisez la caméra-serpent pour repérer les cibles potentielles. Rejoignez les fenêtres situées après la porte, puis utilisez cette position pour tuer les ennemis postés dans la pièce. Une fois ceci fait, pénétrez dans celle-ci. Une alarme incendie va alors se déclencher. Il vous faut trouver le moyen de l'éteindre. Malheureusement, pour rejoindre le poste de commande, vous aurez à descendre deux niveaux remplis d'ennemis. Lorsque ces derniers ont été éliminés, il vous faudra franchir la porte indiquée par votre objectif, et monter les escaliers. Juste derrière la porte vous menant plus haut, où se trouvent deux ennemis. Utilisez votre caméra-serpent avec la vision thermique pour les marquer et les éliminer silencieusement. Continuez derrière la porte marquée par votre objectif pour clôturer la scène.

Acte 6 - Scène 3

Franchissez la porte, descendez les escaliers, puis vous vous trouverez dans la pièce comportant l'interrupteur de l'alarme, sans le moindre ennemi à l'intérieur. Toutefois, lorsque vous presserez le bouton, vous serez attaqué par des soldats. Tenez-vous à couvert derrière l'un des ordinateurs et observez la porte d'entrée. Les ennemis vont tenter

d'entrer brusquement dans la salle, mais utilisez votre position pour les éliminer dès leur entrée (utilisez votre vision thermique pour voir à travers la fumée). Déplacez-vous autour de cette pièce pour repérer les soldats situés sur les bâtiments adjacents, puis snipez-les. Bien que vous ayez éliminé tous les ennemis visibles, sachez qu'il en reste une flopée à l'extérieur. Le premier vous enverra un baril au moment où vous sortirez de la pièce, donc occupez-vous-en rapidement. Sortez ensuite lentement en restant à couvert, jusqu'à ce que tous les ennemis de ce secteur soient morts.

Continuez ensuite vers votre objectif, puis vous serez attaqué par plusieurs ennemis provenant des box d'en face. Gardez votre calme, puis vous pourrez vous en charger sans trop de problèmes, du moment que vous restez protégé. Dans la prochaine partie du secteur, un peu plus difficile, vous pourrez soit avancer en franchissant les portes droit devant vous, ou bien utiliser l'échelle et lancer l'assaut à partir du deuxième étage. Vous pourrez également attaquer la pièce par les niveaux les plus bas à travers le système de ventilation. Utilisez votre caméra-serpent pour désigner les cibles, puis trouvez l'opportunité pour sniper silencieusement quelques soldats. Lancez ensuite l'assaut dans la pièce et occupez-vous des ennemis restants.

Continuez ensuite vers votre objectif localisé au deuxième étage. Juste après avoir franchi un point de réapprovisionnement, vous contournerez le coin et pénétrerez dans une salle de machines. Celle-ci vous mène alors vers la prochaine pièce dans laquelle vous devrez lancer l'assaut.
Vous pourrez choisir d'effectuer cela via le niveau du haut ou celui du bas. Si vous passez par le haut, comme effectué dans cette soluce, utilisez votre caméra-serpent derrière la porte, et vous verrez deux ennemis. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour les tuer silencieusement, puis snipez les ennemis situés au-dessous de vous à partir des fenêtres. Après avoir éliminé tout le monde au premier étage, descendez pour vous occuper des soldats restants au niveau du bas.

Acte 6 - Scène 4

Rejoignez l'extérieur, tout en suivant votre objectif. Vous allez pénétrer dans un secteur contenant de larges tuyaux. Juste après être entré, arrêtez-vous à la porte et tuez les deux gardes qui se trouvent à une quarantaine de mètres de vous. Après avoir effectué ceci, continuez par la droite ou la gauche, en utilisant votre vision thermique pour repérer les cibles facilement. Si vous réussissez à vous occuper de ce secteur silencieusement, vous n'aurez à éliminer que six personnes (tuez-les lorsqu'ils ont le dos tourné). Continuez jusqu'à la porte indiquée par votre objectif. Occupez-vous de l'ennemi situé à droite de celle-ci, puis envoyez une grenade derrière le coin pour vous charger d'un groupe d'autres soldats cachés.

Progressez vers votre objectif, en tuant quelques ennemis restants. Lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur de ce secteur, rejoignez l'échelle que l'on vous indique, puis utilisez la corde. Vous recevez alors de nouvelles directives : appréhender Alvarez dans le hangar de la piste d'atterrissage. Après avoir utilisé la corde, vous allez découvrir que l'agent de la NSA a déjà trouvé Alvarez. Après la discussion, mettez-vous à couvert derrière une grande caisse, puis attendez une explosion qui va vous assommer. Lorsque vous vous réveillerez, vous serez secouru par d'autres membres de l'équipe Rainbow. Une fois de retour dans l'hélicoptère, on vous ordonne de rentrer à la base, mais vous avez d'autres plans...

Acte 7

Acte 7 - Scène 1

Après avoir reçu votre objectif, déplacez vos troupes à l'extérieur du complexe, en tuant les ennemis qui se dresseront devant vous. Après avoir atteint le boîtier d'alimentation, ordonnez à Jung de couper le courant.

Acte 7 - Scène 2

Vous recevrez ensuite l'objectif de localiser le traître Gabriel Nowak. Reprenez le chemin précédemment emprunté, puis des ennemis vous attaqueront. Regroupez vos hommes derrière la porte la plus proche, ouvrez et nettoyez le secteur. Après avoir éliminé les ennemis restants, rejoignez la porte qu'on vous indique. Une fois derrière celle-ci, vous trouverez un point d'approvisionnement, tandis qu'il vous faudra rejoindre la porte au bout du couloir. Le prochain secteur sera

rempli d'ennemis. Donnez l'ordre à vos hommes de se placer derrière la porte, pour l'ouvrir et lancer l'assaut. Etant donné que cela ne sera pas suffisant pour éliminer tous les soldats, dites à votre troupe de faire un tour dans le secteur pour s'occuper des ennemis restants.

Tout en continuant à avancer vers votre objectif, vous allez atteindre une série d'escaliers. Ne vous ruez pas vers ces derniers, mais laissez plutôt descendre les ennemis vers vous afin de les mitrailler tranquillement. Lorsque vous ne verrez plus aucun ennemi descendre, ordonnez à vos hommes de monter, de manière à ce qu'ils vous ouvrent le chemin. Une fois en haut des escaliers, entrez dans le domaine. Quelques troupes vous attendent, ainsi que d'autres qui descendront par les cordes. Tâchez de vous en occuper en gardant vos hommes devant vous. Continuez d'avancer vers votre objectif, et arrêtez-vous au niveau des portes fermées. En utilisant votre caméra-serpent, marquez les deux ennemis qui se trouvent derrière, puis donnez l'ordre à votre équipe de lancer l'assaut. Continuez de poursuivre votre objectif, malgré les messages de Gabe. Vous allez entrer dans une pièce contenant quelques ennemis et vous verrez d'autres troupes Rainbow s'en occuper.

Progressez ensuite en tuant les ennemis sur votre passage, afin de monter les escaliers menant à l'étage suivant. A cet endroit, vous allez entendre des hommes discuter. Regroupez votre équipe, puis lancez l'assaut sur ces derniers. Si vous désirez apporter de l'aide, faites le tour pour rejoindre la seconde entrée, afin de faire feu par l'arrière. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux ennemis équipés de boucliers. Utilisez votre caméra-serpent, marquez-les, puis dites à vos hommes de se charger de nettoyer le secteur. Avancez vers votre objectif, jusqu'à atteindre une porte sur laquelle est placée une bombe. Michael va commencer à la désarmer, tandis que Jung s'occupe de hacker un ordinateur ennemi. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, et les ennemis interviennent par les cordes. Revenez alors sur vos pas, afin de trouver une position de tir plus efficace, vers l'entrée. Une fois les soldats éliminés, dites à Jung de raviver Michael...

Acte 7 - Scène 3

Maintenant que la bombe est désamorcée, franchissez la porte, réapprovisionnez-vous, puis suivez votre objectif jusqu'à sortir sur le balcon, où vous retrouverez Gabriel. Malheureusement, il va faire exploser une bombe et vous aurez ensuite à combattre des soldats et un hélicoptère lorsque vous reprendrez vos esprits. Mettez-vous à couvert derrière l'un des gros pots en béton, puis vous serez informé que si vous arrivez à forcer l'hélicoptère à utiliser sa radio, Rainbow va pouvoir envoyer un missile sur ce dernier. Restez à couvert, puis tirez sur l'hélicoptère avec votre arme la plus puissante, tout en vous occupant des vagues ennemies. Après avoir tiré suffisamment, vous recevrez une transmission radio vous informant que le missile va être chargé.

Prenez garde à la roquette lancée par l'hélicoptère ennemi en courant de l'autre côté, vers le terrain de tennis, pour vous mettre à couvert derrière un autre gros pot en béton. Votre prochain objectif est simple : survivre. Maintenez votre position derrière le pot en vous débarrassant des ennemis, puis après les avoir tués, l'hélicoptère va lancer une autre roquette, vous forçant à revenir là d'où vous veniez à l'origine. L'hélicoptère va ensuite brièvement quitter le secteur. Utilisez ce laps de temps pour traverser le terrain de tennis et allez vous mettre à couvert dans le petit abri, comme vous l'indique votre objectif. A partir de cette position, occupez-vous de tous les ennemis qui s'approcheront de trop près. Vous n'avez pas à tous les tuer, mais devez en fait survivre jusqu'à ce que le missile soit envoyé et explose l'hélicoptère ennemi. Une fois ceci fait, il ira se crasher contre le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Gabe va alors apparaître. Rejoignez-le pour l'affronter, puis lorsqu'il sortira son arme, vous n'aurez d'autre choix que de lui tirer dessus pour l'abattre et clôturer la mission.

Ratatouille

© THQ / Heavy Iron Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez **Gusteaucombo**.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiip

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides

Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Ratchet & Clank : A Crack in Time

© Sony / Insomniac Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Réductions dans les boutiques

Démarrez le jeu en ayant une sauvegarde de Ratchet & Clank : Operation Destruction sur votre console.

Chapeau de pirate

Démarrez le jeu en ayant une sauvegarde de Ratchet & Clank : Quest for Booty sur votre console.

MODE DÉFI

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Défi. Vous conserverez la plupart des objets acquis précédemment.

MUSÉE D'INSOMNIAC

Après avoir terminé le jeu, vérifiez que vous avez les 40 zoni et allez affronter Lord Vorselon sur son navire (via le secteur Corvus). Le musée Insomniac se débloquera dès que vous l'aurez battu.

CHEAT CODES

Aphelion customisé

Obtenir 100 points de capacité pour débloquer ce code.

Gant Cryomine ultra

Obtenir 250 points de capacité pour débloquer ce code.

Arsenal plus gros

Obtenir 400 points de capacité pour débloquer ce code.

Projectiles arc-en-ciel

Obtenir 550 points de capacité pour débloquer ce code.

Super clé

Obtenir 700 points de capacité pour débloquer ce code.

SOLUTION COMPLÈTE

Grande horloge secteur 1

Vous débutez votre aventure en incarnant Clanck qui fuit le Dr Nefarious. Avancez sur la plateforme vitrée qui se brise sous vos pieds. Avancez sur la plateforme suivante et sautez pour éviter les trous. Continuez votre fuite jusqu'à rencontrer un hologramme vert qui vous indique le chemin à prendre.

Suivez ses consignes pour atteindre la salle où vous devez effectuer un test oculaire. Regardez les scanners pour terminer le test et sortir.

Avancez en suivant encore les indications de l'hologramme vert, appelé Gardien. Ramassez les boulons en chemin. Entrez par la porte située à droite et sautez sur les plates-formes figées suite à une anomalie temporelle. Utilisez votre Hélipack pour atteindre ces plates-formes. Détruisez les caisses qui se trouvent sur votre chemin. Avancez en utilisant votre Hélipack jusqu'à croiser vos premier ennemis.

Utilisez vos coups de poings pour les exploser et continuez votre chemin. Une fois devant les deux rebots, mettez-vous à l'abri derrière la barrière située à gauche et attendez qu'une anomalie temporelle se déclenche pour sauter vers la rive d'en face. Eliminez ensuite les deux ennemis et avancez sur le pont en évitant les trous. Sautez d'une plateforme à l'autre durant l'anomalie temporelle et avancez vers le Gardien. Il est enfermé dans le placard à balais. Avancez alors à gauche pour rencontrer le Dr Nefarious.

Boulons en or
-Vous pouvez récolter les boulons d'or au cours du jeu mais il est préférable d'avoir toutes les améliorations et les objets nécessaires acquis à la fin du jeu pour accéder à tous les boulons. Après la fin du jeu, revenez à la grande horloge et avancez vers la salle de la planète Jasindu. Réparez les anomalies temporelles pour que des plates-formes apparaissent derrière l'hologramme de la planète. Sautez sur ces plates-formes pour atteindre le Boulon en or de ce chapitr.

Secteur Phylax

Planète Quantos, forêt de Zolar

Vous incarnez cette fois Ratchet qui s'est écrasé sur la planète Quantos en compagnie de Quark. Cette planète est touchée par les anomalies temporelles présentes dans les vortex bleus. Avancez dans la forêt en évitant les flammes. Eliminez vos premiers ennemis et traversez le pont. Utilisez ensuite votre arme contre les ennemis et sautez sur les plates-formes pour atteindre le mécanisme. Utilisez ensuite votre clé pour déployer le pont pour laisser passer Quark. Attendez ensuite que ce dernier démolisse le mur pour avancer.

Avancez sur les plates-formes situées à droite ensuite sautez à gauche de l'autre coté du mur. Eliminez les deux champignons qui vous attaquent. Avancez à droite et sautez sur les plates-formes pour atteindre un autre mécanisme et déployer le pont pour Quark. Allez ensuite à la borne qui se trouve à gauche et achetez une nouvelle arme le Constructobombe.

Attendez ensuite que Quark détruise le mur et avancez en éliminant les ennemis. Quand la femme demande votre aide, avancez vers son premier enfant qui se trouve sur le rebord et éliminez les ennemis qui l'encerclent pour le sauver. Revenez ensuite avec le petit vers sa mère. Entrez ensuite dans la caverne où un vortex géant englobe la zone. Allez à gauche et sautez sur la plateforme, attendez qu'elle se déplace pour sauter sur la suivante. Avancez encore sur les plates-formes et prenez l'amélioration pour votre arme. Continuez votre chemin jusqu'à la plateforme centrale où se trouve le deuxième enfant. Utilisez votre clé pour déployer le pont et ramenez l'enfant à sa mère. Avancez ensuite vers le marais et éliminez les ennemis et surtout la plante rouge qui n'arrête pas d'expulser de petites bêtes. Nettoyez la zone et ramenez le dernier enfant à sa mère.

Suivez ensuite les Fongoïdes et escortez-les. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le village. Achetez la nouvelle arme Eruption sonique et allez au temple. Entrez et évitez les rayons de feu qui ont une trajectoire circulaire. Marchez sur le bouton pour ouvrir la porte et avancez. Sautez ensuite sur les engrenages et évitez les barrières de feu. Evitez ensuite d'autres rayons de feu en choisissant le bon timing pour avancer. Entrez dans la salle et prenez le petit vaisseau des Zonis. Attrapez ensuite le premier Zoni avec votre clé. Suivez le deuxième Zoni et rebroussez chemin à travers les pièges précédents. Attrapez ce Zoni et sortez ensuite du temple.

Le village est attaqué par Lord Vorselon et vous devez protéger les Fongoïdes. Tirez sur les robots et utilisez les barrières et blocs pour vous mettre à l'abri. Passez ensuite dans le passage secret et avancez. Nettoyez le chemin pour votre ami jusqu'à la rencontre du gros robot ennemi. Restez derrière la barrière ensuite tirez sur votre ennemi en vous déplaçant latéralement. Entrez enfin dans l'armurerie et attrapez le Zoni. Suivez votre ami jusqu'au téléporteur pour rejoindre votre vaisseau. Utilisez alors les Zonis pour réparer et améliorer votre vaisseau. Montez ensuite dans votre vaisseau et quittez les lieux.

Boulons en or
-Dès que vous descendez de votre vaisseau, avancez à gauche derrière les arbres brulés et avancez pour prendre le boulon en or.
-Une fois dans le village et en avançant vers le temple, regardez à droite en bas des escaliers pour trouver un autre boulon en or. Descendez et prenez-le.
-Vous devez avoir les Hoverbottes pour atteindre ce boulon. Avancez dans la forêt jusqu'à atteindre le premier pont en bois. Allez à droite de ce pont et sautez sur la rampe pour atteindre le boulon en or.
-Allez dans les marais où vous aviez trouvé le deuxième enfant et montez la dénivellation située à gauche. Avancez et prenez le boulon en or.

Secteur Phylax

Approchez-vous du vaisseau de Vorselon et tirez sur les chasseurs. Evitez les projectiles ennemis que vous pouvez exploser avec vos tirs. Evitez aussi les mines ennemies et utilisez vos missiles contre elles. Une fois tous les vaisseaux détruits, atterrissez sur celui de Vorselon

Boulons en or
-Allez à la lune Phylax Alpha et utilisez vos Hoverbottes pour atteindre le boulon en or qui se trouve dans un cratère et le prendre.
-Allez à la lune Phylax Sigma, tuez tous les robots qui se trouvent à la surface de la lune pour avoir le boulon en or comme récompense.

Vaisseau de guerre de Vorselon

Avancez et évitez les feux des réacteurs du vaisseau. Utilisez ensuite le rayon de votre clé pour tirer le pont et traversez-le quand le réacteur est éteint. Avancez et arrachez le fusible du réacteur suivant pour pouvoir avancer. Tirez le pont et avancez. Marchez sur la passerelle ionisée en utilisant vos bottes gravitationnelles. Retirez le fusible de la porte pour entrer et éliminez les robots ennemis.
Avancez en évitant les rayons laser et tournez le boulon pour déplacer les rayons lasers et passer. Entrez dans l'ascenseur et explosez le robot ingénieur. Avancez, éliminez le rebot et avancez sur la passerelle ionisée. Passez entre les lasers et utilisez votre clé pour débloquer le passage. Entrez ensuite par la porte, détruisez le robot et enlevez le

fusible de la barrière laser. Entrez dans la grande salle et explosez tous les robots qui se trouvent dans la zone. Allez ensuite à gauche et achetez votre nouvelle arme M Zurkon.

Descendez et éliminez les robots. Allez ensuite à gauche et tournez le boulon pour activer les plates-formes. Remontez et explosez les robots qui rappliquent. Utilisez les plates-formes mouvantes pour atteindre les caisses qui se trouvent au centre ensuite celles de l'autre rive. Explosez les robots qui arrivent par les trois portes et passez par celle du centre. Avancez jusqu'à atteindre un couloir. Allez à droite et prenez le Holoplan qui se trouve en chemin. Eliminez le robot et avancez vers la première porte. Enlevez le fusible pour l'ouvrir et prenez les munitions. Sortez et entrez par la porte suivante. Enlevez les deux fusibles des lasers pour les désactiver et traversez les autres rayons.

Avancez vers la plateforme circulaire et éliminez tous les robots avant de tourner le boulon. Eliminez les nouveaux robots qui débarquent et abritez-vous derrière les barrières bleues. Avancez ensuite et passez sur la passerelle ionisée. Traversez entre les lasers et utilisez votre clé pour détruire les objets qui bloquent la route. Eliminez les robots et passez dans un tunnel protégé par des lasers. Tournez les boulons pour ouvrir le chemin ensuite progressez en évitant les rayons.

Descendez avec l'ascenseur et allez à droite. Enlevez le fusible des champs de force des cellules pour libérer vos amis. Lorsque Quark déclenche l'alarme en défonçant la porte, avancez en éliminant les robots en chemin. Déployez le pont et avancez en neutralisant vos ennemis. Entrez ensuite dans la salle où se trouve le vaisseau de sauvetage et libérez le Fongoïde qui se trouve dans la cellule. Montez sur la rampe ionisée et tournez le boulon pour ouvrir la porte au vaisseau. Revenez en bas et éliminez les robots qui arrivent par la porte. Entrez par cette dernière et avancez à droite. Faites le plein de munitions et entrez dans l'ascenseur central.

Vous allez combattre Lord Vorselon en personne. Déplacez-vous latéralement et tirez sans arrêt sur votre ennemi. Evitez de tomber dans le liquide bleu qui entoure l'arène. Evitez ses projectiles en allant à droite et à gauche et ne vous arrêtez pas de tirer. Sautez pour éviter les rayons lancés par le boss.

Détruisez les caisses de munitions pour vous approvisionner et continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à sa défaite. Après le combat, rejoignez votre vaisseau et quittez les lieux. Pendant que vous êtes dans l'espace, vous pouvez visiter des lunes pour attraper les Zonis nécessaires pour l'amélioration de votre vaisseau. Allez ensuite au secteur Vela.

Grande horloge secteur 2

Vous revenez à Clanck qui se trouve dans la grande horloge. Suivez Sigmund le gardien et placez-vous sur la plateforme météore qui vous catapulte vers une autre plateforme. Utilisez ensuite ton Hélipac pour rejoindre Sigmund. Entrez ensuite dans la salle pour apprendre à contrôler les Chronoplateforme que vous utiliserez pour ouvrir les portes en ayant recours à plusieurs hologrammes de vous même. Utilisez ensuite d'autres Chronoplateforme et suivez les indications de Sigmund pour ouvrir la porte.

Sortez ensuite et sautez sur la plateforme météore pour atteindre une zone lointaine. Entrez ensuite dans la station Mnémonique bêta. Allez à droite et utilisez la station Mnémonique. Une fois dans le subconscient de Clanck, vous allez rencontrer Orvus ou créateur. Suivez ses indications pour apprendre les nouvelles aptitudes. Apprenez à utiliser la bombe temporelle qui fige le temps à l'endroit où elle explose. Réparez ensuite les objets avec votre Chronsceptre. Eliminez ensuite les mini Quarks en utilisant votre Chronosceptre.

Après l'entrainement, sortez et allez prendre le vrai Chronosceptre.
Eliminez les petites créatures en chemin et entrez dans la salle suivante. Utilisez les Chronoplateformes pour ouvrir la porte suivante et sortez. Lancez vos bombes temporelles pour atteindre la rive suivante. Utilisez les Chronoplateformes pour atteindre la porte suivante puis pour atteindre la rive d'en face.
Allez ensuite vers l'arène pour combattre le Brouilleur de cervelles sonique. Lancez-lui des grenades temporelles pour le ralentir et approchez-vous de lui pour le frapper avec votre sceptre. Evitez ses tirs et éliminez les petites bêtes qui débarquent. Sautez par-dessus le rayon vert lancé par votre ennemi, ou éloignez-vous simplement de lui. Continuez d'utiliser vos bombes et votre sceptre pour l'exploser.

Boulons en or

-Après le premier saut avec la plateforme météore, sautez vers la grande plateforme suivante et ignorez celles qui mènent en haut. Allez à droite pour trouver un Boulon en or.
-Continuez votre chemin jusqu'à la salle Mnémonique. Utilisez ensuite la station Mnémonique. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge et avancez à droite. Mettez-vous sur le bouton rouge une seconde pour ouvrir la porte où se trouve le bouton et avancez jusqu'à la plus haute plateforme. Restez quelques secondes sur le bouton rouge pour ouvrir la porte. Allez ensuite vers la plateforme qui se trouve à gauche et placez-vous sur le bouton rouge pour terminer l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme jaune. Suivez le Clanck rouge, entrez dans la première salle pour appuyer sur le bouton et terminez l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme bleue et suivez le Clanck rouge jusqu'à la plus haute plateforme. Appuyez sur le bouton quand la porte s'ouvre. Ensuite laissez le bouton, allez vers la plateforme qui se trouve en bas à gauche et entrez quand la porte s'ouvre. Appuyez sur le bouton et terminez l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme verte, avancez vers la chambre du bouton qui se trouve en face de vous et attendez que la porte s'ouvre pour entrer. Appuyez sur le bouton et revenez à la Chronoplateforme rouge. Refaites le même parcours et cette fois continuez votre chemin vers la porte de la salle qui contient le Boulon en or.

Secteur de Vela

Boulons en or
-Allez vers la lune Vela Alpha, utilisez vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et à l'intersection, allez à droite. avancez et sautez vers le boulon en or.
-Allez à la lune Vela Beta et utilisez les Hoverbottes. Après les plates-fromes circulaires, appuyez sur " select " pour voir la lune en entier. Repérez le bâtiment isolé et sautez vers ce bâtiment. Entrez et prenez le boulon en or.
-Allez à la lune Vela Gamma, repérez le boulon qui se trouve dans un cratère et allez le prendre.
-Allez à la lune Vela Tau et éliminez tous les robots qui se trouvent dans la zone pour avoir un boulon en or comme récompense.

Planète Torren IV, décharge de Molonoth

Vous revenez à Ratchet qui part à la recherche d'Azimuth le rebelle. Allez à gauche et sautez d'une plateforme à l'autre puis utilisez votre clé pour tirer la prochaine plateforme vers vous.

Abaissez la suivante et catapultez-vous vers le haut. Avancez ensuite et parlez au Vullard. Utilisez ensuite la catapulte pour atteindre l'autre coté de la montagne et éliminez vos premiers robots ennemis. Abaissez ensuite la plateforme qui vous servira à atteindre la dénivellation. Eliminez les robots et avancez pour parler à la grande tête du robot.

Avancez à droite et attrapez le Zoni qui traine dans la zone. Utilisez ensuite votre clé pour monter sur les plates-formes et avancez vers le Glisso-rail. Sautez sur ce dernier et glissez en évitant les barrières de courant. Suivez ensuite le Vullard et attrapez le robot-batterie pour le remettre en place et ouvrir la porte.

Entrez dans la cavité et achetez une nouvelle arme. Vous devez maintenant capturer les robots-batteries pour les remettre dans leurs prises respectives et relancer l'usine. Allez à droite et rebranchez les deux premières batteries pour relancer les compacteurs. Evitez ces compacteurs pendant le chemin du retour. Allez à droite et rebranchez une autre batterie pour déployer le pont puis traversez-le. Ramassez les boulons situés à gauche jusqu'à atteindre une amélioration pour votre arme. Traversez ensuite la poutre qui se trouve à droite et remettez la batterie en place pour déclencher les déchiqueteurs. Evitez-les et revenez au centre de l'usine.

Allez à gauche et sautez sur les plates-formes en évitant les flammes. Abaissez la plateforme qui se trouve à droite et attrapez le robot-batterie. Sautez sur la plateforme et lancez la batterie vers sa prise pour remettre la station d'incinération en marche. Revenez au centre de l'usine en évitant les flammes de l'incinérateur. Entrez dans la station qui se trouve au centre et passez sur le tapis roulant. Evitez les compacteurs et sautez sur la plateforme qui se trouve au centre pour être catapulté vers la zone supérieure. Détruisez les rebots et passez sur le tapis roulant suivant. Evitez les obstacles jusqu'à sortir de l'usine. Explosez les rebots et passez la porte.

Vous faites la connaissance d'Alister Azimuth qui ne sera pas content de vous voir. Poursuivez-le sur le Glisso-rail et évitez les obstacles en chemin.

Après la cinématique où Azimuth vous reconnait enfin, vous recevez les Hoverbottes de votre père. Suivez ensuite ses indications pour apprendre à les utiliser. Vous devez traverser le parcours en ramassant les fusées vertes en moins d'une minute. Lorsque vous réussirez à le faire, suivez le Zoni qui vous ramène vers votre vaisseau et attrapez-le.

Boulons en or
-Dès que vous descendez de votre vaisseau, escaladez les dénivellations situées à droite et prenez le boulon en or.
-Quand vous êtes en possession des Hoverbottes et pendant votre dernière phase avec ces bottes. Localisez les compacteurs qui se trouvent près de la plus haute plateforme, avancez sur le tapis roulant et prenez le boulon en or qui se trouve sur la plateforme circulaire entourée d'incinérateurs.
-Dès que vous sortez de l'usine et au lieu de prendre le Glisso-rail, descendez à gauche et allez à droite pour trouver un autre boulon en or. Vous pouvez remonter grâce aux plates-formes ressorts.

Planète Terachnos, Axiom city

Dès que vous atterrissez, allez à droit et suivez le Zoni. Achetez ensuite une nouvelle arme et continuez votre poursuite. Utilisez le Swinguer pour atteindre la plateforme suivante. Montez la dénivellation grâce à la plateforme sur laquelle il existe une rampe à droite et une borne de Swingeur en face. Continuez à utiliser le Swingeur jusqu'aux plates-formes mouvantes. Allez ensuite à gauche pour prendre l'amélioration pour votre arme. Revenez au point de départ et avancez jusqu'à la première plateforme où il ya la borne du Swingeur et regardez à droite vers la rampe.
Utilisez vos Hoverbottes et sautez vers la plateforme d'en face. Utilisez encore vos bottes pour sauter d'une rame à l'autre jusqu'à atteindre la plateforme. Allez à gauche pour trouver un taxi qui vous ramène vers votre vaisseau. Ne le prenez pas et escaladez la dénivellation. Utilisez le Swingeur pour atteindre le port spatial d'Axiom.

Après la conversation avec les deux indigènes, avancez et montez sur le toit du kiosque. Utilisez vos Hoverbottes et sautez sur la rampe. Sautez sur la suivante pour passer au dessus des barrières d'énergie et retirez le fusible de ces barrières. Explosez ensuite les robots qui rappliquent et passez par le tube de transport.

Avancez et éliminez les robots qui vous attaquent. Allez à gauche et utilisez les Hoverbottes pour passer les rampes qui se trouvent sur les plates-formes. Rejoignez Azimuth dans la place Neurox et éliminez les robots. Neutralisez les vagues de robots qui rappliquent sans arrêt ensuite sautez sur les rampes pour atteindre une nouvelle zone. Repoussez encore une fois les ennemis et allez ensuite vers l'hologramme bleu. Parlez à Jarvis qui vous donne les indications pour l'activation des interrupteurs. Utilisez les Hoverbottes et sautez sur les rampes pour atteindre les boutons rouges. Marchez sur chaque bouton rouge avant de continuer votre chemin. Repérez les boutons avec votre radar et activez-les tous. Avancez ensuite sur le conduit ionisé. Suivez ensuite Azimuth jusqu'à Pollyx industrie.

Explosez tous les robots qui rappliquent et entrez dans la salle située à gauche pour prendre l'amélioration pour votre arme. Sortez dans la corniche et allez à gauche pour utiliser le Swingeur. Explosez les rebots et allez à la corniche suivante). Attaquez les ennemis par derrière et marchez sur le bouton rouge pour déployer le pont. Suivez encore votre ami et explosez les robots en chemin. Détruisez ensuite les vaisseaux qui vous barrent la route. Suivez encore votre ami et traversez le pont.

Après la cinématique, explosez les robots et restez loin du bord de la plateforme. Evitez les rayons de votre ennemi et attendez le signal de votre ami pour sauter et vous accrocher au vaisseau du boss. Evitez encore les rayons laser et quand le vaisseau s'arrête, allez vers le boulon et tournez-le. Répétez la même action avec les autres boulons pour détruire le blindage du vaisseau.

Accrochez-vous ensuite avec le Swingeur à Azimuth pour qu'il vous emmène en haut du vaisseau. Tirez sur les boulons pour les exploser tout en sautant par-dessus les lasers. Tirez enfin sur le boss en tournant autour de lui et sautez par-dessus les rayons. Evitez ses tirs en vous déplaçant latéralement. Continuez à tirer jusqu'à son explosion et accrochez-vous au vaisseau de votre ami.

Une fois près de votre vaisseau et avant de quitter les lieux, suivez le Zoni de toute à l'heure et, cette fois, continuez votre poursuite jusqu'à l'attraper. Quittez enfin cette planète.

Boulons en or

-Revenez à la Place Neurox et plongez dans la fontaine. Allez au centre pour être catapulté vers le boulon en or.
-Allez ensuite vers Pollyx Industrie en utilisant le téléporteur qui se trouve près du vaisseau. avancez, traversez les ponts et entrez dans la salle pleine de rayons laser. Escaladez la dénivellation, allez à gauche et prenez le boulon en or.

Grande horloge secteur 3

Avancez en utilisant votre Hélipac et vos bombes temporelles. Entrez dans la salle et suivez Sigmund jusqu'aux Chronoplateformes. Utilisez-les pour ouvrir la porte et avancez jusqu'à la salle d'accueil. Allez ensuite à la station Mnémonique gamma qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite cette station.

Vous allez encore une fois plonger dans le subconscient de Clanck. Suivez Orvus et réparez les anomalies temporelles détectées sur la comète Kreeli. Utilisez votre sceptre pour viser les anomalies et tirez pour les réparer. Suivez ensuite Orvus et apprenez à dévier les projectiles de vos ennemis et les retourner à leur destinataire. Avancez et neutralisez les minis Quark on leur renvoyant leurs projectiles. Une fois revenu à la réalité, avancez vers la salle des planètes. Eliminez l'ennemi en chemin et approchez-vous de la station de la planète Quantos. Utilisez votre sceptre et réparez les anomalies qui se manifestent sur la planète.

Allez ensuite à la salle suivante et utilisez les Chronoplateformes pour ouvrir la porte et sortir. Utilisez vos bombes pour ralentir les cylindre et avancez. Eliminez les deux ennemis volants qui vous coupent la route et allez vers la station de la planète Torren IV. Réparez les anomalies de la planète en utilisant comme d'habitude votre Chronosceptre.
Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre pour atteindre les Chronoplateformes. Utilisez-les pour faire apparaitre les plates-formes et sautez dessus pour atteindre la porte.

Entrez, éliminez les ennemis et avancez jusqu'à la salle annexe quantique 3. Utilisez les Chronoplateformes pour franchir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle suivante. Utilisez votre Hélipac et vos bombes pour atteindre la station de la planète Terachnos. Réparez les anomalies temporelles qui se sont déclenchées sur cette planète en utilisant votre Chronosceptre. Rejoignez ensuite Sigmund dans la salle d'accueil.

Boulons en or
-Passez la salle annexe quantique 2, allez à droite et sautez sur les plates-formes pour atteindre le Boulon en or.
-Revenez à la salle d'accueil et utilisez la station Mnémonique. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge. Sautez vers le premier bouton ensuite arrêtez l'enregistrement. Utilisez la Chronoplateforme jaune et allez vers le bouton suivant. Utilisez la Chronoplateforme verte et allez vers le bouton qui se trouve dans la chambre. Utilisez la Chronoplateforme bleue et allez vers le dernier bouton. Revenez à la Chronoplateforme verte et refaites le même parcours. Quand le Clanck bleu entre dans la chambre quittez la votre et appuyez sur le bouton qui se trouve à gauche jusqu'à 25 secondes. Allez ensuite à droite, appuyez sur le bouton et terminez l'enregistrement. Utilisez la Chronoplateforme jaune et refaites le même parcours et quand le Clanck vert sort de la chambre, rejoignez-le et montez sur les plates-formes qui se trouvent à gauche pour atteindre le bouton. Terminez l'enregistrement et allez à la Chronoplateforme rouge. Refaites le même parcours et quand le Clanck jaune sort de sa chambre rejoignez le Clanck vert et allez à droite. Montez les plates-formes et appuyez sur le bouton. Arrêtez l'enregistrement et revenez à la Chronoplateforme verte. Refaites le même parcours et attendez que le Clanck rouge appuie sur le bouton pour avancer vers la grande porte, entrer et prendre le Boulon en or.

Secteur de Korthos

Vous incarnez Ratchet qui se dirige vers Lumos. Vous devez éliminer le leader des Valkyries qui s'attaque à vous. Commencez par tirer sur le vaisseau de Libra en évitant ses tirs jusqu'à ce qu'elle déclenche son bouclier. Attaquez alors les vaisseaux des Valkyries qui volent autour de leur leader. Quand le vaisseau de Libra enlève son bouclier et recommence ses attaques, concentrez vos tirs dessus et lancez surtout les missiles qui sont très puissants.

Ne restez pas derrière le vaisseau de Libra mais attaquez-le par les flancs pour ne pas vous retrouver sur la trajectoire de ses tirs. Répétez ces actions jusqu'à l'explosion du vaisseau de Libra et la fuite des autres vaisseaux Valkyries. Atterrissez ensuite sur la planète Lumos.

Boulons en or

-Allez à la lune Korthos Alpha et appuyez sur " select " pour repérer le boulon qui se trouve dans un cratère. Allez le prendre et éliminez les ennemis qui vous barrent la route.

Planète Lumos, Canyon Krell

Suivez Azimuth et traversez le pont. Achetez la nouvelle arme chez Gruminnet et continuez votre chemin. Descendez dans le trou pour tourner le boulon et hisser la plateforme pour votre ami. Pour remonter, placez-vous sur l'Hydroplante et sautez pour atteindre les plates-formes. Montez ensuite jusqu'à une autre Hydroplante et sautez vers la plateforme suivante. Accrochez-vous au tube et déplacez-vous à gauche. Sautez ensuite de tube en tube jusqu'à atteindre la surface. Traversez le pont et restez dans l'eau pour éviter les termites qui se trouvent dans le nid. Elles n'aiment pas l'eau donc courez vers la flaque d'eau suivante pour éviter leurs morsures. Allez ensuite dans le chemin de droite et sautez vers les plates-formes. Utilisez les plates-formes mouvantes et déplacez-les pour créer un chemin vers l'autre rive. Allez vers la flaque d'eau ensuite montez sur l'Hydroplante. Sautez et accrochez-vous au tube qui se trouve à gauche. Avancez à droite et descendez vers le deuxième tube. Avancez jusqu'à la flaque d'eau et descendez. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour suivre votre ami.

Vous devez maintenant aider la population locale à se défendre contre les Agoriens et vous devez éliminer cinq cavaliers. Achetez avant tout une nouvelle armure chez le vendeur qui se trouve à gauche et sortez votre sniper pour éliminer le premier cavalier qui se trouve sur l'autre rive. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour sauter sur la rampe du pont. Suivez votre ami à gauche et éliminez le deuxième cavalier en évitant ses attaques de charge. Allez encore à gauche et éliminez les ennemis avant l'arrivée du troisième cavalier.
Lancez-lui vos bombes jusqu'à son élimination. Suivez encore votre ami et éliminez la horde d'ennemis pour attirer le cavalier. Eliminez le quatrième Agorien ensuite suivez le Zoni en utilisant vos Hoverbottes et attrapez-le. Attrapez ensuite le robot-batterie et placez-le dans la prise pour ouvrir la porte. Entrez et prenez le Holoplan. Sortez, allez à gauche et avancez vers la zone d'affrontement. En chemin attrapez le robot-batterie et sautez vers la porte qui se trouve à gauche. Placez-le dans la prise pour ouvrir la porte et entrez pour prendre l'amélioration pour votre arme. Allez enfin vers le dernier cavalier et éliminez-le en restant à distance pour éviter ses attaques.

Des Hydrachars sont déployés sur le champ de bataille. Vous devez les traquer et les détruire. Approchez-vous du premier et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il déploie son bouclier. Tirez sur le fusible avec votre clé pour abaisser son bouclier et exploser en même temps une des trois têtes du char. Repliez-vous ensuite et évitez les flammes qui jaillissent. Continuez à tirer jusqu'à exposer son deuxième fusible. Arrachez-le et continuez vos attaques. Arrachez enfin le troisième fusible pour exploser ce char. Il vous reste un deuxième Hydrachar à détruire. Faites le plein de munitions avant de partir à sa rencontre.

Reprenez la même tactique mais cette fois des renforts ennemis vont débarquer. Neutralisez-les avant de vous attaquer au char pour ne pas être agressé par derrière. Après son explosion, vous prendrez le contrôler de la tourelle pour repousser les vaisseaux ennemis. Visez ceux qui arrivent en formation de trois et ceux qui passent devant vous. Tirez aussi sur les projectiles lancés par vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent. Après le retrait des ennemis utilisez votre Swingeur pour atteindre la porte.

Vous obtenez maintenant le Super-épongeur. Chargez-le avec de l'eau et arrosez l'Hydraplante pour la faire grossir puis sautez dessus pour atteindre le haut du mur. Descendez de l'autre coté et chargez votre Super-épongeur avec le nectar de la plante qui se trouve à gauche. Lancez ensuite ce nectar au loin pour que les petites bêtes s'en occupent et vous laissent tranquille. Entrez ensuite à droite et prenez l'amélioration pour l'arme. Sortez et chargez votre arme avec l'eau ensuite arrosez l'Hydraplante pour sauter dessus et atteindre le prochain mur.

Avancez prenez du nectar et lancez-le sur les tentacules qui se trouve à droite. Quand elles s'ouvrent suite à la pression des petites bêtes entrez et attrapez le Zoni. Sortez et placez-vous dans l'eau, à droite. Lancez du nectar sur les tentacules qui se trouve à gauche et attendez que les petite termites arrivent et ouvrent la porte. Avancez, sautez sur la plateforme et faites la même chose avec les tentacules suivantes. Avancez et descendez dans l'eau. Lancez du nectar pour les termites et avancez vers la manivelle. Tournez le boulon pour abaisser le pont et lancez encore du nectar pour sécuriser votre chemin. Remplissez ensuite l'Hydraplante et montez vers le pont. Traversez-le et entrez dans le temple Zoni. Après la cinématique, suivez votre ami vers les vaisseaux et quittez la planète.

Boulons en or
-Avancez jusqu'au deuxième pont et arrêtez-vous au milieu. Tournez à gauche, sprintez avec vos Hoverbottes et sautez vers le boulon en or pour le prendre.
-Avancez depuis votre vaisseau et remplissez votre Super-épongeur avec du nectar. Traversez les deux ponts et lancez du nectar sur les tentacules qui se trouvent à droite. Quand les termites ouvrent le chemin, avancez et prenez le boulon en or.
-Avancez et passez les trois ponts. Repérez l'Hydraplante qui se trouve à droite, près de la chute d'eau, et remplissez-la d'eau. Sautez dessus pour atteindre le haut de la chute d'eau et prenez le boulon en or.

Allez jusqu'au Canyon Krell, utilisez les rampes et quand vous arrivez près du vendeur d'armes, allez à droite. Montez ensuite les dénivellations situées à gauche et, au lieu de sauter sur les rampes, regardez à gauche pour voir le boulon en or. Accélérez avec vos Hoverbottes et sautez vers ce boulon.
Prenez le même chemin que pour le boulon précédent. Mais cette fois, continuez votre chemin et sautez sur les rampes puis sur le Glisso-rail. Prenez ensuite la rampe située à droite pour atterrir sur un autre Glisso-rail. Sautez ensuite sur les deux rampes pour atteindre le boulon en or.

Secteur de Korthos

Avancez vers le vaisseau Argonien pour entrer dans l'arène argonienne. Participez au tournoi et choisissez le championnat 1.

Comité d'accueil :
Pour le premier round, éliminez sans trop de difficultés les ennemis qui arrivent sous forme de plusieurs vagues. Détruisez aussi les caisses de munitions qui se trouvent dans l'arène. Evitez aussi les flammes qui jaillissent du sol.

Mission Armageddon :
Vous devez éliminer les ennemis qui rappliquent tout en évitant les lames des machines. Repoussez les cinq vagues et surveillez toujours les lames pour éviter leurs trajectoires quand elles sont lancées.

Retour à l'envoyeur :
Comme le nom du défi l'indique, vous devez renvoyer les bombes ennemies à leurs destinataires et les éliminer de cette façon. Quand les ennemis avec les boucliers débarquent, commencez par leur ôter leurs boucliers ensuite renvoyez les bombes.

Châtiment du ciel :
Vous devez renvoyer les bombes sur les ennemis en évitant de rester sur les plates-formes qui s'enfoncent dans la lave. Enlevez les boucliers des ennemis et tirez avec votre arme sur les ennemis qui vous lancent de grosses bombes qui explosent à l'impact, ce sont les plus dangereux. Repoussez les trois vagues pour gagner ce défi aussi. Vous gagnerez, en plus des boulons, un Holoplan.

Ami ennemi :
Vous disposez maintenant de Quark comme renfort. Il n'est pas très utile, donc explosez vos ennemis comme vous l'aviez déjà fait. Ramassez les munitions pour vous préparer à affronter le Grok de guerre. Ce colosse est assez résistant et puissant. Tirez sur votre ennemi en tournant autour de lui.

Sautez pour éviter ses attaques de patte. Quand il lance ses petites bêtes et quitte l'arène, détruisez les caisses de munitions pour les récupérer avant de tuer toutes les petites bêtes. Une fois que l'arène est nettoyée, le Grok de guerre revient à la charge et reprend ses attaques. Tirez sans arrêt et utilisez tout votre arsenal pour le battre. Vous gagnerez une nouvelle arme ; le Négociateur.

Boulon d'or
-Vous devez gagner le défi " 60 secondes chrono " dans le championnat 1 Argent. Vous devez donc terrasser 60 ennemis en 60 secondes.
-Gagnez le défi " Intouchable " dans le championnat 1 Or. Eliminez donc vos ennemis sans subir le moindre dégât.

Planète Zanifa, Avant poste Tombli

Pour atterrir sur cette planète, vous devez avoir amassé au moins 12 Zonis et avoir obtenu l'amélioration du vaisseau nécessaire qui vous permet de manipuler les objets pendant que vous êtes dans le vaisseau. Une fois sur la planète, avancez en éliminant les ennemis et utilisez le Swingeur pour atteindre l'entrée de l'avant poste. Eliminez les robots et entrez. Explosez la machine suivante et avancez. Eliminez-en une autre et sortez par la porte.

Parlez au prisonnier fongoïde et allez à gauche. La cour est gardée par plusieurs ennemis, utilisez tout votre arsenal pour les battre et approchez-vous de la porte pour voir venir d'autres ennemis. Ramassez les munitions et explosez les robots qui débarquent des vaisseaux. Le champ de force de la porte ne se dissipera qu'une fois tous les ennemis morts. Passez ensuite par cette porte et attrapez le Zoni.

Remplissez ensuite votre Super-épongeur et allez voir le prisonnier qui se trouve à gauche. Arrosez ensuite l'Hydraplante pour sauter dessus et atteindre la plateforme suivante. Arrosez la suivante et sautez vers la plateforme où se trouvent les ennemis. Eliminez-les et sautez vers la dénivellation pour éviter les termites. Remplissez votre arme avec le nectar et lancez ce dernier pour occuper les petites bestioles. Allez vers la manivelle et tournez-la pour déployer le pont. Passez ce pont et placez du nectar sur les tentacules pour qu'elles s'ouvrent. Passez par cet orifice et avancez. Glissez sur la branche géante et utilisez ensuite vos Hoverbottes pour atteindre la plateforme circulaire où se trouvent des robots. Explosez-les et sautez sur les deux plates-formes qui se trouvent à gauche pour atteindre la station de sécurité. Attrapez le Zoni et activez le scan de sécurité pour entrer.
Entrez et explosez les robots qui gardent l'entrée. Avancez vers l'interrupteur et appuyez dessus pour désactiver la grille de confinement. Sortez ensuite et sautez en bas. Avancez vers l'anneau et passez dedans pour revenir deux ans en arrière.

Avancez vers le pont et parlez aux villageois. Vous devez huiler la manivelle du pont. Parlez au fermier qui se trouve à gauche de la manivelle et apprenez comment cultiver une vigne. Semez une graine dans le premier pot ensuite traversez le pont.
Eliminez les ennemis et semez les graines dans les deux autres pots. Revenez ensuite à l'anneau temporel et avancez deux ans dans le temps. Ignorez les ennemis et avancez vers les branches des vignes. Glissez dessus et évitez les obstacles jusqu'à atteindre la station de forage. Eliminez tous les ennemis et enlevez le fusible pour abaisser le champ de force. Avancez vers le distributeur d'huile et remplissez votre Super-épongeur. Allez ensuite à la manivelle qui se trouve à droite, passez derrière elle et prenez une amélioration pour votre arme. Huilez ensuite la manivelle et traversez le pont.

Passez ensuite dans l'anneau pour revenir deux ans en arrière. Allez vers la manivelle du pont et huilez-la pour le déployer. Traversez ensuite ce pont et entrez par la porte. Toutes les salles sont pleines de robots qui gardent cet endroit. Déployez toujours votre arme M.Zurkon pour qu'il garde vos arrières. Utilisez tout votre arsenal pour exploser les robots qui rappliquent et essayez de ne pas être touché, il n y a pas assez de caisses de santé dans cet endroit. Vous pouvez rester à l'abri derrière les porte, placez des mines sur le chemin et attirez vos ennemis pour les éliminer. Une fois les salles nettoyées, avancez et entrez dans l'ascenseur. Après la cinématique, rejoignez votre vaisseau et quittez cette planète

Boulons en or
-Quand vous atteignez les rampes des Hoverbottes, sautez sur les plates-formes circulaires jusqu'au ressort. Bondissez sur ce dernier et, au lieu d'avancer, allez en arrière vers la grande plateforme. Allez à droite et prenez le boulon en or.

Vaisseau de guerre de Vorselon

Abordez le vaisseau et atterrissez. Allez à la borne d'armes et achetez une nouvelle arme. Entrez ensuite dans le hangar qui grouille de robots. Explosez les deux premiers et mettez-vous à l'abri derrière les barrières. Déployer M.Zurkon et les pointes Tesla autour de vous pour empêcher les ennemis de vous attaquer au corps à corps puis occupez-vous du reste. Marchez sur les deux boutons rouges pour ouvrir la porte et entrez.

Eliminez les robots volants ensuite tournez la manivelle pour approcher les bornes du Swingeur. Utilisez ce dernier pour atteindre la plateforme située à gauche. Eliminez les robots et marchez sur le bouton rouge. La manivelle est rouillée et

vous devez la graisser. Utilisez le Swingeur pour atteindre une autre plateforme. Marchez sur le bouton rouge ensuite chargez votre Super-épongeur avec de l'huile. Revenez à la plateforme précédente et huilez la manivelle. Tournez-la pour tourner les bornes du Swingeur. Sautez jusqu'à la dernière plateforme en marchant en chemin sur les boutons rouges. Revenez ensuite à la plateforme où se trouve le chargeur d'huile et montez dans l'ascenseur. Descendez dans l'arène pour combattre Vorselon.

Assurez-vous d'avoir toujours M.Zurkon à vos cotés. Placez ensuite les pointes Tesla autour de vous et lancez plein de mines dans l'arène. Tirez sur votre ennemi et sautez par-dessus les rayons qu'il vous lance.Quand il devient invisible, allez vers la vanne qui se trouve dans le mur de l'arène et retirez-la pour plonger la zone dans la vapeur. De cette façon vous allez le repérer. Attaquez alors sans cesse jusqu'à le battre. Il prendra ensuite la fuite comme d'habitude.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Une fois en haut, avancez et entrez dans la salle pleine de lasers. Choisissez le bon timing pour avancer entre les lasers et rejoignez la salle où Azimuth est emprisonné. Vous devez désactiver les trois générateurs qui alimentent la barrière de confinement. Tournez le boulon pour placer le pont à gauche. Traversez-le et avancez sur la passerelle ionisée puis retirez le premier fusible situé à droite. Avancez à droite et évitez les lasers. Désactivez ensuite le générateur en retirant le fusible. Revenez à la cellule d'Azimuth et tournez encore le pont. Avancez et cette fois vous devez utiliser vos Hoverbottes et avoir un bon timing pour sauter sur les rampes et atteindre le générateur.

Retirez le fusible et utilisez le Swingeur pour revenir à la cellule. Tournez encore une fois le pont et traversez-le. Entrez par la porte et allez à droite pour remplir votre Super-épongeur avec l'eau. Allez vers les plates-formes et aspergez celles qui sont chaudes avec l'eau pour les refroidir. Sautez vers le chargeur d'huile qui se trouve à gauche et chargez votre Super-épongeur. Allez à droite et huilez la manivelle. Tournez-la pour éloigner le laser et pouvoir passer. Avancez alors et retirez le dernier fusible. Revenez voir Azimuth et retirez le levier de déclenchement pour le libérer.

Prenez maintenant la fuite et éliminez tous les ennemis pour pouvoir descendre avec l'ascenseur.
Une fois dans l'arène, explosez les robots avec l'aide d'Azimuth. Entrez dans un autre ascenseur pour essayer de sortir du hangar mais les portes sont verrouillées. Prenez alors place derrière la tourelle et éliminez les robots qui rappliquent pendant qu'Azimuth pirate le système. Quand les portes s'ouvrent, détruisez les vaisseaux ennemis qui entrent et les renforts qui arrivent par les portes latérales. Allez vers votre vaisseau et quittez la zone.

Grande horloge secteur 4

Vous incarnez Clanck qui se trouve dans la grande horloge. Suivez Sigmund et renvoyez les projectiles de la tourelle. Sautez d'une plateforme à l'autre et utilisez vos bombes temporelles pour passer sur les cylindres. Entrez dans la salle et utilisez les Chronoplates-formes pour monter vers la porte et l'ouvrir. Sautez sur la plateforme-météore et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Sautez sur la plateforme suivante puis vers la porte. Entrez dans la station Mnémonique Iota et réparez-la. Utilisez-la pour visiter le subconscient de Clanck.

Après la brève cinématique, sortez de la salle et utilisez une autre plateforme-météore. Eliminez les ennemis et sautez vers la porte. Utilisez encore une fois les Chronoplates-formes et, si vous n'arrivez pas à atteindre la porte, vous pouvez passer cette zone à l'aide de l'option qui s'affiche dans le menu des Chronoplates-formes. Sautez ensuite sur les plates-formes et éliminez les ennemis. Utilisez vos bombes temporelles et renvoyez les projectiles aux tourelles pour qu'elles se retournent et deviennent des plates-formes. Avancez jusqu'à la chambre d'Orvus.

Boulons en or
-Avancez sur les plates-formes et lancez une bombe temporelle sur le cylindre. Sautez ensuite au milieu du cylindre pour prendre le Boulon en or.
-Allez à la salle Mnémonique et utilisez la station Mnémonique. Commencez par enregistrer avec la Chronoplateforme bleue. Appuyez sur le bouton rouge et restez 10 secondes. Allez ensuite sur le bouton droit et restez 10 secondes aussi. Sautez ensuite vers le bouton qui se trouve à coté de la Chronoplateforme jaune. Appuyez rapidement sur le bouton ensuite utilisez une bombe temporelle pour passer sur le cylindre et appuyez sur le bouton rouge. Sautez ensuite sur la dernière plateforme et appuyez sur le bouton. Terminez ensuite l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge et montez sur les plates-formes qui apparaissent jusqu'au bouton et marchez dessus. Allez ensuite vers la Chronoplateforme verte et enregistrez. Montez sur les plates-formes qui apparaissent, ignorez le premier

bouton et continuez vers le second. Marchez dessus et arrêtez l'enregistrement. Allez ensuite à la Chronoplateforme jaune et commencez l'enregistrement. Montez sur les plates-formes qui apparaissent et appuyez sur le premier bouton. Revenez alors à la Chronoplateforme bleue et suivez le même parcours et cette fois sautez vers la grande porte qui abrite derrière elle le Boulon en or.
-Après le Chronoterminal 2, sortez et allez à droite pour faire apparaitre des plates-formes. Avancez et entrez dans la salle de la planète Fastoon. Réparez les anomalies temporelles sur la planète et allez vers la porte qui se trouve à droite pour prendre le Boulon en or.

Secteur de Bernilius

Secteur de Bernilius

Vous devez combattre maintenant le deuxième leader des Vlkyrie ; Carina, qui vous empêche d'atteindre la planète Vapedia. Attaquez votre ennemie par les flancs et arrosez-la avec plusieurs missiles.

Ne restez par derrière elle pour ne pas subir ses tirs. Ne perdez pas votre temps à éliminer les chasseurs Valkyries qui n'arrêteront pas de se déployer. Quand Carina déclenche un bouclier, arrachez le fusible du générateur pour le faire tomber. Reprenez alors vos attaques jusqu'à ce qu'elle place un autre bouclier. Enlevez un autre fusible et finissez votre ennemie pour voyager tranquille.

Boulons en or
-Allez à la lune Bernilius Aplha. Suivez le chemin jusqu'aux plates-formes mouvantes. Regardez en bas pour repérer une plateforme isolée où se trouve le boulon en or. Sautez et prenez le boulon.
-Allez à la lune Bernilius Gamma. Avancez, éliminez le robot et abaissez les plates-formes avec la manivelle. Montez et sautez sur la catapulte pour atteindre une autre plateforme. Avancez ensuite en sautant sur la plateforme-météore. Ne sautez pas sur la deuxième plateforme-météore mais sautez à gauche et planez jusqu'à la plateforme isolée pour prendre le boulon en or.

Planète Vapedia, citadelle Valkyrie

Avancez dans la planète et achetez une nouvelle arme. Eliminez les bestioles et achetez une nouvelle armure. Suivez ensuite Azimuth et utilisez le boulon et vos Hoverbottes pour sauter sur la rampe. Laissez-vous tomber sur la première plateforme et attrapez le Zoni. Continuez ensuite vote chemin en utilisant les Hoverbottes. Le boulon suivant est rouillé et vous devez trouver de l'huile pour l'huiler. Allez à droite, utilisez le boulon et sautez sur la rampe située à droite. Eliminez les ennemis et abaissez la catapulte. Attrapez ensuite le robot-batterie. Sautez sur la catapulte pour revenir à la plateforme précédente. Tournez alors le boulon pour sauter sur la rampe située à gauche. Eliminez les ennemis et abaissez la catapulte qui se trouve à droite. Sautez dans la dénivellation et attrapez le robot-batterie. Revenez alors à la plateforme initiale. Placez les deux batteries dans leurs prises respectives pour ouvrir la porte et accéder au chargeur d'huile. Chargez votre Super-épongeur et huilez le boulon. Utilisez ce dernier pour sauter sur la rampe qui se trouve à gauche.

Avancez dans la nouvelle plateforme et éliminez vos ennemis. Eliminez les gardes avant d'entrer par la porte. Avancez sur la plateforme circulaire et écartez les deux boulons latéraux. Tournez ensuite le boulon central pour déplacer le pont. Traversez-le et embarquez sur le vaisseau qui vous mène à la citadelle. Tournez le pont suivant en utilisant les boulons et avancez.

Après la rencontre avec Cassiopeia, déployez M.Zurkon et avancez à gauche vers la porte. Entrez et nettoyez la salle des Valkyries. Montez et sortez par la porte. Sautez sur les plates-formes et entrez dans le terrain d'entrainement. Quand la machine centrale vous lance des bombes, attrapez ces dernières et renvoyez-les dans les orifices de la machine. Refaites la même action avec les autres ouvertures et ne perdez pas de temps sinon toutes la plateforme sera détruite et vous serez victime des flammes.

Sortez de la salle et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont pour que la rampe se déploie. Utilisez vos Hoverbottes pour atteindre l'autre rive. Entrez dans la nouvelle salle d'entrainement. Quand la machine centrale crache

de la toxine, marchez sur les boutons rouges pour arrêter le mécanisme. Répétez ensuite la même chose mais en évitant ou en éliminant les ennemis qui rappliquent. Refaites la même opération dans la troisième manche et soyez rapide puisqu'il y a plusieurs bouton dans la salle.

Sortez ensuite de la salle et marchez sur les plates-formes. Eliminez les Valkyries qui se trouvent dans la nouvelle salle pour faire apparaitre un Zoni. Attrapez-le et allez à gauche, sautez sur la plateforme où se trouve une amélioration pour votre arme. Revenez à la salle et allez à la manivelle qui se trouve à gauche. Tournez-la pour abaisser la vitre et sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à la porte. Dans cette nouvelle salle d'entrainement, attrapez les robots-batteries et lancez-les vers leurs prises avant que le sol ne s'écroule sous vos pieds. Explosez les robots qui vous attaquent pendant que vous pourchasser les batteries. Sortez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Utilisez encore une fois les boulons pour tourner le pont et sautez sur la rampe avec vos Hoverbottes. Eliminez les Valkyrie qui gardent la zone et avant d'entrer par la porte, allez à la borne d'armes et faites le plein de munitions. Entrez ensuite pour affronter Cassiopeia.
Commencez par déployer M.Zurkon. Tirez ensuite sur votre ennemi en sautant d'une plateforme à l'autre en utilisant le Swingeur pour éviter les bombes toxiques. Evitez de revenir sur les plates-formes où il y a encore du liquide vert. Quand les Valkyrie débarquent, vous pouvez les éliminer ou laisser M.zurkon s'en occuper jusqu'au retour de Cassiopeia.

Continuez à tirer et utilisez toutes vos plus puissantes armes. Récoltez les munitions qui apparaissent sur les plates-formes. Continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à ce que vous éliminiez le dernier leader des Valkyries.

Boulons en or
-Quand vous arrivez au deuxième boulon (celui que vous avez huilé), sautez sur la rampe puis sur la première plateforme circulaire. Ne sautez pas sur la deuxième et laissez-vous tomber sur sa base. Avancez derrière les rochers et utilisez votre Swingeur pour atteindre la plateforme d'en face. Avancez et faites le tour par la gauche pour repérer le boulon d'or qui se trouve sur la dénivellation la plus haute.
-Revenez au deuxième boulon (celui que vous avez huilé) et utilisez toutes les rampes pour atteindre la grande plateforme. Regardez à gauche et utilisez votre Swingeur pour atteindre le boulon en or.
-Quand vous arrivez à la salle d'entrainement avec les robot-batteries, allez à la porte qui se trouve à gauche pour qu'elle s'ouvre. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au boulon en or. Faites ensuite le tour pour prendre un Holoplan par la même occasion.

Station spatiale Nefarious

Pour pouvoir passer les barrières de la station, vous devez avoir récupéré au moins 21 Zonis pour améliorer votre vaisseau et passer à travers les barrières. Une fois aux alentours de la station, avancez en éliminant les petites créatures et allez au fond à gauche pour trouver une amélioration pour votre arme. Allez ensuite au vendeur d'armes et achetez la nouvelle arme. Utilisez ensuite votre Swingeur pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les robots et utilisez la plateforme mouvante pour atteindre la zone suivante.

Déployez M.Zurkon et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Explosez aussi le vaisseau qui ramène les renforts. Avancez à l'aide du Swingeur et utilisez vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et atteindre la grande plateforme où plusieurs robots vous attendent. Eliminez-les et utilisez la plateforme mouvante pour rejoindre Quark.

Après la cinématique, attendez que Quark repousse les compresseur et entrez par la porte. Avancez en suivant votre ami et déployez comme d'habitude M.Zurkon pour qu'il vous prête main forte. Avancez dans la grande salle où plusieurs vagues d'ennemis vont vous attaquer. Utilisez tout votre arsenal pour repousser les robots et placez les pointes Tesla autour de vous pour neutraliser les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite dans un autre couloir plein d'ennemis et éliminez-les puis suivez Quark jusqu'à la porte qu'il défonce.

Entrez par cette porte et lancez plein de pointes Tesla autour de vos ennemis. Lancez aussi vos bombes sur les gros robots et mettez-vous à l'abri derrière les blocs. Nettoyez cette zone et approchez-vous du conduit pour que Ratchet prenne la relève.

Après le Holo-scan et quand Ratchet prend l'apparence du Dr Nefarious, avancez vers la porte. Appelez Lawrence et

demandez-lui de faire descendre l'ascenseur. Montez dans ce dernier pour atteindre la salle du laser. Puisque vous avez l'apparence du Dr Nefarious, vous pouvez donner des ordres à vos troupes. Vous pouvez même punir les robots et les faire exploser. Approchez-vous ensuite du Pollyx et prenez les commandes du laser. Explosez les astéroïdes et les composants de la plateforme d'atterrissage. Parlez ensuite à Lawrence. Revenez aux commandes et punissez le Pollyx qui se met sur votre chemin. Prenez les commandes du laser et explosez la flotte du Dr Nefarious.

Vous serez ensuite démasqué et plusieurs robots vous attaquent. Eliminez-les en restant à l'abri derrière les consoles de commande. Avancez ensuite dans le couloir et montez dans l'ascenseur pour être ensuite attrapé par le vrai Dr Nefarious.

Secteur de Corvus

Boulons en or
-Allez à la lune Corvus Beta. Suivez le parcours jusqu'aux trois séries de plates-formes mouvantes et sautez sur la première. Restez en place et regardez à gauche jusqu'à voir le boulon en or situé sur une plateforme isolée. Sautez et planez vers cette plateforme puis prenez le boulon.
-Allez à la lune Corvus Sigma. Vous devez éliminer les 35 ennemis qui se trouvent sur cette lune pour obtenir comme récompense le dernier boulon d'or du jeu.

Planète Morklon, vallée de Gimlick

Avancez en éliminant les ennemis et sautez sur les plates-formes en bois qui se trouvent à gauche. Parlez au fongoïde et allez ensuite vers le portail temporel. Passez à travers ce dernier pour revenir dix ans en arrière pendant la bataille de la vallée de Gimlick.

Vous devez aider les fongoïdes dans le passé pour qu'ils vous aident dans le présent. Avancez et commencez par éliminer le cavalier agoriens qui traverse le pont. Traversez ce pont et lancez des pointes Tesla autour de vos ennemis. Enlevez les boucliers des agoriens pour les toucher avec vos armes. Montez ensuite les dénivellations qui se trouvent à droite pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et lancez vos bombes dessus. Descendez ensuite nettoyez la zone avant de traverser le pont. Enlevez les boucliers des ennemis et balancez vos bombes dessus pour les éliminer rapidement. Libérez ensuite le chef des fongoïdes.

Vous devez ensuite détruire les deux chars ennemis qui se trouvent de l'autre coté du pont. Commencez par éliminer les agoriens pour avoir le champ libre vers les chars. Attaquez ensuite les blindés et enlevez les fusibles du bouclier pour exploser ces chars.

Vous devez ensuite chercher des graines de vigne. Ramassez les graines qui se trouvent sous les arbres et plantez-les dans les trois endroits indiqués sur votre radar. Revenez ensuite dans le présent et utilisez le Glisso-vigne. Evitez les obstacles jusqu'à atteindre le barrage en passant par la porte temporelle.

Vous devez ensuite neutraliser le commandant Argos. Déployez M.zurkon, évitez les tirs de votre ennemi et ripostez sur le vaisseau d'Argos. Ramassez les munitions parce que ce boss est assez puissant. Quand le vaisseau déploie son bouclier et laisse ses fusibles à votre portée, arrachez le premier puis revenez à la charge.

Continuez à tirer sur le boss jusqu'à ce qu'il commence à lancer des mines mouvantes. Laissez M.Zurkon s'en occuper et continuez vos attaques sur le boss. Retirez ensuite encore un fusible du vaisseau et quand Argos déploie ses unités en face de vous, placez des pointes Tesla pour vous protéger. Utilisez vos plus puissantes armes contre ce boss jusqu'à lui enlever son dernier fusible et le détruire.

Revenez ensuite au présent et attrapez trois robots-batteries qui rodent dans la zone pour les placer dans les trois prises et alimenter le vaisseau. Montez dans ce dernier et quittez cette planète pour retourner à la station de Nefarious.

Boulons en or
-Avancez vers la zone où se trouvait le vaisseau d'Argos qui avait besoin de recharge. Traversez le pont et allez à droite. Sautez par-dessus la rivière vers la rive d'en face. Montez vers la plus haute dénivellation et prenez le boulon en

or.

Secteur de Bernilius

Station spatiale Nefarious

Avancez sur la plateforme mouvante qui vous mène dans une nouvelle zone. Descendez, faites le plein de munitions et utilisez votre Swingeur pour atteindre la plateforme suivante. Tirez sur les robots qui vous barrent la route et remplissez votre Super-épongeur d'eau.

Refroidissez la plateforme et sautez dessus. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur la suivante avant d'avancer. Détruisez les robots qui apparaissent ainsi que le vaisseau qui arrive à gauche. Sautez ensuite en bas, à gauche, et nettoyez la zone avant de faire le plein de munitions et sauter vers Nefarious.

Vous devez maintenant le combattre. Le combat se fera sur plusieurs manches. Quand Nefarious flotte dans les airs, commencez par l'attaquer jusqu'à ce qu'il ordonne à Lawrence d'activer le laser.

Utilisez alors les Hoverbottes pour sprinter sur la plateforme circulaire et sauter par-dessus les barrières électriques placées par Nefarious. Quand il revienne en face de vous, attaquez-le encore et placez des pointes tesla pour qu'elles repoussent les ennemis qui arrivent en renfort. Assurez-vous d'avoir toujours M.Zurkon à vos cotés et utilisez vos armes les plus puissantes contre Nefarious. Sprintez encore une fois et sautez d'une plateforme à l'autre pendant qu'elles s'effondrent.

Sautez enfin sur le vaisseau de Lawrence. Il s'agit de la partie finale du combat. Evitez le laser de la tourelle et tirez sur le boss. Placez des pointes Tesla et déployez M.Zurkon. Evitez les tirs et les bombes de Nefarious en utilisant le double saut. Sautez aussi pour éviter les ondes de choc suite à l'explosion des bombes. Continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à l'éliminer.

Grande horloge secteur 5

En incarnant Clanck, vous devez devancer Azimuth qui est devenu votre ennemi vers la salle d'Orvus. Sautez sur les plates-formes et utilisez vos bombes temporelles sur les cylindres. Entrez enfin dans la salle.

Après la cinématique, vous allez incarner Ratchet et devez poursuivre Azimuth sur le Glisso-rail. Evitez les obstacles et les mines placées par votre ennemi. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et prenez garde à ne pas emprunter les rampes qui s'effondrent. Quand vous rejoignez Azimuth, vous allez le combattre dans l'arène.

Déployez M.Zurkon et commencez à tirer sur le boss. Restez à distance pour éviter ses attaques au corps à corps. Sautez pour éviter les projectiles de votre ennemi tout en tirant en même temps. Ramassez les munitions quand Azimuth commence à tourner dans l'arène en vous lançant des bombes (faciles à éviter). Quand Azimuth utilise sa clé pour dévier vos attaques, arrêtez de tirer jusqu'à ce qu'il cesse, pour ne pas gaspiller vos munitions.

Dans la deuxième manche de l'affrontement, regardez où vous marchez parce qu'Azimuth détruira quelques parcelles du sol et vous risquez de tomber et de tout recommencer. Maintenez la pression sur votre ennemi et placez des mines sur le chemin d'Azimuth quand il commence à tourner dans l'arène en balançant ses bombes.

Continuez d'attaquer en compagnie de M.Zurkon jusqu'à battre Azimuth et sauver l'univers. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

SKIN DE BANCHO RATCHET

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , et R3 pour débloquer la skin de Bancho Ratchet.

MODE HARDCORE

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la difficulté Hardcore.

TOUS LES POINTS DE COMPÉTENCES

Compétence

As du pilotage

Éliminer 20 chasseurs sans prendre un seul coup.

Gardien du temps

Fixer 50 objets réparables dans la Grande Horloge.

Danse, le Singe, Danse

Avoir 8 singes qui dansent simultanément.

Maître du temps

Atteindre le round 30 dans le mini jeu Fixer le temps.

Héros au-dessous de zéro

Congeler simultanément 4 ennemis avec le gant Cryomine.

Destruction

Balle magique

Éliminer 2 ennemis avec une seule balle.

Thérapie de choc

Détruire un ennemi piégé dans le Mag-Net en utilisant les pointes Tesla.

Retour

Détruire 2 ennemis avec une déviation.

L'ami de Jean-Luc

Éliminer 10 ennemis en un tir avec le Rift Inducer 5000.

Lombax aérien

Éliminer 50 ennemis pendant que le joueur est en plein saut.

Champion

Détruire 10 ennemis avec une dynamo.

Négatif !

Détruire 5 vaisseaux de largage avant qu'ils déposent leur passagers.

Armes

Maître des clés

Éliminer 3 ennemis avec un seul lancé de clés.

Voyage aller / retour

Éliminer un ennemi avec la Spirale de la mort pendant que l'énergie de la spirale se recharge.

L'art d'Armageddon

Éliminer 15 ennemis avec le RYNO V sans relâcher la gâchette.

Pari risqué

Tirer sur le point faible de 30 ennemis en utilisant le frappeur à plasma.

Assassin sonique

Faire feu 50 fois avec l'érupteur sonique.

Fêtes gâchées

Éliminer 50 ennemis qui dansent.

Gadget

Solide comme le roc

Avec tes Hoverbottes, propulse-toi dans 100 caisses.

Tu es renvoyé

Maintenir un feu d'hydrocarbures pendant au moins 30 secondes.

Fils d'Orvus

Détruire 250 projectiles avec la bombe à retardement.

Forêt de Zolar

Tueur impassible

Détruire 100 zyphoides dans la forêt de Zolar.

Terrible touriste

Détruire tous les objets cassables dans la ville Fongoid.

Axiom City

Rave terachnoïde

Obtenir 12 terchnoïde dansant dans Axiom City.

Bagagiste

Détruire tous les bagages dans Axiom City.

Décharge de Monoloth

Nettoyage de printemps

Détruire toutes les piles de décharge dans Monoloth.

Fils de Kaden

Terminer le parcours d'hoverbottes en moins de 45 secondes.

Secteur de Vela

Poursuite

Rester derrière la comète pendant 15 secondes.

Aucun respect pour les morts

Détruire tous les vaisseaux dans le cimetière.

Secteur de Phylax

Je crois que je vais être malade

Faire 5 U-tours avant les 20 secondes.

Stockage

Détruire 20 chasseurs dans une rangée sans utiliser les missiles.

La Grande Horloge

Pacifisme temporel

Terminer l'annexe quantique 3 sans blesser un tetrapode.

Cerveau

Terminer la dernière chambre puzzle en 40 secondes ou moins.

Tout ce qui monte...

Garder une caisse en l'air à plus de 3 secondes.

Temps à l'extérieur

Terminer le premier niveau avant les 300 secondes.

Secteur Bernilius

Tirer et Courir

Détruire 10 ennemis en leur fonçant dessus avec le réflecteur quantique.

Secteur Korthos

Le Samaritain

Terminer toutes les missions dans ce secteur.

Le Battleplex d'Agorian

Parfait

Terminer le dernier défi sans être touché.

Champion impatient

Terminer "Fuir en 60 secondes" en mois de 45 secondes.

Interception !

Attrape une bombe Agorian dans les air.

Maître du blaster

Garder votre blaster dans le chaud pendant 60 secondes dans "My Blaster Runs Hot".

Garde Preatorien

Détruire le tank Hydra en utilisant seulement votre clé.

Monter et recevoir

Terminer un défi Battleplex avec vos hoverbottes.

Canyon Krell

Appât à insecte

Recevoir des dommages de tous les tetramites sans mourir.

Chasseur de trésor

Détruire toutes les caisses camo dans le niveau.

Vaisseau de Nefarious

Contrôle nuisible

Éliminer tous les tetrapodes dans le périmètre extérieur avec la frappe hyper.

TROPHÉES

Bronze

Digne d'un musée

Récupère le conteneur zoni du chef Zahn.

Dur réveil

Termine la Grande Horloge, secteur un.

Gardien junior

Élimine le brouilleur de cervelle hypersonique.

Grand gardien

Répare les dégâts temporels provoqués par le Dr Néfarious.

Gardien du temps

Déverrouille la Chambre d'Orvus.

141 km/h

Élimine le général Azimuth et sauve l'univers.

Il ne doit rester aucun Lombax

Libère le général Azimuth des griffes de Lord Vorselon.

L'élève du général

Maîtrise les hoverbottes.

Le sauveur d'Axiom City

Détruis le VX-99.

L'explorateur d'Apogée

Trouve l'oeil d'obsidienne.

Héros paradoxal

Affronte le Dr Néfarious dans le passé.

Quelqu'un a appelé des renforts ?

Empêche les Agoriens de détruire la Vallée.

Comme au bon vieux temps

Retrouve Clank.

Fracasseur

Détruis l'armada du Dr Néfarious.

La revanche du bouseux

Élimine le Dr Néfarious.

Insomniac

Visite le Musée Insomniac.

Amour, Gloire et Super Plasmo-mitrail

Marque 10 000 points à Amour, Gloire et Plasmo-mitrail.

Élève officier de la Force Qwark

Termine la partie au niveau Cool.

Champion Bronze

Remporte le tournoi de bronze.

Champion Argent

Remporte le Tournoi d'argent.

Champion Or

Remporte le tournoi d'or.

Champion Raritanium

Remporte le tournoi de raritanium.

Guerrier de Fastoon

Améliore une arme pour la faire passer au niveau 5.

Pour un jour pluvieux

Récupère 10 000 boulons.

La cupidité à du bon

Récupère 50 000 boulons.

Argent

Héros de la force Qwark

Termine la partie au niveau moyen.

Collectionneur de Zonis

Sauve tous les Zonis.

Collectionneur de boulons

Récupère tous les boulons en or.

L'armurier

Récupère toutes les modifications Constructo.

Le Samaritain

Termine toutes les missions spatiales.

Fonds de retraite

Récupère 250 000 boulons.

Or

L'assassin des Terraklons

Élimine Lord Vorselon.

Client priviligié

Achète toutes les armes GruminNet.

Économe

Récupère 1 000 000 boulons.

Champion de la Force Qwark

Termine la partie au niveau Héroïque.

Glouton de punition

Termine une partie en mode défi.

Platine

Le Lombax triomphant

Récupère tous les trophées du jeu.

Ratchet & Clank : Opération Destruction

© Sony / Insomniac Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DÉFI

Terminer le jeu pour dévérouiller le mode Défi.

L'ARME ULTIME

RYNO IV

Trouvez tous les holo-plans.

RYNO 4Ever

En mode Challenge, améliorez le RYNO IV au maximum et vous pourrez acheter le RYNO 4Ever dans n'importe quel magasin d'armes pour 50 000 000 de bolts.

Red Dead Redemption

© Take 2 Interactive / Rockstar 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée aux codes de triche du menu Options, via l'écran pause.

Attention ! La saisie des codes désactive les trophées/succès et la fonction de sauvegarde.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE	Munitions illimitées
BEASTS AND MAN TOGETHER	Faire venir un cheval
DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY	Tenue de gentleman
HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK	Invincibilité
HUMILITY BEFORE THE LORD	Devenir un anonyme
I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS	Devenir célèbre
I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY	Dead Eye illimité
I LOVE A MAN IN UNIFORM	Uniforme
I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM	Immunité diplomatique
I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS	Obtenir le second set d'armes
I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY	Ivre
IT AINT PRIDE. IT'S HONOR	Passer pour un gentil
IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT	Obtenir le premier set d'armes
MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES	Endurance illimitée pour le cheval
NOW WHO PUT THAT THERE?	Faire venir une diligence
OH MY SON, MY BLESSED SON	Remplacer John par son fils Jack
THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS	Activer le filtre sépia
THE ROOT OF ALL EVIL, WE THINK YOU!	Empocher 500$
THEY SELL SOULS CHEAP HERE	Diminuer la prime
YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES	Débloquer toutes les zones
YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?	Débloquer toutes les tenues de gang

OBJETS POUR LE PLAYSTATION HOME

Sombrero

Tirer sur le chapeau d'un ennemi en mode Visée Expert.

T-Shirt militaire

Se débloque quand la communauté multijoueur atteint un certain capital d'argent dans le défi "The Strike It Rich!".

T-Shirt Red Dead Redemption

Ouvrir un coffre au nord-ouest de Riley's Charge dans un bâtiment en ruine.

T-Shirt Rockstar

Ouvrir un coffre dans le grenier de la ferme Marston à Beecher's Hope.

Tenue de gentleman

Réussir le défi "Skin It To Win It" du Rockstar Games Social Club.

Tenue de lady

Réussir le défi "Skin It To Win It" du Rockstar Games Social Club.

LES TROPHÉES PS3

Face de poker

Remportez plus de 2000 jetons en une main de poker.

Tu bluffes, Martoni

Terminez une partie de poker menteur sans perdre un seul dé.

Coiffé au poteau

Atteignez le poteau lors d'une partie de lancer de fer à cheval.

Marston, Austin Ranger

Nettoyez les repaires de Twin Rocks, Pike's Basin et Gaptooth Breach en mode Histoire.

Esprits du mal

Nettoyez les repaires de Tumbleweed et Tesoro Azul en mode Histoire.

L'instinct de mort

Nettoyez les repaires de Fort Mercer et Nosalida en mode Histoire.

Distribution de pains

Assommez au moins une personne dans chaque saloon en mode Histoire.

B.A. du jour

Accomplissez une mission pour un étranger.

Monde de fous

Accomplissez 15 missions pour des étrangers.

Complètement débourré

Dressez un cheval du Kentucky, un Trotteur américain et un Demi-sang hongrois.

La clémence paie

Capturez un criminel recherché et ramenez-le vivant.

Monsieur est bien équipé

Achetez une arme rare à un armurier.

Bonne nuit les petits

Tuez et dépecez 18 grizzlys.

L'homme le plus classe du monde

Obtenez le costume élégant.

Une grosse poignée de dollars

Gagnez 10 000 dollars en mode Histoire.

L'aventurier

Obtenez le niveau Légendaire dans un Défi du mode Histoire.

Le pistolero

Réussissez un tir en pleine tête sur un ennemi en utilisant le mode de visée expert.

Homme d'honneur... ou pas

Obtenez le plus haut niveau de Réputation et le plus haut ou le plus bas niveau d'Honneur.

Médaille d'or

Gagnez une médaille d'or dans une mission de combat en mode Histoire.

Sur la piste de De Vaca

Découvrez tous les secteurs de la carte en mode Histoire.

Des amis haut-placés

Utilisez une lettre de grâce pour effacer une prime supérieure à 5 000 dollars en mode Histoire.

Red Is Dead

Obtenez un pourcentage de progression en mode Histoire de 100 %.

Comme des dominos

Tuez 500 ennemis avec une arme montée dans n'importe quel mode de jeu.

Balle après balle

Tuez 500 ennemis avec un pistolet ou un revolver dans n'importe quel mode de jeu.

Dans la ligne de mire

Tuez 500 ennemis avec un fusil, une carabine ou un fusil à pompe dans n'importe quel mode de jeu.

Dans le mille

Réussissez 250 tirs en pleine tête dans n'importe quel mode de jeu.

Sélection pas très naturelle

Tuez un spécimen de chaque espèce animale dans n'importe quel mode de jeu.

Le tour de la question

Nettoyez tous les repaires de bandes en une seule session publique en mode Exploration.

Doucement sur la gâchette

Réussissez 10 aides en nettoyant un repaire de bande en mode Exploration.

Chacun sa route...

Ralliez Blackwater à Escalera avant la tombée de la nuit lors d'une session en mode Exploration.

Ya ya c'est nous qu'on gagnera !

Créez un groupe et obtenez le nombre maximum de membres.

Moi, c'est comme toi, mais mieux

Obtenez le meilleur score dans trois parties libres en public consécutives.

La conquête de l'Ouest

Atteignez le niveau maximum d'expérience en multijoueur.

Et 1, et 2, et 3... et 4, zéro !

Faites partie de l'équipe victorieuse lors de quatre parties multijoueur consécutives.

La mort aux trousses

Soyez Ennemi Public pendant 10 minutes et échappez-en vivant dans une session Exploration publique.

Red Dead Rockstar

Tuez un développeur de Rockstar ou quelqu'un qui a obtenu ce succès lors d'une partie multijoueur.

Fidèle canasson

Echappez aux marshals sur le dos d'un Demi-sang hongrois en mode Histoire.

Toi et moi contre le vent

Terminez 20 missions histoire sans changer de cheval à une barre d'attelage.

Oups !

Tuez le dernier bison de Great Plains en mode Histoire.

Et j'entends siffler le train..

Placez une femme ligotée sur les voies et regardez-la se faire écraser par un train.

L'inné contre l'acquis

Terminez "Souvenez-vous de ma famille".

Vers le soleil couchant

Terminez "Le dernier ennemi à abattre".

Les bienfaits de la civilisation

Terminez "Et la Vérité vous libérera".

A l'état sauvage

Terminez "Ce bon vieux Dutch".

Trêve de bavardages

Terminez "A l'heure convenue".

Fils du Mexique

Terminez "Les portes d'El Presidio".

Le pays des opportunités

Terminez "L'attaque de Fort Mercer".

A la solde du gouvernement

Terminez "Exode en Amérique".

RÉCOMPENSES DES DÉFIS (MODE EXPLORATION)

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence Grand chasseur.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 5 à la compétence As de la gâchette.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à tous les défis.

Diligences gratuites

Obtenir le rang 5 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la capacité de stockage des objets

Obtenir le rang 10 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la durée des cartes botanistes

Obtenir le rang 5 à la compétence Botaniste.

Fusil Buffalo

Obtenir le rang 5 à la compétence Grand chasseur.

Rechargement plus rapide du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence As de la gâchette.

Regagner de la vie en cueillant des plantes

Obtenir le rang 10 à la compétence Botaniste.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'aventure se déroule dans l'ouest sauvage et vous incarnez John Martson, un hors la loi repenti travaillant pour le gouvernement.

Commencez par accompagner votre guide jusqu'au fort Mercer.

Une fois devant le fort approchez-vous de la porte pour retrouver votre ancien compagnon qui ne tardera pas à vous tirer dessus.

Acte 1

Nouveaux amis, vieux ennuis (Bonnie MacFarlane)

Après la cinématique, sortez de votre chambre et allez voir Bonnie MacFarlane, qui vous a sauvé la vie, dans sa demeure. Partez avec elle pour faire un tour dans le ranch et vous familiariser avec les contrôles de base de votre cheval. Vos premières missions sont celles d'un apprenti fermier et vous allez devoir aider Bonnie dans son ranch.

Quand la nuit tombe, vous allez partir en patrouille nocturne avec Bonnie. Suivez-la et descendez de votre cheval près des points rouges sur votre radar. Utilisez votre arme pour éliminer les lapins qui mangent le potager. Remontez à cheval et accompagnez Bonnie pour neutraliser les coyotes qui attaquent le poulailler. Restez cette fois à cheval pour poursuivre les coyotes et éliminez-les jusqu'au dernier. Revenez ensuite auprès de Bonnie et attachez votre cheval pour terminer la mission.

Une route semée d'embûches (Bonnie MacFarlane)

Sauvegardez votre partie dans votre cabane et allez à la maison de Bonnie. Cette dernière vous propose une course à cheval, allez donc vers le point de départ. Vous devez passer par les fumées noires qui représentent les check points à franchir.

Sprintez sur votre cheval en essayant de ne pas vider sa jauge d'endurance qui se trouve à gauche de votre radar. Anticipez les virages pour ne pas trop ralentir et jetez toujours des coups d'oeil sur votre radar pour connaitre l'emplacement du check point suivant. Même si vous arrivez en deuxième position, la mission sera réussie.

Bienvenue à Armadillo, USA (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie qui vous demande de l'accompagner jusqu'à la ville d'Armadillo. Prenez alors les commandes du chariot et suivez la route indiquée sur votre radar.

Apprenez à conduire le chariot et déposez Bonnie dans la ville sans écraser personne en chemin. Allez ensuite chez le docteur pour acheter les médicaments. Revenez ensuite voir Bonnie.

Des femmes et du bétail (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie qui a besoin de vos services. Montez à cheval et accompagnez-la jusqu'à l'enclos. Mettez-vous en position, derrière le troupeau, pour le faire sortir de l'enclos.

Restez ensuite derrière les vaches pour les guider jusqu'au pâturage. Avancez calmement pour ne pas les affoler jusqu'à destination.

Chevaux sauvages et passions domptées (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie et partez avec elle et son père à la recherche des chevaux sauvages. Une fois à proximité du troupeau de mustangs, sélectionnez votre lasso et approchez-vous d'un étalon. Visez et lancez votre lasso pour l'attraper. Maintenez le bouton de visée appuyé, descendez de votre cheval et allez vers l'animal capturé.

Vous devez maintenant le dompter, une partie de rodéo se déclenche. Vous devez dirigez John vers la droite quand il risque de tomber à gauche et vice versa. Maintenez l'équilibre jusqu'à dresser ce cheval. Rééditez la même chose avec d'autres bêtes ensuite retournez avec Bonnie au ranch.

Vous devez ensuite rattraper un troupeau de chevaux sauvages et les guider vers l'entrée du canyon. Restez derrière les bêtes pour les faire avancer et passez sur le flanc gauche pour les diriger vers le canyon. Quand l'un d'eux s'enfuit, prenez-le en chasse et utilisez votre lasso pour le capturer. Domptez-le puis ramenez-le avec vous.

Le calme avant la tempête (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie et partez avec elle pour retrouver le troupeau de vaches. Placez-vous derrière le bétail pour les guider vers le vieux chêne. Surveillez votre radar et quand une vache quitte le troupeau, approchez-vous d'elle pour la rabattre vers troupeau.

Une fois près du vieux chêne, une foudre effraye le troupeau qui s'affole et avance rapidement. Sprintez avec votre cheval et placez-vous devant les bêtes pour les ralentir avant qu'elles n'atteignent le bord de la falaise. Allez ensuite vers les vaches qui se sont égarées et replacez-les avec les autres bêtes. Restez enfin derrière le bétail jusqu'à les faire

entrer dans l'enclos.

Politique à Armadille (Marshall Johnson)

Vous pouvez prendre la diligence pour atteindre Armadillo sans vous taper la longue route, mais vous devez payer pour le trajet. Allez voir le Marshal Johnson dans son bureau. Accompagnez-le ensuite jusqu'au saloon.

Sifflez ensuite pour appeler votre cheval et montez en scelle. Suivez Walton en compagnie du Marshal sans vous faire repérer. Une fois devant le repère des bandits, suivez les consignes du Marshal et mettez-vous à couvert pour éliminer les premiers bandits.

Avancez d'un abri à l'autre en avançant vers la cabane.
Le marshal vous indiquera les positions des ennemis et des abris où vous pouvez vous mettre à couvert. Allez vers la cabane en les éliminant tous et attendez la sortie de Walton. Vous pouvez le tuer ou lui tirer une balle entre les jambes pour le capturer vivant.

Avant de partir, vous pouvez prendre les armes et les munitions des bandits morts et vous pouvez même les fouiller pour prendre leurs affaires.

Règlement de compte à Pike's Basin (Marshall Johnson)

Allez voir le marshal pour une nouvelle mission. Chevauchez ensuite avec le marshal et ses hommes jusqu'à Pikes Basin. Sortez votre arme et courez vous mettre à couvert derrière le rocher. Eliminez les premiers hors-la-loi et choisissez de passer par la droite ou la gauche. Les deux chemins mènent au campement des bandits.

Restez derrière le rocher et canardez les ennemis avec votre fusil tout en restant au loin. Avancez vers le campement et fouillez-le.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon. Abattez ensuite les snipers qui se trouvent sur la colline d'en face avant de traverser le pont. Continuez d'avancer d'un abri à l'autre et attendez vos amis pour avoir une meilleure puissance de feu contre ces bandits.

Avancez jusqu'à voir le camp des bandits qui se trouve en bas. Restez en hauteur et commencez votre nettoyage. Descendez ensuite pour finir les survivants et prendre le contrôle du camp.

La complainte du vieil escroc (West Dickens)

Chevauchez vers l'endroit où se trouve le vieux Dickens pour lui donner un coup de main. Prenez le contrôle de son chariot et emmenez-le à Armadillo. En chemin, vous serez attaqué par des bandits qui en veulent à Dickens.

Placez le chariot sur une ligne droite de façon à pouvoir viser et tirer sur les ennemis tranquillement. Eliminez ceux qui s'approchent de vous et surveillez la jauge de Dickens. Vous devez le conduire jusqu'au docteur avant qu'il ne décède en chemin.

Qui aime bien descend bien (Marshall Johnson)

Vous pouvez acheter une chambre au dessus du saloon pour pouvoir vous reposer et sauvegarder votre partie. Revenez ensuite voir le marshal pour une nouvelle mission. Accompagnez-le à la recherche d'autres bandits.

Examinez les endroits des attaques récentes, ramassez les armes et les munitions et ensuite allez à la ferme. Rejoignez le marshal près de la grange et tirez sur les planches qui bloquent la porte.

Allez ensuite vers la maison, mettez-vous à couvert derrière le botte de foin et éliminez les bandits qui sortent par la porte et ceux qui se trouvent dans le balcon. Entrez ensuite dans la maison et nettoyez le rez-de-chaussée.

Montez à l'étage et sauvez la première femme qui se trouve dans la première chambre à droite, tenue en otage par le bandit. Allez ensuite vers la deuxième chambre à gauche, ouvrez la porte et placez une balle dans la tête du cowboy qui utilise la femme comme bouclier. Après la mort de tous les truands, rejoignez le marshal.

Vous devez maintenant traquer le reste des bandits qui ont pris la fuite. Allez jusqu'à la ruine de la maison et mettez-vous à couvert. Bill Williamson, le hors-la-loi que vous cherchez est parmi les bandits qui vous attaquent. Restez à couvert et repoussez les deux vagues d'attaque lancées par les ennemis.

L'incendie (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie dans son ranch et partez ensuite à la recherche de son père. Une fois le père retrouvé, rebroussez chemin jusqu'au ranch pour apercevoir les flammes qui dévorent la grange. Vous devez ouvrir la porte depuis l'intérieur. Allez à gauche de la grange et montez sur les caisses puis sur les rebords jusqu'à atteindre le toit. Avancez à gauche sur la passerelle et entrez par la fenêtre. Descendez et ouvrez la grande porte.

Revenez à l'intérieur et faites sortir rapidement les deux chevaux qui se trouvent à droite en leur donnant des claques. Montez ensuite sur le troisième et sautez par-dessus les débris pour le faire sortir de la grange. Amenez-le ensuite dans l'enclos et revenez voir Bonnie.

La pendaison de Bonnie MacFarlane (Marshall Johnson)

Après la cinématique, suivez le marshal pour effectuer l'échange entre le bandit et Bonnie. Evidemment, les truands ne tiennent pas leur parole et vous tendent une embuscade. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et commencez à abattre les ennemis qui se cachent dans le village. Avancez ensuite jusqu'à apercevoir Bonnie sur la potence.

Ignorez alors le reste des ennemis et avancez vers Bonnie. Visez la corde pour la libérer avant qu'elle ne décède pendue ou approchez-vous d'elle pour couper la corde avec le couteau. Eliminez enfin le reste des ennemis pour mettre fin à la mission.

Le mensonge ne paye pas (West Dickens)

Allez voir le vieux Dickens et conduisez son chariot. Vous allez participer à l'escroquerie montée par West. Descendez avant l'entrée du village et continuez à pied. Placez-vous dans la foule pour être choisi par West comme cobaye pour ses potions. Tirez ensuite sur le crane situé sur le porche de la porte.

Utilisez ensuite le Sang froid pour tirer sur le chapeau du villageois. Ce dernier vous affronte dans un combat à mains nues. Frappez-le et projetez-le au sol pour le battre. Fou de rage, ce dernier dégaine son arme et s'apprête à vous tirer dessus. Utilisez le Sang froid et tirez sur l'arme du villageois et le désarmer sans le tuer. Le public est conquis et se rue sur les potions et les liqueurs du vieux West.

Dans la vie il y a ceux qui creusent (Seth)

Allez voir une des connaissances de West qui s'appelle Seth. Allez ensuite en sa compagnie jusqu'à Benedict Point. Vous devez distraire les marshals pendant que Seth mène sa petite enquête. Allez vers les chevaux qui se trouvent à droite et piquez l'un d'eux.

Vous serez alors poursuivi par les hommes de loi. Laissez-les vous poursuivre tout en restant assez loin des leurs tirs. Semez-les ensuite en sortant de la zone rouge du radar et quand l'indice de recherche baisse, revenez voir Seth.

Poursuivez alors l'ancien ami de Seth et utilisez votre lasso pour le capturer. Ramenez-le ensuite à Seth. Après votre vol votre tête est mise à prix. Allez alors au bureau du télégraphe dans la gare et donnez-lui la lettre que vous a donnée Seth pour effacer votre prime.

Menteur, tricheurs et autres braves américains (West Dickens)

Montez sur le chariot avec West qui vous emmène sur les lieux d'une course. Montez à bord de votre chariot de compétition et allez sur la ligne de départ. Dès le signal de départ, foncez et prenez la première position pour éviter d'être bousculé dans les virages par les autres concurrents. Suivez les fumées noires et anticipez les virages pour ne pas finir dans les gouffres. Prenez la tête de la course jusqu'à la ligne d'arrivée.

Un escroc peut-il changer ses rayures ? (West Dickens)

Allez avec le vieux Dickens pour un autre tour d'escroquerie. Les choses tournent mal et vous devez vous enfuir en compagnie du vieil homme.

Prenez place à coté de West et pendant qu'il conduit vous vous occuperez de l'escorte. Eliminez les ennemis qui vous poursuivent en les repérant sur votre radar. Neutralisez ceux qui arrivent par l'avant et les cotés et essayent de vous barrer la route avec des chariots. Quand Dickens vous avertit de la présence du barrage, visez les explosifs pour tout exploser et continuer votre chemin. Conduisez West jusqu'à son repère pour terminer votre mission.

Le sport des rois et des menteurs (West Dickens)

Encore une course à faire sous l'impulsion de Dickens. Cette fois, il s'agit d'une course de chevaux. Au départ de la course, restez dans le groupe et sprintez avec votre cheval dans les lignes droites.

Une fois en tête, vous devez négocier les virages correctement pour que les poursuivants ne vous rattrapent pas. Surveillez la jauge d'endurance de votre monture et sprintez dès que vous avez la possibilité. Gérez ensuite votre avance sans trop fatiguer votre monture jusqu'à atteindre la ligne d'arrivée en premier.

Petite promenade entre ami (Seth)

Allez voir Seth et montez sur son chariot. Contentez-vous de conduire pendant que ce pilleur de tombes fouille les dépouilles qui se trouvent à l'arrière du chariot.

Eliminez les quelques ennemis qui vous attaquent avant qu'ils n'abattent Seth et restez sur la route pour ne pas renverser le chariot. Eliminez les hommes qui se planquent derrière les rochers sur les bords de la route.

Laissez les morts s'enterrer seuls (Seth)

Allez voir Seth et entrez dans la ville infestée de bandit. Mettez vous à couvert et commencez à éliminez les ennemis qui surgissent de leurs cachettes. Utilisez les barils et autres chariots pour avancer sans vous retrouver dans la ligne de mire des ennemis. Frayez-vous un chemin jusqu'au manoir qui se trouve au fond de la ville abandonnée.

La porte de devant est fermée et il faut passer par derrière. Entrez par la porte de la cave et mettez-vous directement à couvert pour attendre l'arrivée des ennemis. Abattez-les et montez l'escalier. Restez à couvert derrière le mur en ruine et éliminez les bandits qui se trouvent à l'intérieur.

Montez à l'étage arme à la main et neutralisez le reste des hors-la-loi qui surveillent le coffre. Finalement le coffre tant convoité par Seth ne contenait qu'un oeil en cristal.

Un français, un gallois et un irlandais (l'irlandais)

Partez à la recherche de l'irlandais qui a eu une embrouille avec le français et le gallois. Utilisez le Sang froid pour neutraliser ces deux ennemis et suivez votre nouvel ami. Il vous amène dans un camp de bandits où vous devez neutraliser tous les ennemis pour atteindre la cabane. Restez à distance et utilisez votre fusil pour éliminer la majeure partie des hors-la-loi pris par surprise. Avancez ensuite vers la cabane et nettoyez la zone. Eliminez l'occupant de la cabane et entrez.

Des soucis et des hommes (l'irlandais)

Revenez voir votre ami l'ivrogne et forcez-le à honorer votre accord. Allez vers les mines à la recherche de la mitrailleuse. Commencez par éliminer les deux cavaliers qui arrivent vers vous en utilisant le Sang froid. Allez ensuite vers l'entrée de la mine où se trouve un camp de bandits. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis avant d'entrer dans la mine.

La mine aussi est infestée d'hommes armés. Avancez en les éliminant et tirez sur les explosifs pour éliminer plusieurs bandits en même temps. Une fois au centre de la mine, canardez les ennemis qui entourent le wagonnet que vous cherchez. Poussez-le ensuite jusqu'à la chambre du puits. Continuez ensuite de pousser le wagonnet pour prendre de la vitesse et accrochez-vous à lui. Éliminez ceux qui se trouvent des deux cotés des rails et tirez sur le barrage en chemin pour rejoindre votre ami.

En terrain dangereux (l'irlandais)

Vous devez maintenant chercher des munitions pour votre mitrailleuse. Suivez l'irlandais jusqu'à l'entrepôt et faites le tour pour essayer d'entrer. Utilisez l'échelle ensuite passez par le toit ou la porte pour entrer.

Une fois à l'intérieur, restez furtif et accroupissez-vous. Avancez jusqu'à la salle ou Shaky est prisonnier. Eliminez les ennemis qui le torturent et mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses. Restez en haut et éliminez les ennemis qui arrivent dans l'entrepôt. Descendez ensuite et sortez pas la grande porte de l'entrepôt. Restez à l'abri derrière les caisses pour refroidir les ennemis qui arrivent en surnombre.

Avancez jusqu'aux caisses de munitions et embarquez sur le chariot. Pendant que votre ami conduise, occupez-vous des bandits qui vous poursuivent en suivant les indications de l'irlandais.

L'attaque de fort Mercer (marshal Johnson)

Vous avez terminé les préparatifs pour votre attaque contre le fort Mercer où se cache Bill Williamson et sa bande.

Dickens a eu l'idée d'utiliser son chariot comme cheval de Troie. Installez-vous avec la mitrailleuse dans le chariot et attendez le signal du vieil homme pour vous montrer et lancer l'offensive. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se dispersent et avant qu'ils ne trouvent des abris. Ne les laissez pas trop s'approcher de vous et repoussez ceux qui essayent de le faire.

Une fois la cour nettoyée, suivez le marshal et ses hommes et montez l'escalier situé à gauche pour nettoyer les balcons et l'étage.

Une fois le fort nettoyé, rejoignez le marshal. Des renfort ennemis arrivent et essayent de reprendre le fort. Placez-vous derrière votre mitrailleuse Gatling et empêchez-les de s'approcher de l'entrée. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les chariots équipés de mitrailleuses avant qu'ils ne se placent en face de vous et vous canardent.

Il y des explosifs devant le fort que vous pouvez exploser quand des ennemis sont à proximité. Maintenez votre position jusqu'à la dernière vague de renforts. Vous apprenez ensuite que Bill a pris la fuite vers le Mexique.

Les routes du paradis (l'irlandais)

Suivez l'irlandais qui va vous faire traverser vers le Mexique. Montez sur le radeau pour traversez la rivière. Après quelque temps, vous subissez des tirs venant du coté mexicain de la rive.

Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez vos ennemis. Tirez en priorité sur ceux qui vous lancent des explosifs avant qu'ils ne détruisent votre radeau. Tenez le coup pendant le long trajet et changez d'abri selon la direction du radeau. Eliminez les deux ennemis qui vous attendent sur la berge et prenez leurs chevaux. Bienvenue au Mexique !

Acte 2

La tragédie du pistoléro (Landon Ricketts)

Allez voir la légende vivante de l'ouest Landon Ricketts. Il vous enseignera alors comment se servir d'un flingue avec brio. Suivez ses indications pour apprendre à vous servir du niveau 3 du Sang froid et tirez sur les trois bouteilles. Tirez ensuite sur les oiseaux en vol avant de passer aux choses sérieuses. Suivez votre ami jusqu'au lieu de l'agression. Utilisez ensuite le Sang froid pour éliminer les bandits sans toucher l'otage. Escortez ensuite son chariot jusqu'à la ville en éliminant les hommes qui placent des barrages en chemin.

Landon Ricketts remonte en selle (Landon Ricketts)

Allez voir votre ami et prenez le train en sa compagnie. Une fois sur place, chevauchez jusqu'à votre destination. Suivez ensuite Carlos votre guide jusqu'à l'entrée de la grotte qui sert de prison pour les soldats. Vous pouvez attaquer les deux gardes qui se trouvent à l'entrée sans attendre que Carlos les distraie. Entrez ensuite dans cette grotte pleine de soldats, utilisez les caisses comme abri et frayez-vous un chemin dans la mine.

Une fois devant les cellules, protégez Landon pendant qu'il place des explosifs sur la porte de la cellule de Luisa. Continuez à l'escorter jusqu'à la sortie et montez à cheval. Devancez votre ami et Luisa pour nettoyer le canyon avant leur passage. Rejoignez ensuite Carlos qui se trouve au bout du canyon.

Heureux en amour (Landon Ricketts)

Rejoignez votre ami et commencez la partie de poker. Après une victoire, l'un des joueurs vous accuse de tricher et vous affronte dans un duel. Suivez les indications et dégainez au bon moment pour viser votre ennemi et vider votre chargeur sur lui.

Un autre ennemi se révolte et prend en otage une femme. Dégainez au bon moment et tirez une balle dans la tête de cet homme pour l'éliminer sans blesser l'otage. Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le mur de la fontaine qui se trouve à droite et abattez les hommes qui arrivent.

Le convoi mexicain (Landon Ricketts)

Votre dernière mission avec Landon consiste à libérer des prisonniers de la main de l'armée. Allez jusqu'au convoi et attaquez l'escorte avant de tuer les conducteurs des deux chariots. Prenez le contrôle d'un chariot pendant que Landon s'occupe de l'autre et allez vers la frontière.

Eliminez les ennemis qui font barrage à l'entrée des deux ponts et traversez le deuxième rapidement pour éviter les tirs de la mitrailleuse embarquée sur le radeau situé à gauche, sur la rivière. Laissez les prisonniers en Amérique et revenez au Mexique.

La civilisation à tout prix (Vincente De Santa)

Allez voir le capitaine De Santa. Montez avec lui sur le chariot et allez jusqu'à Chuparosa. Vous devez maintenant escorter le train qui part de la ville. Avec votre cheval, restez toujours devant le train pour pouvoir le protéger des deux cotés.

Evitez de rester sur les rails pour ne pas être écrasé par le train. Surveillez votre radar pour voir de quel coté les ennemis vont attaquer et anticipez. A l'approche du tunnel, accélérez et passez le tunnel avant le train pour éliminer les rebelles qui attendent le passage du train pour l'attaquer. Entrez ensuite dans la ville pour rejoindre le capitaine.

Pendant votre pause, le train est repris par les rebelles. Poursuivez-le, éliminez les ennemis qui le contrôlent ensuite sautez à bord de la locomotive pour freiner avant d'atteindre le pont piégé.

La boisson du diable (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine et faites la course avec lui jusqu'à votre destination. Avancez ensuite vers l'entrée du village.

C'est un village qui est à la solde des rebelles donc vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Entrez et mettez-vous à couvert derrière les caisses qui se trouvent à gauche.

Avancez prudemment pour débusquer les ennemis qui se cachent dans les bâtiments. Une fois tous les ennemis morts, rejoignez le capitaine au centre du village. Prenez ensuite les cocktails incendiaires et lancez-les sur les bâtiments pour bruler le village.

Vaines promesse (Vincente De Santa)

Rejoignez le convoi avec De Santa et montez à coté de ce dernier. Pendant le trajet, éliminez les rebelles qui vous attaquent et protéger le convoi. Une fois dans le camp militaire, ramassez le nouveau fusil de précision qui se trouve sur la table et allez vous mettre à couvert derrière les caisses.

Utilisez votre viseur pour cibler et éliminer les ennemis qui se cachent en haut du canyon.

Reprenez votre fusil ordinaire et avancez en compagnie des soldats dans le canyon.
Laissez les soldats avancer en premier pour qu'ils dévoilent les positions des ennemis. Avancez en restant toujours à couvert et éliminez les rebelles en chemin.

Si les soldats n'arrivent plus à avancer et que les rebelles restent cantonnés dans leurs positions, sortez votre fusil de précision et éliminez-les pour permettre aux soldats d'avancer. Traversez les ruines prudemment et assurez-vous de nettoyer les environs avant d'avancer pour ne pas être attaqué par derrière. Une fois devant l'ancien fort, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les rebelles qui gardent l'entrée avec votre fusil de précision. Entrez ensuite dans le fort pour le capturer.

Le César mexicain (Vincente De Santa)

Accompagnez le capitaine Espinosa sur son chariot et occupez-vous d'escorter le convoi pendant qu'il conduise. Vous devez ensuite embarquer sur le train et prendre le contrôle de la mitrailleuse. Eliminez les rebelles qui arrivent par les cotés ensuite ceux qui essayent d'aborder le train.

Neutralisez ceux qui ont réussi à monter sur le train avant qu'il n'atteigne votre position. Après un certain temps, les rebelles décident d'attaquer directement la locomotive par le coté droit. Eliminez-les rapidement avant qu'ils n'atteignent le niveau de la locomotive et ne commencent à l'endommager sérieusement. Une fois arrivé à destination, descendez du train et rejoignez les soldats.

Le gardien de ma soeur (Luisa Fortuna)

La femme que vous aviez sauvée avec Landon a besoin de vos services. Vous devez escorter sa soeur jusqu'à la rivière avant la fin du temps imparti. Vous devez en même temps conduire et éliminer les soldats du premier barrage en utilisant le Sang froid.

Vous devez ensuite suivre les indications de la fille pour éviter les barrages de l'armée. Allez à droite et défoncez le barrage suivant. Evitez un autre barrage en allant à droite et éliminez vos poursuivants. Évitez le dernier barrage en allant à gauche et assurez-vous que personne ne vous suive jusqu'à l'embarcadère.

Un sauveur doit-il mourir (Luisa Fortuna)

Retournez voir Luisa et montez avec elle sur le chariot. Une fois près du fort, avancez vers la brèche dans le mur et entrez. Avancez à gauche jusqu'à la position de tir et prenez le fusil de précision. Utilisez le Sang froid pour éliminer le bourreau et le peloton de tir.

Eliminez en même temps les deux soldats qui se trouvent dans les balcons à droite et à gauche. Prenez votre fusil ordinaire et éliminez les soldats qui se trouvent dans le fort sans quitter votre position, en hauteur. Une fois la zone nettoyée, descendez libérer le prisonnier. Allez chercher un cheval et amenez Reyes avec vous. Suivez l'homme de

Luisa et éliminez les soldats qui essayent de neutraliser Reyes. Retrouvez Luisa près de la rivière pour lui livrer son ami.

Les lâches meurent plusieurs fois (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine De Santa et allez jusqu'à la ville. Entrez ensuite dans l'église pour tomber dans un piège. Après la cinématique, allez à l'arrière du bâtiment pour retrouver Abraham Reyes votre sauveur.

Courez ensuite vers le mur de la fontaine pour récupérer vos armes. Prenez place entre les rebelles et commencez à canarder les soldats qui protègent le bâtiment qui se trouve à gauche. Nettoyez la place de la ville et entrez dans ce même bâtiment. Montez au premier étage en éliminant les gardes jusqu'à atteindre le capitaine Espinosa et refroidissez-le avant qu'il ne vous élimine.

Père Abraham (Luisa Fortuna)

Partez avec Luisa jusqu'à la zone de l'embuscade. Prenez les explosifs et placez-les le long du chemin avant le pont. Espacez les explosifs sans passer sous le pont pour pouvoir les relier au détonateur. Montez ensuite jusqu'au détonateur et attendez l'arrivée du convoi de l'armée. Quand le premier chariot passe sur l'explosif, explosez le tout et finissez les survivants avec votre fusil.

La chute du capitaine De Santa (Luisa Fortuna)

Vous devez maintenant partir à la recherche du capitaine qui vous a trahi. En compagnie des hommes de Luisa, donnez l'assaut dans le cimetière et mettez-vous à couvert. Eliminez les soldats qui protègent De Santa et avancez vers sa position.

Ce dernier, sentant le danger s'approcher, prend la fuite à pied. Poursuivez-le et utilisez votre lasso pour l'attraper. Ramenez-le ensuite à l'entrée du cimetière. Après l'interrogatoire, abattez le capitaine. Allez ensuite à Casa Madrugada pour tomber encore une fois dans une embuscade. Restez derrière les caisses et éliminez les soldats qui jaillissent des chambres. Nettoyez la zone pour terminer cette mission.

L'attaque du train mexicain (Abraham Reyes)

Allez voir Abraham Reyes et suivez-le jusqu'à la gare où se trouve le train. Accroupissez-vous et allez vers la gare. Attaquez le soldat par derrière pour le neutraliser furtivement. Lancez vos couteaux pour éliminer les gardes qui se trouvent à gauche.

Avancez et abattez le soldat qui se trouve sur les sacs de sable puis tuez son ami qui se trouve devant lui. Regardez à droite en haut sur le toit et éliminez le soldat qui se trouve derrière la mitrailleuse. Allez enfin à l'arrière du train et éliminez le dernier soldat.

Détachez ensuite le wagon de l'armée. Avancez vers la mitrailleuse Gatling, éliminez le soldat qui la gardent et prenez-en le contrôle.

Commencez par tuer les hommes qui se trouvent à gauche dans le campement en empêchant les ennemis d'utiliser les mitrailleuses qui se trouvent à gauche et à droite. Une fois le campement nettoyé, abandonnez la Gatling et montez sur le toit du wagon d'en face. Eliminez les soldats qui sont montés à l'avant du train ensuite allez vers la locomotive. Actionnez le frein pour voler le train.

Une fois à l'extérieur de la ville, récupérez des explosif et montez sur le toit du wagon blindé. Placez la dynamite sur la trappe et éloignez-vous. Entrez ensuite dans le wagon, forcez le coffre en suivant les indications et ramassez le butin. Sortez et allez retrouver Reyes.

Les portes d'El Presidio (Abraham Reyes)

Montez avec Reyes sur le chariot bourré d'explosifs. Prenez ensuite le contrôle de ce chariot jusqu'au portes d'El Presidio. Alignez-le sur le chemin de la porte et, au signal de Reyes, sautez à l'extérieur.

Après l'explosion de la porte, restez à couvert près de l'entrée et éliminez les premières défenses ennemies. Trois points sur votre radar vous indiquent les positions probables d'Escuella. Il se trouve dans le bâtiment situé à gauche indiqué par le deuxième point à gauche. Eliminez les soldats en chemin, montez à l'étage et entrez par la porte. Montez les marches et entrez pour retrouver Escuella qui réussira quand même à se sauver.

Quittez le fort et poursuivez Escuella en appelant votre cheval. Capturez-le ou éliminez-le et amenez son corps ou son cadavre au fort. Montez ensuite au sommet de la tour et prenez les commandes du canon. Anticipez le trajet des renforts ennemis et tirez sur les cavaliers et les chariots.

A l'heure convenue (Abraham Reyes)

Abraham Reyes et encore une fois tombé entre les mains de l'armée qui décide de l'exécuter. Allez vers la zone de l'exécution en ignorant les soldats qui se battent contre les civils. Vous devez battre l'officier Raul Zubieta dans un duel pour libérer Abraham. Dégainez au bon moment et videz votre chargeur sur l'officier pour ne lui laisser aucune chance de riposter. Libérez ensuite Abraham.

Dirigez-vous vers la prison et neutralisez les soldats qui fusillent les civils. Entrez et tirez sur les serrures pour libérer les prisonniers. Avancez en compagnie de Reyes et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats postés sur la barricade. Avancez prudemment jusqu'à atteindre l'entrée de la villa. Eliminez le tireur derrière la Gatling pour pouvoir avancer.

Prenez ensuite le contrôle de cette mitrailleuse. Attendez que vos amis placent les barils de poudre devant la porte et tirez sur ces derniers (les barils) pour exploser la porte. Canardez les soldats qui sortent de la villa puis entrez et nettoyez la cour. Revenez derrière la Gatling et repoussez les renforts qui arrivent avant qu'ils n'atteignent votre position.

Revenez voir Reyes et poursuivez Williamson et Allende pendant qu'ils quittent la villa à bord de la diligence. Eliminez les soldats qui assurent leur fuite et montez à cheval. Rejoignez la diligence et éliminez son escorte.

Tuez le tireur qui contrôle la Gatling ensuite abattez le chauffeur et le soldat qui est à l'avant pour arrêter la diligence. Eliminez ensuite Williamson pour en finir avec cet hors-la-loi et ancien compagnon.

Acte 3

Porte le fardeau d'un autre (l'agent Ross)

Allez voir l'agent Ross au commissariat de police. Montez dans la voiture et allez jusqu'au bateau. Montez jusqu'au dernier étage et libérez l'informateur. Il vous avoue que vous êtes tombé dans un piège. Portez-le et éliminez les ennemis qui arrivent. Mettez-vous à couvert pour protéger l'informateur et avancez ensuite vers la voiture.

La voiture tombe en panne en chemin. Mettez-vous alors à couvert derrière les rochers et attendez l'arrivée des ennemis. Sortez votre fusil et commencez à éliminer les hommes armés avant qu'ils n'avancent davantage vers vous et ne vous encerclent. Neutralisez toutes les vagues ennemies avant de reprendre la route avec la voiture.

Les grands hommes ne sont pas tous des sages (l'agent Ross)

A nouveau sous le service de l'agent Ross, montez sur le toit du bâtiment. Approchez du bord et prenez le fusil de précision. Visez la porte et attendez que le bandit qui se protège derrière l'otage pousse ce dernier pour l'éliminer.

Tirez ensuite sur le bandit qui essaye de sortir et de rejoindre les chevaux qui se trouvent à gauche. Eliminez le troisième qui se trouve à l'entrée. Passez ensuite aux fenêtres du premier étage et éliminez les hommes qui s'y cachent.

Surveillez en même temps la porte de la banque pour empêcher les hors-la-loi de s'échapper.

Descendez ensuite du toit et allez vers la banque. Tirez sur les portes pour les ouvrir et entrez. Eliminez les ennemis sans blesser les civils et utilisez le Sang froid quand un ennemi se protège derrière un otage. Montez à l'étage et nettoyez les bureaux. Allez vers le point indiqué pour retrouver Dutch qui éliminera une femme et prendra la fuite.

Poursuivez alors Dutch avec Ross et ses hommes et affrontez les hommes du premier dans la forêt. Utilisez votre radar pour localiser les ennemis et cachez-vous derrière les rochers et les arbres. Lorsque la zone est nettoyée, allez vers la cabane en ruine et retrouvez l'agent Ross.

Ce bon vieux Dutch (Harold MacDugal)

Suivez Nastas, votre informateur, et le professeur Macdougal. Le premier vous fera la courte échelle pour monter la dénivellation. Montez les dénivellations situées à gauche et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche pour atteindre la terre ferme et escaladez encore des dénivellations pour rejoindre Nastas.

Entrez dans la mine déserte ensuite sortez pour affronter les mineurs. Votre ami est blessé et vous devez continuer l'ascension de la falaise seule. Suivez les points indiqués sur votre radar pour retrouver votre chemin et montez les rochers. Tuez l'ours avant qu'il ne vous attaque et montez par la dénivellation qui se trouve derrière lui. Avancez et, quand vous apercevez le cadavre de l'animal près des rails, restez en hauteur et attendez que le couguar se montre pour lui tirer dessus avant qu'il ne vous attaque.

Montez enfin jusqu'au sommet et attaquez la sentinelle furtivement par derrière. Prenez ses jumelles et observez le camp de Dutch qui se trouve en bas. Localisez enfin Dutch qui vous repère à son tour et vous tire dessus.

Dans un but purement scientifique (Harold MacDugal)

Chevauchez dans la forêt et éliminez l'ours qui attaque vos amis. Allez ensuite à la rencontre des indiens. Après une courte discussion, ces derniers passent à l'attaque. Eliminez les premiers et restez dans la cabane.

Mettez-vous à couvert et abattez les ennemis qui essayent de vous déloger. Restez près du professeur pour le protéger. Prenez ensuite la fuite à cheval et escortez le professeur le long du trajet jusqu'à la ville.

Le retour (à Yale) du fils prodige (Harold MacDougal)

Après le dernier incident avec les indiens, Harold décide de quitter la ville et de retourner à l'université. Un bandit prend Harold en otage et monte avec lui sur le toit. Suivez-les et utilisez le Sang froid pour placer une balle dans la tête du truand sans toucher Harold.

Restez sur le toit, ramassez le fusil de précision et mettez-vous à couvert. Eliminez les hommes de Dutch qui se trouvent sur les toits des bâtiments avoisinants. Utilisez votre radar pour repérer les bandits et utilisez le fusil de précision pour les neutraliser.

Une fois que la zone est plus calme, suivez Harold qui s'échappe par les toits et montez à cheval pour quitter la ville. Escortez Harold pendant le trajet et éliminez les ennemis qui foncent vers votre ami. Déposez-le dans la gare sain et sauf pour terminer la mission.

Et vous connaitrez la vérité (l'agent Ross)

De retour au service de l'agent Ross qui appelle l'armée pour affronter Dutch et ses hommes, montez sur le camion blindé et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ne tirez surtout pas sur les soldats qui se positionnent. Quand les ennemis arrivent, tirez sur tout ce qui bouge. Tirez sur les chevaux des cavaliers pour les empêcher de trop s'approcher de vous.

Quand le blindé avance, ciblez les bandits équipés des cocktails incendiaires. Utilisez comme toujours votre radar pour

repérer les cibles qui se cachent derrière les rochers et les arbres. Eliminez tous vos ennemis jusqu'à ce qu'ils réussissent à détruire le blindé.

Et la vérité vous libérera (l'agent Ross)

Cette mission commence directement après la destruction du blindé. Montez à cheval et suivez l'armée vers le repère de Dutch.

Avancez vers les portes et mettez-vous à couvert pour éliminer la première ligne de défense du camp. Avancez encore et passez la deuxième porte pour prendre le contrôle de la Gatling. Abattez les bandits qui essayent de s'approcher de vous et nettoyez cette zone.

Avancez vers la porte suivante et mettez-vous à couvert derrière le rocher qui se trouve à droite. Couvrez les soldats qui placent des explosifs sur la porte et abattez les ennemis qui arrivent par les passerelles situées à droite et à gauche.

Entrez ensuite et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses. Tuez les deux gardes du corps de Dutch qui se trouvent en bas, derrière les caisses. Après leur mort, inutile de viser Dutch qui est protégé derrière la mitrailleuse. Tirez alors sur les lampes qui entourent Dutch pour enflammer la zone et l'obliger à la quitter.

Poursuivez alors ce dernier et montez à l'escalier situé à gauche. Grimpez à l'échelle et poursuivez Dutch jusqu'au bâtiment suivant. Montez à l'escalier et entrez dans le tunnel. Poursuivez alors Dutch jusqu'à la sortie du tunnel pour en finir avec lui.

Le retour du hors la loi (Abigail Martson)

Après avoir accompli les missions gouvernementales, John Martson à gagné sa liberté et retourne chez lui pour retrouver sa femme et son fils.

Vous renouez avec les taches de la ferme et vous devez acheter du bétail. Allez avec votre fils au Ranch de Bonnie MacFarlane et placez-vous derrière le troupeau pour le faire sortir de l'enclos. En chemin vers votre ferme, approchez-vous du troupeau par derrière et forcez-le à traverser la rivière.

Des voleurs de bétail s'attaquent à vous. Éliminez-les rapidement avant qu'ils ne s'attaquent au troupeau et à votre fils Jack. Après avoir affronté des bandits, des rebelles, des indiens et l'armée, ces quelques voleurs ne feront pas le poids contre vous. Rabattez les vaches qui quittent le troupeau et ramenez-les vers votre ferme.

Pestilence (Abigail Martson)

Approchez-vous du silo de grain et tirez sur les corbeaux qui se trouvent au dessus. Utilisez votre fusil qui possède désormais une meilleure portée. Il est possible d'utiliser le Sang froid pour abattre un maximum de corbeaux lors de la même action. Continuez à tirer sur les corbeaux pour terminer la mission.

Vieux amis, nouveaux ennuis (Abigail Martson)

Vous devez délivrer des sacs de grain au ranch de Bonnie MacFarlane avant la fin du temps imparti. Montez à bord du chariot et amenez votre femme avec vous. Contentez-vous de conduire sur la bonne route, aucun ennemi ne viendra vous attaquer. Déposez ensuite les grains chez Bonnie et reprenez la route vers votre ferme.

A la sueur du front (l'oncle)

Faites sortir le troupeau de l'enclos en vous positionnant derrière. Conduisez-le vers le pâturage. A l'approche de la voie ferrée, le troupeau panique et fonce vers les rails. Sprintez et placez-vous devant le troupeau pour empêcher les vaches d'être écrasées par le train . A vous de choisir ensuite entre éliminer les ennemis qui attaquent le train ou vous occuper de votre troupeau. Ramenez le troupeau au pâturage pour terminer la mission.

Un festin infini (l'oncle)

Avec le vieil homme, rejoignez le troupeau de chevaux sauvages. Utilisez votre lasso pour capturer un cheval et dressez-le en évitant de tomber comme vous l'aviez déjà fait chez les MacFarlane. Capturez encore deux autres chevaux avant de rentrer chez vous avec ce butin. Placez les bêtes dans l'enclos pour terminer la mission.

John Martson et fils (Jack Martson)

Chevauchez avec votre fils en suivant votre chien Rufus à la recherche des Wapitis. Quand Rufus trouve du gibier, abattez le Wapitis et allez vers le cadavre de la bête. Apprenez ensuite à Jack comment faire le dépeçage.

Remontez en selle et suivez encore une fois Rufus qui trouve d'autres Wapitis. Laissez Jack abattre l'un d'eux et le dépecer. Allez ensuite à Manzanita Post et entrez dans le magasin pour vendre la viande des Wapitis. Revenez ensuite à votre ferme.

Des loups, des chiens et des fils (jack Martson)

Toujours en compagnie de votre fils et de votre chien Rufus, partez à la recherche des loups qui rodent dans la forêt. Utilisez votre radar pour les repérer et abattez-les tous avant de rentrer chez-vous.

La ballade des enfants gâtés (Jack Martson)

Jack veut prouver à son père qu'il est un bon chasseur et part seul à la chasse. Partez alors à sa recherche et suivez Rufus. Jack doit affronter un immense Grizzli. Prenez votre plus puissante arme et tirez dans la tête de la bête pour l'abattre avant qu'il ne vous atteigne. Revenez ensuite vers votre ferme.

Le dernier ennemi à abattre (Jack Martson)

Toute la bande de Dutch est décimée excepté un seul membre en vie ; il s'agit de vous. L'agent Ross compte en finir avec vous et il débarque avec toute une armada d'agents et l'armée en renfort. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et éliminez les premiers soldats qui arrivent et avancent vers votre position.

Une fois la première vague ennemie éliminée, allez vers votre maison. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et abattez les hommes qui arrivent en face. Méfiez-vous aussi des cavaliers qui font le tour de la maison et vous attaquent par la gauche.

Après la mort de l'oncle, escortez votre famille vers la grange. Restez toujours à couvert derrière la corniche de la maison et veillez à ce qu'aucun soldat ne vise votre famille.

Eliminez les ennemis dès qu'ils descendent de leurs montures. Avancez ensuite et utilisez les rochers comme abri et abattez les hommes armés qui arrivent de tous les cotés. Nettoyez la zone et entrez par l'arrière de la grange.

Après la cinématique, sortez de la grange pour l'affrontement final. Utilisez le Sang froid pour éliminer autant d'ennemis que possible mais vous n'allez pas réussir à abattre l'agent Ross qui vous trahit lâchement. John Martson tombera sous le feu des ennemis qui le criblent de balles.

Vous prenez alors le contrôle de son fils Jack et vous décidez de revenir sur les lieux du massacre pour retrouver le cadavre de votre père gisant dans le sang. C'est à ce moment que Jack décide de se venger.

Epilogue

Souvenez-vous de ma famille

Même si John est mort l'aventure n'est pas encore terminée. Après plusieurs années et après la mort de la mère de

Jack ce dernier décide d'honorer la mémoire de son père et de le venger. Allez à la ville de Blackwater et allez à la gare. Repérez l'agent du gouvernement qui se trouve dans la gare. Demandez des informations sur l'agent Ross.

Allez alors vers les berges du lac Don Julio où se trouve la maison de Ross. Parlez à sa femme qui vous indique qu'il est parti chasser au Mexique avec son frère. Passez la frontière et rejoignez la zone où se trouvent les frères Ross. Parlez au frère de l'agent Ross pour qu'il vous indique l'emplacement de son frangin. Allez alors au bord de la rivière pour trouver l'agent Ross, l'assassin de votre père.

Quand vous le retrouvez, dévoilez votre identité et affrontez-le dans un duel à mort pour le punir de sa trahison envers votre père et votre famille. Dégainez au bon moment et videz votre arme sur l'agent Edgar Ross et assouvissez votre vengeance pour terminer cette aventure.

PACTOLE DE L'ÉPILOGUE

Après avoir vaincu Ross en duel dans l'épilogue, n'oubliez pas de le fouiller pour récupérer 600 $ sur son cadavre.

Red Faction : Guerrilla

© THQ / Volition 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Extras via l'écran d'options, et entrez les codes suivants.

MAPMAYHEM	Pack de 4 maps bonus (multi)
HARDHITTER	Masse d'or débloquée (solo)

DIFFICULTÉ SUPÉRIEURE

Terminez la campagne principale pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

TROPHÉES

Bronze

Laboureur

Exploitez tous les gisements de minerai.

Libérez votre esprit

Détruisez toutes les sources de propagande.

Une armée à lui tout seul

Réussissez 25 séries de folie meurtrière lors de la campagne.

Roi de l'évasion

Battez tous les temps pro en mode Transporteur.

Attention les yeux !

Battez tous les temps moyens en mode Expert en démolition.

Souvenirs perdus

Localisez tous les marquages radio.

Chasseur d'hydrogène

Détruisez 100 petites bombonnes d'hydrogène.

Attention en dessous !

Détruisez 50 bâtiments de l'EDF.

Approvisionnement interrompu

Détruisez 250 caisses d'approvisionnement de l'EDF.

Le Pouvoir au Peuple

Faites remonter le moral de 3 secteurs à 100%.

Dans les règles de l'art !

Détruisez cinq cibles de haute importance.

La mort vient du ciel

Libérez le secteur Dust.

Cieux amicaux

Libérez le secteur Badlands.

On me marche pas dessus !

Libérez le secteur Oasis.

Comité d'accueil

Accomplissez la mission de didacticiel.

Passez le mot !

Libérez le secteur Parker.

Guérilla

Accomplissez 25 actions de guérilla.

Guerrier de la liberté

Accomplissez 50 actions de guérilla.

Coup d'État

Libérez le secteur EOS.

Révolté

Accomplissez 5 actions de guérilla.

Expérimentateur

Accomplissez 4 défis cachés en multijoueur.

Détective

Accomplissez 8 défis cachés en multijoueur.

Grand vainqueur !

Remportez 250 parties en matchmaking.

De quoi être fier

Participez à 250 parties en matchmaking.

Messager de l'Apocalypse

Abattez 5 000 ennemis en multijoueur.

Jamais satisfait

Jouez à tous les modes sur toutes les cartes en Équipe de démolition.

Boule de démolition

Marquez 25 millions de points de destruction en mode Équipe de démolition.

Homme à tout faire

Tuez 10 ennemis avec chaque pack.

Le Tout Puissant

Tuez un ennemi volant en lui collant une charge télécommandée.

L'éclate totale !

Jouez une fois à tous les modes Équipe de démolition.

Votre part du boulot

Tuez 10 ennemis lors d'une partie en matchmaking.

Dévastateur

Détruisez une cible en mode Siège.

Bulldozer

Reconstruisez une cible en mode Contrôle des dégâts.

Espace libéré

Détruisez 50 véhicules volants de l'EDF.

Ce n'est que le début !

Remportez une partie en matchmaking.

Le début de quelque chose

Participez à 5 parties en matchmaking.

Outils indispensables

Faites un frag avec chaque arme disponible en mode multijoueur.

Testé et éprouvé

Gagnez 1 000 XP en multijoueur.

Combattant aguerri

Gagnez 10 000 XP en multijoueur.

Un peu de popcorn ?

Passez en mode Spectateur et profitez du spectacle !

Essayez tout une fois

Terminez une partie dans chaque mode.

Consultez votre carte !

Terminez une partie sur chaque carte en mode multijoueur.

Argent

Révolutionnaire

Effectuez toutes les actions de guérilla.

Savant fou

Accomplissez 16 défis cachés en multijoueur.

Partie de campagne sur Mars

Effectuez 2 missions pour la Red Faction.

Zone sinistrée

Détruisez des installations de l'EDF pour une valeur d'un milliard de crédits.

Meilleurs amis

Tuez 100 soldats de l'EDF avec la masse.

Or

Vétéran de guerre

Gagnez 100 000 XP en multijoueur.

Membre de la Red Faction

Jouez en ligne avec un autre joueur qui a fini le jeu.

Aube rouge

Libérez Mars.

Platine

Red Faction: Guerrilla

Débloquer tous les trophées Red Faction.

SOLUTION COMPLÈTE

Secteur: Parker

Bienvenue sur mars

Vos premiers pas sur la planète Mars sont une sorte de didacticiel qui vous permet d'apprendre les commandes de base. Après la conversation avec votre frère, avancez et ramassez le métal en surbrillance qui se trouve par terre. Avancez et détruisez le mur avec votre marteau. Allez ensuite vers le laboratoire et la tour puis placez des charges pour les détruire. Ramassez le métal qui se trouve entre les débris et revenez voir votre frère. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la base de la Red Faction. Avancez vers le fumigène rouge, au sol, pour commencer la mission. Pour en accepter une, l'indicateur doit être vert (ce qui implique que vous n'êtes pas poursuivi par des ennemis).

La liberté ou la mort

Prenez le véhicule qui est dans le garage et suivez les flèches au sol pour atteindre votre destination. La guérilla a besoin de vos connaissances en démolition pour mener à bien cette mission. Placez votre véhicule en direction de la sortie pour anticiper votre fuite et montez vers la base. Placez des charges sur les bonbonnes de gaz et sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts. Explosez le tout, et restez à distance pour ne pas subir de dommages. Continuez ensuite la démolition en plaçant des charges dans les zones qui sont encore en place ainsi que sur le toit pour qu'il s'effondre. Quand le bâtiment et complètement détruit, courez vers votre véhicule et montez avant l'arrivée des forces de l'EDF. Allez tout droit vers la planque pour terminer la mission.

Embuscade

Consultez votre carte et sélectionnez l'icône représentant un « poing » pour atteindre une autre mission. Vous devez rejoindre Sam qui est tombée dans une embuscade et la secourir. Allez vers la zone d'affrontement et descendez du véhicule. Attaquez les cinq ennemis par le flanc droit pour les prendre par surprise. Ramassez leurs munitions et suivez

Sam. Saisissez les munitions qui se trouvent dans la grande caisse avec le symbole de la Red Faction dessus. Sam vous indique le chemin qui passe sous la passerelle et par lequel les ennemis vont rappliquer. Lancez des bonbonnes de gaz sous la passerelle et placez des charges près de ces bonbonnes pour accueillir les soldats de l'EDF. Revenez ensuite vers le haut de la passerelle et attendez le passage des voitures ennemies. Explosez les charges dès que les véhicules apparaissent et finissez les survivants avec votre arme. Tirez toujours en premier sur l'ennemi qui utilise la tourelle du véhicule.

Vous devez maintenant effectuer des missions secondaires de démolition et de sabotage des structures ennemies ainsi que des missions de sauvetage de civils afin de débloquer la prochaine mission principale. Vous pouvez aussi faire des missions de transport en transportant les voitures indiquées vers les planques. Ces missions sont marquées sur votre carte. Vous pouvez aussi détruire tous les bâtiments de l'EDF marqués en rouge sur votre carte pour réduire leur main mise sur le secteur. Commencez alors par détruire les silos qui se trouvent dans le coin avant de revenir à la planque et n'oubliez pas de ramasser le métal après chaque démolition. Le métal vous sert à acheter de nouvelles armes ou pour améliorer celles dont vous disposez. Vous pouvez aussi aider la guérilla pendant ses combats contre l'EDF pour les assauts sur les bases ou à la défense des campements alliés. Vous recevrez alors un appel radio indiquant le besoin de renforts.

Démarrez les moteurs

Quand la mission principale est disponible allez à la zone indiquée sur votre carte. Vous devez détruire une série de capteurs ennemis. Montez alors dans le camion indiqué. Ce véhicule sera votre outil de démolition. Foncez sur le premier capteur et détruisez-le. Vous allez ensuite avoir de la compagnie. Ignorez tous les ennemis et focalisez-vous sur la conduite et la destruction des piliers émetteurs. Il en existe 12 au total. Quand votre véhicule tombe en panne, repérez les camions qui se trouvent près des capteurs et prenez-en un en évitant d'être écrasé par les autres véhicules ennemis. Il n y a aucun ordre à suivre pour la destruction des capteurs et ils sont presque alignés et faciles à repérer. Vous pouvez évidemment utiliser la carte ou le radar pour les retrouver. Une fois le dernier capteur détruit, revenez à la planque. Vous avez maintenant libéré le secteur Parker.

Secteur : Dust

Point de ralliement

Allez directement vers l'emplacement de la nouvelle mission. Après le briefing, dirigez-vous vers la zone de la manifestation où a lieu le massacre des civils. Les soldats de l'EDF ont commencé à tirer sur les mineurs. Ecrasez les ennemis sur votre chemin ensuite descendez et abritez-vous derrière la clôture. Repoussez les hommes armés qui arrivent en évitant de tirer sur les mineurs. Vous pouvez prendre les commandes de la tourelle de l'une des voitures ennemies et l'utiliser contre les soldats de l'EDF.

Vous devez ensuite détruire les quatre haut-parleurs. Commencez par celui qui se trouve à gauche et placez des charges dessus pour l'exploser. Prenez ensuite un véhicule et allez vers les trois autres objectifs. Eliminez les ennemis qui gardent le haut-parleur et explosez-le avec des charges. Si vous conduisez un camion, vous pouvez foncer dans le bâtiment et le détruire ainsi que le haut-parleur. Pensez à changer de véhicule avant de passer au suivant.

Vous devez ensuite tuer le capitaine Gunnarsen qui s'occupe du secteur Dust. Retrouvez son véhicule grâce au radar et poursuivez-le en lui fonçant dessus pour l'obliger à descendre. Descendez alors et abattez-le pour finir la mission.

Réminiscence d'Ultor

Allez vers le point de la nouvelle mission. Repérez le véhicule des Maraudeurs et suivez-le. Prenez-le en filature sans vous faire repérer. Surveiller votre radar pour ne pas entrer dans le cercle rouge qui indique le champ de vision des Maraudeurs. Passez ensuite par le hologramme et continuez votre poursuite. Quand vous retrouvez le véhicule ennemi, descendez et avancez dans le bâtiment en ruine. Allez en bas et tournez à droite pour franchir une porte. Montez ensuite et dirigez-vous vers le bâtiment suivant. Montez et détruisez la porte avec votre marteau pour sortir. Allez à gauche et défoncez d'autres portes pour avancer. Descendez ensuite dans le chemin et défoncez la porte du bâtiment.

Avancez, tournez à droite et prenez l'artéfact. Rebroussez chemin et éliminez les soldats qui arrivent. Montez rapidement dans votre véhicule et laissez les Maraudeurs et l'EDF s'entretuer. Repérez vos alliés sur le radar et allez les rejoindre. Placez-vous enfin dans la zone jaune pour donner l'artéfact à Sam.

Révolution industrielle

Pour réussir cette mission vous devez vous emparer du bipode qui se trouve dans les installations ennemies. Prenez alors un véhicule blindé et allez vers votre cible. Passez les lignes ennemies en ignorant les soldats jusqu'à atteindre le garage où se trouve le bipode. Eliminez les hommes qui gardent la zone et utilisez votre marteau pour détruire la porte du garage. Prenez les commandes du bipode et utilisez ses bras pour éliminer les soldats. Ecrasez les véhicules ennemis avec ces bras et avancez vers le point indiqué sur votre carte. Veillez à ne pas détruire votre bipode quand vous explosez les véhicules et les bâtiments. Une fois que le bipode est chargé sur le camion, prenez les commandes de la tourelle et explosez les voitures qui vous poursuivent. Tirez sur celles-ci avant qu'elles ne s'approchent de vous et qu'elles n'endommagent le bipode et le camion. Traversez enfin le pont pour que vos amis le détruisent et vous sauvent la vie. Vous devez maintenant effectuer des missions de guérilla afin de réduire le contrôle de l'EDF et de débloquer le prochaine mission.

Tu redeviendras poussière

L'EDF décide de bombarder Dust. Vous devez alors sauver les habitants et récupérer des données. Foncez vers la ville où se trouve le groupement d'habitations. Repérez les objectifs sur votre radar et allez sauver les civils. Allez ensuite vers l'infirmerie et prenez les médocs. Si la porte d'une habitation se trouve de l'autre coté, ne perdez pas de temps pour l'atteindre mais utilisez votre masse pour détruire les murs et traverser. Détruisez aussi la prison où se trouve un civil pour le sauver.

Quand les Maraudeurs débarquent, tuez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Leurs attaques de mêlée sont très puissantes. Prenez ensuite une voiture, ouvrez votre carte et allez vers les deux objectifs qui se trouvent à gauche. Une fois devant les bâtiments, allez à droite et sauvez le civil qui se trouve au rez-de-chaussée, celui qui se trouve dans le bâtiment à gauche et celui à l'étage. Descendez ensuite et tuez les Maraudeurs puis allez vers les trois objectifs suivants.

Vous devez récupérer des données qui se trouvent dans les trois bâtiments indiqués.
Commencez par celui de gauche et montez à l'étage pour utiliser l'ordinateur. Sautez par la fenêtre pour gagner du temps et éviter de croiser les Maraudeurs. S'il y a plusieurs ennemis en chemin utilisez les charges explosives pour les neutraliser ou les retarder. Récupérez ensuite les données et les documents qui se trouvent dans les deux bâtiments indiqués et prenez un véhicule pour rejoindre la base en ignorant les Maraudeurs qui vous poursuivent. Après cette mission le secteur Dust sera débarrassé des forces de l'EDF.

Secteur : Badlands

Capturer et relâcher

Allez vers le lieu du briefing avec une voiture équipée de mitrailleuse ensuite allez rejoindre Carmen. Ramenez-la ensuite avec vous en plus de Kepler. Allez à droite et tirez sur les soldats qui gardent la voiture du colonel. Restez dans votre véhicule et éliminez les ennemis avec la mitrailleuse. Tirez sur les distributeurs d'essence de la station pour les faire exploser et ainsi détruire les voitures des gardes. Quand ces derniers sont neutralisés, descendez et montez dans la voiture du colonel. Pendant que Kepler conduise et que Carmen interroge le colonel, prenez les commandes de la tourelle et repoussez les véhicules ennemis. Tirez aussi sur les avions de l'EDF. Repérez les cibles sur votre radar et ne les laissez pas s'approcher de vous. Restez vigilant jusqu'à ce que Carmen obtienne les informations requises.

Réaction d'urgence

Après le briefing, vous devez devancer le camion d'aide et aller jusqu'au premier check point ennemi. Restez dans le véhicule et éliminez les premiers adversaires. Descendez ensuite et commencez par neutraliser les soldats qui se

trouvent dans le bunker de gauche. Passez ensuite à celui de droite et tuez ses occupants. Attendez le camion ensuite prenez la voiture et foncez vers le deuxième check point. Eliminez les ennemis qui gardent la porte et neutralisez ceux qui se trouvent dans le bunker de gauche. Entrez dans le camp et mettez-vous à couvert sous la tour pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bunker de droite. Eliminez ensuite le soldat qui se trouve au sommet de la tour. Quand tous les ennemis sont morts, montez dans une voiture ennemie avec tourelle, allez près du portail et attendez le camion. Eliminez les hommes qui empêchent l'avancée du véhicule puis reculez et mettez-vous à l'abri près du garage pour attendre les renforts ennemis. Eliminez-les avec la tourelle de votre véhicule et changez de voiture si nécessaire. Résistez jusqu'à ce que votre camion atteigne sa destination.

Contrôle du trafic aérien

Avant de vous attaquer à cette mission, il est préférable de détruire les installations de l'EDF qui entourent l'aérodrome (comme les bunkers et les tours de contrôles). Détruisez aussi les garages pour retarder les renforts ennemis. Maintenant que vous avez réduit le niveau de contrôle de l'EDF, allez vers l'aérodrome. Vous avez le choix entre rester furtif en avançant vers les vaisseaux (ce qui est assez difficile à réaliser) ou de tirer sur tout ce qui bouge. Sprintez pour éviter les tirs ennemis et utilisez votre Arc électrique pour neutraliser les groupes d'hommes armés. Si vous avez déjà démoli les installations ennemies avant cette attaque, vous serez plus en sécurité et il y aura moins d'adversaires à neutraliser. Placez alors les charges explosives sur les appareils et courez pour vous éloigner de la zone. Quand les engins essayent des vous suivre, ils exploseront en vol et votre mission sera une réussite totale.

Secteur : Oasis

Accès refusé

Pour cette mission, vous devez faire un travail de protection. Après le briefing, allez vers l'usine chimique et éliminez les gardes qui sont postés sur place. Vous devez ensuite assurer la sécurité de vos camarades. Allez vers le barrage installé près du pont et interceptez les véhicules de l'EDF qui essayent d'atteindre l'usine. Si un véhicule force le barrage, poursuivez-le et neutralisez-le avant qu'il ne tue vos amis. On vous informe par radio que l'ennemi attaque de l'autre coté de l'usine. Suivez les indications de vos supérieurs et placez-vous derrière la tourelle qui se trouve dans le coin puis détruisez les véhicules qui arrivent par la gauche. Ne laissez passer aucun véhicule et pensez à détruire le muret qui se trouve près de la tourelle avec votre masse pour ne pas tirer dessus accidentellement et ainsi détruire la tourelle. Quand vos amis terminent leur boulot dans l'usine. Couvrez leur fuite et ne tirez pas près de leurs voitures au risque de les toucher. Quand ils seront hors d'atteinte, la mission sera terminée.

Blitzkrieg

Armez-vous de votre lance-roquettes et allez au point de briefing. Vous devez détruire les chars qui rasent la ville d'Oasis. Avec le camion équipé de tourelle, allez à la rencontre du premier char, au sud. Tirez dessus dès que vous l'apercevez et essayez de ne pas subir ses tirs. Allez ensuite au nord pour rencontrer deux chars et des véhicules ennemis. Tirez en reculant pour éviter d'être écrasé par le premier char. Détruisez-le et tirez aussi sur les véhicules. Bombardez ensuite le deuxième char jusqu'à son explosion. Roulez pour fuir cette position et restez toujours mobile pour ne pas subir les tirs de l'infanterie. Quand l'ennemi attaque des deux cotés, ne vous affolez-pas. Faites le tour avec votre camion pour intercepter le char venant du sud et si votre camion ne tient plus la route, quittez-le et abritez-vous dans les habitations qui se trouvent au nord près de la zone de rencontre avec les deux chars. Restez sur la pente près des habitations et lancez vos roquettes sur le char. Ne vous exposez pas trop et prenez des munitions qui se trouvent dans la caisse située près du deuxième bâtiment. Une fois les chars ennemis détruits, entrez dans l'un des bâtiments pour vous abriter jusqu'à l'annonce de la libération d'Oasis.

Secteur : Zone de tir libre

Les canons de Tharsis

Après la collecte des informations du colonel Broga, vous avez pu identifier les zones mortes que les canons ne

peuvent atteindre. Après le briefing, avancez en compagnie d'autres voitures dans la zone de tir libre. Avancez sur les marques qui s'affichent et ne trainez pas sinon vous augmentez le risque d'être touché. Repérez le chemin et les marques suivantes sur votre radar. Ne suivez pas les autres voitures qui perdent leur temps à zigzaguer et à aller n' importe où. Une fois la zone de tir passée, entrez dans la base ennemie avec l'objectif de faire taire les canons.

Pour ce, vous devez détruire les trois noyaux de force. Allez derrière les installations pour vous mettre à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous. Utilisez votre arc électrique pour neutraliser un groupe d'ennemi à la fois. Détruisez ensuite le mur qui protège le noyau et lancez des roquettes sur ce dernier. Prenez un véhicule ennemi et éliminez les soldats qui gardent la zone. Il n y a pas de renfort considérable, chaque noyau possède ses propres soldats qui ne quitteront pas leurs positions pour aider leurs alliés. Donc, prenez votre temps pour nettoyer chaque secteur avant d'avancer. En utilisant cette tactique, vous pourrez détruire les deux autres noyaux en toute sécurité. La seule difficulté réside dans les tourelles des bunkers. Utilisez votre lance-roquettes contre ces dernières pour détruire la tourelle, le tireur et le bunker. Avancez ensuite vers le deuxième noyau et détruisez-le. Ramassez les armes et les munitions de vos ennemis puis nettoyez la zone autour du troisième noyau en utilisant les roquettes. Une fois le travail effectué, les canons seront réduits au silence et le secteur sera libre.

Secteur : EOS

Mort en réunion

Il s'agit d'une mission d'assassinat. Allez vers la zone où se déroule la réunion des ennemis. Restez loin et sortez votre lance-roquettes. Tirez sur les voitures en premier pour empêcher la fuite des ennemis quand le bombardement commence. Tirez sans relâche sur le bâtiment et ses piliers pour le démolir et le faire s'écraser sur les têtes de ses occupants. Si vous arrivez à bien viser, aucun ennemi ne parviendra à s'échapper sinon vous devrez les pourchasser et les finir pour terminer la mission.

Les chiens de guerre

Vous devez maintenant neutraliser les snipers qui terrorisent les habitants d'EOS. Après le briefing, allez derrière la passerelle, repérez les bâtiments qui abritent les premiers trois snipers et traversez la passerelle. Sprintez pour éviter les tirs des voitures ennemies. Une fois à l'arrière du bâtiment de gauche, entrez et nettoyez le rez-de-chaussée. Montez ensuite et éliminez les soldats à l'étage. Montez encore, éliminez le premier sniper et ramassez son arme. Utilisez ensuite votre lance-roquettes pour démolir le toit et éliminer un autre sniper. Démolissez le toit de l'immeuble de droite pour tuer le dernier sniper de cette zone.

Allez ensuite rapidement sur la passerelle située à gauche et avancez avant l'arrivée massive des ennemis. Allez ensuite à droite, tuez les soldats qui gardent la zone et neutralisez rapidement les deux snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer et vous aurez du mal à les contenir et atteindre les positions des derniers snipers. Contournez alors la zone par la gauche pour faire face à l'immeuble où se trouvent les snipers. Utilisez votre fusil sniper pour les repérer. Ils ne sont pas sur le toit mais dans les fenêtres du bâtiment. Eliminez-les et si vous avez du mal à les situer, utilisez votre lance-roquette pour démolir le bâtiment.

Si les ennemis ne vous laissent pas viser et vous pourchassent, attirez-les loin du bâtiment des snipers, contournez toute la zone en allant à gauche ensuite revenez derrière le bâtiment où se trouvent les trois derniers snipers. Entrez et montez les étages en dégommant les tireurs d'élite un à un. N'essayez pas de nettoyer chaque zone car les ennemis n'arrêteront pas d'apparaitre et d'arriver en surnombre. Restez toujours à l'abri et essayez juste de neutraliser les tireurs qui se trouvent sur les tourelles de voitures. Une fois tous les snipers morts, restez à l'abri jusqu'au message vous annonçant la réussite de la mission.

Marteau des dieux

Pour accéder à cette mission, vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro et récolter du métal pour vous acheter la Nano forge. Après le briefing, vous devez aller au point de rendez-vous pour retrouver le reste de votre équipe. Rejoignez le point de ralliement en voiture. Après l'attaque surprise de l'EDF sur votre campement, rejoignez ce dernier

avant la fin du temps imparti. Une fois près du campement, éliminez les soldats de l'EDF avec la mitrailleuse de votre véhicule. Avancez ensuite entre les débris en éliminant les ennemis en chemin. Localisez Samanya sur votre carte et rejoignez-la. Vous devez ensuite protéger ce qui reste du campement et sécuriser la zone. Entrez alors dans un bâtiment et attendez que les ennemis s'approchent pour les éliminer en toute sécurité. Si Samanya se retrouve sous le feu de l'ennemi, rejoignez-la et protégez-la. Vérifiez sur votre radar le point d'apparition des ennemis. Repoussez les attaques jusqu'à l'arrêt de l'offensive.

Après la discussion avec Sam, vous décidez d'aller voir les Marauders. Achetez avant tout la protection contre les radiations et si possible le Jet pack. Allez vers les Badlands et évitez les Marauders en chemin. Vous pouvez utiliser le Jet pack pour survoler toute la zone et atteindre votre cible sans être repéré. Sinon, escaladez la montagne qui se trouve à l'arrière de la base des Marauders pour atteindre la cible et déclencher une cinématique.

Transmission d'urgence

Après le briefing, allez rejoindre Sam. Allez vers la station de radio et évitez les barrages établis en chemin. Éliminez les soldats qui gardent la station et prenez le contrôle de cette dernière. Pendant que Sam s'occupe de la transmission, vous devez protéger cette dernière. Les ennemis attaqueront le bâtiment et l'antenne de transmission.
Ils essayeront de placer des charges explosives sur ces deux cibles. Vous devez les tuer avant qu'ils ne réussissent à le faire. Les soldats attaqueront par vagues qui arrivent toujours par le coté de l'antenne et celui du bâtiment. Vous devez donc faire des allers-retours pour éliminer les soldats avant qu'ils ne commencent la démolition. Vérifiez sur votre radar pour repérer les soldats de l'EDF. Résistez jusqu'à la fin de la transmission et quittez la station. Evitez les voitures ennemies et roulez jusqu'à la planque.

Passage en manuel

Après le briefing, prenez une voiture et allez vers le centre de communications. La zone n'est pas trop gardée. Restez loin de la station d'essence ou explosez-la de loin pour ne pas subir des dégâts. Montez vers le centre et tuez l'ennemi qui se trouve derrière la tourelle de la voiture qui se trouve en bas à droite. Quand la zone est nettoyée, entrez dans le centre de communications. Allez vers la console et utilisez-la.

Quand vous prenez les commandes, repérez le camion allié (en jaune) et escortez-le. Détruisez les véhicules qui arrivent par l'arrière ensuite devancez le camion avec le viseur pour lui dégager le terrain. Explosez les voiture avant l'arrivée du camion pour qu'elles n'explosent pas au passage de ce dernier au risque de l'endommager. N'ignorez pas les soldats à pied et éliminez-les, ils peuvent causer d'importants dégâts puisque le camion avance lentement. Détruisez le barrage fait par les chars ennemis. Eliminez ensuite les blindés pour permettre au camion d'avancer.

Les rebelles aux portes

La bataille finale se rapproche et vous devez maintenant toucher l'EDF en plein cœur. Allez vers le véhicule modifié et prenez la direction du QG ennemi. Passez le champ de force et utilisez la tourelle du véhicule pour éliminer les premiers soldats. Descendez ensuite et, avant que les gardent ne rappliquent, utilisez votre lance-roquettes pour détruire le générateur de champ de force. Restez à pied et avancez vers la cible suivante qui se trouve derrière la grande clôture.

Eliminez ensuite les soldats et emparez-vous de la tourelle du bunker. Détruisez les engins volants ennemis et neutralisez les véhicules. Avancez ensuite jusqu'à atteindre le bipode. Embarquez et détruisez tout sur votre passage en faisant attention à ne pas abattre vos alliés. Avancez vers les cibles à détruire et si votre bipode est endommagé, prenez un véhicule ennemi. Détruisez le noyau de puissance et avancez vers les trois autres cibles. Prenez un autre bipode et allez vers les cibles qui se trouvent en haut de la pente. Assurez-vous de nettoyer chaque zone visitée. Pour plus de sécurité, restez loin des cibles et utilisez les roquettes du bipode pour les détruire et finir la mission.

Secteur : Mont Vogel

Mars attacks

Après le briefing, vous allez mener l'assaut final contre l'EDF et détruire le vaisseau Hydre qui représente la plus grande menace pour la planète. Cette mission se compose de plusieurs parties. Rejoignez avant tout Sam et placez la Nano forge dans la console. Allez ensuite à la station de guidage et protégez la zone contre les attaque ennemies. Quand vous disposerez du viseur des canons, pointez-le toujours à gauche pour repérer les véhicules ennemis à l'avance et les détruire avant qu'ils ne dépassent votre champ de visée. Attention, lorsque six véhicules échappent à vos canons, vous perdrez la mission. Essayez alors de ne rater aucune voiture.

Commencez par détruire les voitures et essayez de les toucher pendant qu'elles sont en plein milieu de la route. De cette façon, elles s'entasseront au milieu et obstrueront le passage des autres véhicules (ce qui vous donne plus de temps pour viser, tirer et toucher vos cibles). Vous devez garder trois positions en suivant la même tactique. Quand plusieurs genres de blindés arrivent, ciblez les plus rapides et laissez les chars en dernier.

Une fois la menace écartée, allez voir Sam puis prenez le char en direction du sommet de la montagne. Prenez tout votre temps lors de cette mission et avancez lentement pour détruire les blindés qui vous bloquent. Explosez les tanks avant d'avancer pour qu'ils n'explosent pas à votre passage et endommagent votre char. Faites gaffe aux ennemis qui vous attaquent par derrière et prenez le temps de les tuer avant d'avancer. Repérez les ennemis sur votre radar et lancez vos roquettes pour les neutraliser. Ciblez toujours ceux armés de fusils Gauss en premier, ce sont les plus dangereux. Avancez dans le chemin montant et détruisez les postes de contrôle, qui se trouvent à gauche, avant de les atteindre.

Lorsque vous verrez les tours, détruisez-les en premier et explosez les barrages créés par les voitures. Quand votre char est à bout, quittez-le et courez vers un véhicule ennemi. Tuez le tireur qui se trouve derrière la tourelle, attendez que le chauffeur descende et prenez le contrôle du véhicule. Misez ensuite sur la rapidité et zigzaguez entre les différents barrages en éliminant les soldats avec votre tourelle. Avancez en écrasant les hommes armés jusqu'à la cour où se déroule l'affrontement entre soldat de l'EDF et vos alliés les Marauders. Ces derniers sont très forts au corps à corps, donc occupez les ennemis jusqu'à ce qu'ils s'approchent d'eux et les éliminent. Assistez-les dans leur avancée car ils vous seront d'une aide inestimable. Si vous êtes mal en point, abritez-vous derrière les bunkers ou les barrières et les caisses, pour récupérer. Prenez votre temps pour avancer et pensez à ramasser les munitions laissées par vos ennemis ou celles qui se trouvent dans les caisses à munitions.

Montez ensuite vers l'emplacement du général qui contrôle le char. Sortez votre lance-roquettes et tirez tout en reculant pour éviter d'être écrasé par le blindé. Une fois que le général est mort, allez vers les portes qui bloquent le lancement du missile et détruisez les blindés qui le gardent. Eliminez les soldats EDF et utilisez vos roquettes contre la porte pour la détruire. Le missile sera donc lancé et détruira le vaisseau Hydre qui menaçait la planète Mars.

Félicitations, vous avez sauvé la planète Mars… enfin pour le moment.

Resident Evil 5

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Personnages

Incarner Sheva

Terminer le jeu une fois.

Modes bonus

Mode Mercenaries

Terminer le jeu une fois.

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Mode Professionel

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Filtres

Filtre monochrome

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Filtre sépia

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Filtre grain

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Divers

Nouveau costume

Terminer le jeu une fois.

Histoire de Resident Evil

Dans la section Archives du jeu.

Munitions illimitées

Terminer le jeu une fois. L'arme doit être améliorée au maximum pour pouvoir utiliser les munitions illimitées (à activer dans les paramètres).

ARMES BONUS

Gatling Gun (pour Chris)

Améliorer complètement le VZ61, puis acheter le Gatling Gun dans le magasin.

Hydra

Améliorer complètement le Ithaca M37, puis acheter l'Hydra dans le magasin.

Longbow (pour Sheva)

Améliorer complètement le S75, puis acheter le Longbow dans le magasin.

M93R

Améliorer complètement le M92F, puis acheter le M93R dans le magasin.

Magnum S&W M500

Améliorer complètement le Magnum S&W M29, puis acheter le S&W M500 dans le magasin.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Note : Pour obtenir le rang A, vous devez obtenir 40 000 points si vous jouez en solo et 80 000 points si vous jouez en coop.

Chris (safari)

Obtenir le rang A sur "The Village".

Chris (STARS)

Obtenir le rang A sur "Experimental Facility".

Jill (tenue de combat)

Obtenir le rang A sur "Ship Deck".

Jill (BSAA)

Obtenir le rang A sur "Public Assembly".

Sheva (tenue de soirée)

Obtenir le rang A sur "Ancient Ruins".

Sheva (tribal)

Obtenir le rang A sur "Missile Area".

Wesker (nuit)

Obtenir le rang A sur "The Mines".

Wesker (STARS)

Obtenir le rang A sur "The Prison".

OBJETS ILLIMITÉS

Au début de certains chapitres (comme le 2-1 ou le 3-1), vous pouvez récupérer plusieurs fois les objets qui sont dans la zone. Pour cela, allez chercher un maximum d'objets, puis quittez le jeu. Relancez la partie en choisissant "Continuer" afin de recommencer au début du chapitre avec la totalité des objets que vous aviez récupérés. Vous verrez que ces derniers apparaissent de nouveau sur le terrain, ce qui vous permet de les récupérer une deuxième fois. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

TROPHÉES

Bronze

Chapitre 1-1 complété

Compléter le Chapitre 1-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 1-2 complété

Compléter le Chapitre 1-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-1 complété

Compléter le Chapitre 2-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-2 complété

Compléter le Chapitre 2-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-3 complété

Compléter le Chapitre 2-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-1 complété

Compléter le Chapitre 3-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-2 complété

Compléter le Chapitre 3-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-3 complété

Compléter le Chapitre 3-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 4-1 complété

Compléter le Chapitre 4-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 4-2 complété

Compléter le Chapitre 4-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-1 complété

Compléter le Chapitre 5-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-2 complété

Compléter le Chapitre 5-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-3 complété

Compléter le Chapitre 5-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-1 complété

Compléter le Chapitre 6-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-2 complété

Compléter le Chapitre 6-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-3 complété

Compléter le Chapitre 6-3 dans n'importe quelle difficulté

Recrue

Compléter tous les chapitres en Amateur

Soldat

Compléter tous les chapitres en Normal

Chasse aux oeufs

Trouver les 4 types d'oeufs

Un ami dans le besoin

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée

Secouriste

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché

Migraines

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête

Couteau tiré

Vaincre 5 ennemis avec le couteau

Coup de jus

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique

Maintien de l'ordre

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling

Dans le mille

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc

Street Fighter

Vaincre 20 ennemis à main nue

Ride the Lightning

Electrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur

La totale

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques

Feu d'artifice

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi

Pluie de chair

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité

Et la lumière fut

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante

T'as pas du feu?

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence

Baptême du feu

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz

Spécialistes de l'ablation

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial

Oeuf dans la face

Battre un Majini avec un œuf pourri

Droit au cœur

Battre un certain ennemi en lui poignardant le cœur

DLC) Seul contre tous

Gagner 30 parties en Tueurs

(DLC) L'instinct de survie

Gagner 30 parties en Survivants

(DLC) Réaction en chaîne

Enchaîner 20 combos en Tueurs

(DLC) Effet domino

Enchaîner 40 combos en Tueurs en équipe

(DLC) Tout pour quelques points !

Atteindre 40 000 points en Survivants

(DLC) Et tous pour un !

Atteindre 80 000 points en Survivants en équipe

(DLC) Que la fête commence !

Débloquer tous les personnages sélectionnables en mode Affrontement

(DLC) On s'en sortira...

Gagner 30 parties en Survivants en équipe

(DLC) Passage à tabac

Battre 100 joueurs ennemis avec des attaques de mêlée en mode Affrontement

Rancune

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi

Argent

Mal de tête

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête

Confiance

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire

Chauffeur

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur

Ne faire qu'un avec le couteau

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau

Vétéran

Compléter tous les chapitres en Vétéran

Défilé de mode

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus

Course à l'armement

Obtenir toutes les armes disponibles

Le must du must

Améliorer toutes les armes au maximum

Ils appartiennent à un musée

Obtenir tous les trésors du jeu

Médaille d'honneur

Trouver tous les emblèmes du BSAA

Des figurines, pas des poupées!

Collectionner toutes les figurines

DLC) Tuons en chœur

Gagner 30 parties en Tueurs en équipe

Or

Héros de guerre

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé

Platine

Trophée Platine RESIDENT EVIL 5

Obtenir tous les trophées de RESIDENT EVIL 5

LANCE-ROQUETTES ILLIMITÉ

Terminer le jeu en moins de 5 heures dans n'importe quel niveau de difficulté. Activez ensuite les munitions illimitées dans la section Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez

dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique. Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez

votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de

droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez

l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu. Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les

munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis

arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la.
Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le

bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui

sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite, descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite,

mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce

dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette astuce concerne le mode Versus (ou mode Affrontement), uniquement disponible en téléchargement.

Chris (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 13 000 points dans le menu des bonus.

Chris (safari)

Achetez-le pour 8 000 points dans le menu des bonus.

Jill (tenue de combat)

Achetez-la pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Jill (BSAA)

Achetez-le pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tenue de soirée)

Achetez-le pour 6 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tribal)

Achetez-le pour 15 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (nuit)

Achetez-le pour 30 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 50 000 points dans le menu des bonus.

DÉBLOQUER L'ARC

Il faut améliorer au maximum le sniper S75 pour pouvoir ensuite acheter l'arcr au prix de 50 000 pièces d'or. Le sniper S75 se trouve chapitre 2-1 dans une petite maison à la fin de la carte du port, à l'intérieur d'une valise.

Resident Evil 5 : Gold Edition

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Chapitre 1 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 1 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 1 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 1 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 4 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 4 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Recrue

Compléter tous les chapitres en Amateur.

Soldat

Compléter tous les chapitres en Normal.

Chasse aux oeufs

Trouver les 4 types d'oeufs.

Un ami dans le besoin

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée.

Secouriste

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché.

Migraines

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête.

Couteau tiré

Vaincre 5 ennemis avec le Couteau.

Coup de jus

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique.

Maintien de l'ordre

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling.

Dans le mille

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc.

Street Fighter

Vaincre 20 ennemis à main nue.

Ride the Lightning

Électrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur.

La totale

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques.

Feu d'artifice

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi.

Pluie de chair

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité.

Et la lumière fut

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante.

T'as pas du feu ?

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence.

Baptême du feu

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz.

Spécialistes de l'ablation

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial.

Rancune

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi.

Oeuf dans la face

Battre un Majini avec un oeuf pourri.

Droit au coeur

Battre un certain ennemi en lui poignardant le coeur.

Seul contre tous

Gagner 30 parties en Tueurs.

L'instinct de survie

Gagner 30 parties en Survivants.

Effet domino

Enchaîner 40 combos en Tueurs en équipe.

Tout pour quelques points !

Atteindre 40 000 points en Survivants.

Réaction en chaîne

Enchaîner 20 combos en Tueurs.

Que la fête commence !

Débloquer tous les personnages sélectionnables en mode Affrontement.

Et tous pour un !

Atteindre 80 000 points en Survivants en équipe.

Un peu perdu

Compléter "Perdu dans les cauchemars" dans n'importe quelle difficulté.

Juste un mauvais rêve

Compléter "Perdu dans les cauchemars" avec un rang S.

Kung Fu Fighting

Infliger une certaine quantité de dommages à Wesker dans "Perdu dans les cauchemars".

La tête dans les étoiles

Détruire les 18 étoiles bonus trouvées à travers "Perdu dans les cauchemars".

La fuite

Compléter "Une fuite désespérée" dans n'importe quelle difficulté.

La grande évasion

Compléter "Une fuite désespérée" avec un rang S.

La voie du guerrier

Vaincre par vous-même 150 ennemis en une seule partie de "Une fuite désespérée".

Tuer le messager

Vaincre 3 meneurs Majini en une seule partie de "Une fuite désepérée"

Argent

Mal de tête

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête.

Confiance

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire.

Chauffeur

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur.

Ne faire qu'un avec le couteau

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau.

Vétéran

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

Défilé de mode

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus.

Course à l'armement

Obtenir toutes les armes disponibles.

Le must du must

Améliorer toutes les armes au maximum.

Ils appartiennent à un musée

Obtenir tous les trésors du jeu.

Médaille d'honneur

Trouver tous les emblèmes du BSAA.

Des figurines, pas des poupées !

Collectionner toutes les figurines.

Passage à tabac

Battre 100 joueurs ennemis avec des attaques de mêlée en mode Affrontement.

On s'en sortira...

Gagner 30 parties en Survivants en équipe.

Tuons en choeur

Gagner 30 parties en Tueurs en équipe.

Une nuit de terreur !

Compléter "Perdu dans les cauchemars" en Professionnel.

Ne te retourne pas

Compléter "Une fuite désespérée" en Professionnel.

Or

Héros de guerre

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé.

Platine

Trophée de platine

Obtenir tous les trophées de Resident Evil 5.

ANGLES DE CAMÉRA FIXES (PERDU DANS LES CAUCHEMARS)

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER JILL VALENTINE

Terminez le jeu une première fois pour pouvoir le recommencer dans la peau de Jill Valentine.

CLIN D'OEIL À RESIDENT EVIL

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER JOSH STONE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer Josh Stone comme personnage jouable.

MODE PROFESSIONNEL

Terminer le jeu en mode Vétéran.

TROPHÉES

Bronze

Getaway

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shoot the Messenger

Eliminer 3 Agitator Majini en une seule partie.

The Great Escape

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée avec un rang S.

Way of the Warrior

Eliminer 150 ennemis à vous tout seul durant une partie.

Argent

Run the Gauntlet

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée en Professionnel.

Resistance 2

© Sony / Insomniac Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Niveaux miroir

Obtenir 3 trophées d'argent.

Arsenal hybride

Obtenir 5 trophées d'argent.

MODES DE DIFFICULTÉ

Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Surhumain

Terminer le jeu en mode Difficile.

CONTENU SECRET

Croquis des armes et des véhicules

Terminer la campagne.

Croquis des chapitres

Terminer la campagne.

Croquis des niveaux

Terminer la campagne.

Depth Of Field (couleurs accentuées)

Terminer la campagne.

Mode Arcade

Terminer la campagne.

Motion Blur

Terminer la campagne.

Screen Tint (changer la couleur de l'écran)

Terminer la campagne.

BONUS DU MODE COMPÉTITION

Divers éléments bonus (équipement, accessoires...) se débloquent si vous atteignez un certain niveau dans les parties classées en mode Compétition (niveau 30 maximum).

TROPHÉES

Bronze

Carnage !

Tuez 40 Hybrides dans la campagne solo

Services secrets

Récupérez 5 documents d'informations dans la campagne solo

Pas d'échappatoire

Marquez et tuez 30 ennemis avec le Nettoyeur dans la campagne solo

Tir de précision

Réussissez 30 tirs en pleine tête en visant avec la lunette du Fareye ou du Sniper dans la campagne solo

Expert en démolition

Réussissez 150 frags avec le lance-grenades de la carabine, la RLAB ou des grenades à fragmentation dans la campagne solo

Ca fait boum

Réussissez 30 frags avec le tir secondaire du Magnum dans la campagne solo

Pyromane

Mettez le feu à 100 ennemis avec le Bellock, une grenade air-combustible, une grenade Arachnide ou un élément de décor dans la campagne solo

Cracheur de plomb

Tuez 50 ennemis avec le Spectral et son champ de force activé dans la campagne solo

Je te vois !

Tuez 50 ennemis à travers de la matière solide avec le Foreur dans la campagne solo

§ta Parle à ma main

Utilisez le champ de force du Foreur pour arrêter 150 tirs ennemis dans la campagne solo
Combat rapproché
Réussissez 10 tirs en pleine tête avec le fusil à pompe dans la campagne solo

Pelote d'épingles

Réussissez 50 frags avec une grenade Hérisson dans la campagne solo

Proche et intime

Réussissez 50 frags en mêlée avec n'importe quel arme

Machine à tout casser

Détruisez 40 véhicules dans la campagne solo

Attention à l'environnement

Réussissez 50 frags indirects en utilisant des éléments de décor explosifs dans la campagne solo

Berserker

Utilisez chaque berserk au moins une fois en mode Compétitif en ligne

Eclaireur Spectre

Collectez 50 éléments de techno grise dans la campagne Coopérative

Initié Spectre

Terminez 20 missions dans la campagne Coopérative

Joueur d'équipe

Terminez 5 missions avec un groupe complet de 8 joueurs dans la campagne Coopérative

Tour de garde

Terminez une mission dans chaque région dans la campagne Coopérative

Les Trophées Bronze cachés

Recyclage

Triomphez du Goliath dans la campagne solo

Beignet de calamar

Triomphez du Kraken dans la campagne solo

Exterminateur

Triomphez de la Matriarche des Spinners dans la campagne solo

Tapette à mouches

Triomphez de la nuée dans la campagne solo

Plus ils sont gros

Triomphez du Léviathan dans la campagne solo

Gros gibier

Triomphez d'un Marauder dans la campagne solo

Argent

Garde à vous !

Atteignez le grade de lieutenant

Collectionneur d'armes

Réussissez 20 frags avec chaque arme dans la campagne solo

Maître espion

Collectez tous les documents de renseignements dans la campagne solo

Chasseur de Spinners

Tuez 30 Spinners dans la campagne solo

Xénocide

Eliminez 1000 ennemis dans la campagne solo

Homme à points

Gagnez 1 million de XP dans des parties classées en mode Coopératif en ligne

Officier Spectre

Atteignez le niveau maximum dans une classe dans la campagne Coopérative

Chasseur de Primarches

Tuez 200 Chimères d'élite dans la campagne Coopérative

Or

Machine à tuer

Réussissez 10000 frags dans des parties classés en mode Compétitif en ligne

Espion Spectre

Collectez tous les documents de renseignements dans la campagne Coopérative

BONUS DU MODE COOPÉRATION

Divers éléments bonus (armes, berserk, équipement...) se débloquent pour chaque classe de personnage si vous atteignez un certain niveau dans les parties classées en mode Compétition (niveau 30 maximum).

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Station SRPA Igloo

Site du crash India Huit-Deux

Objectif : Accompagnez le Major Blake dans l'aile de détention

Avancez en suivant le major jusqu'à la cabane. Montez les marches et entrez. Tirez sur le réservoir de propane qui se trouve au fond de la pièce. Tuez ensuite les ennemis Hybrides qui apparaissent et avancez dans la salle suivante. Prenez le lance-roquettes et tirez sur les échappements qui se trouvent à l'arrière du Goliath.

Suivez ensuite Blake et restez collé à lui. Ramassez l'arme de l'Hybride mort et accroupissez-vous pour passer sous le grillage. Planquez-vous ensuite près de Blake et éliminez les ennemis qui vous coupent le chemin. Avancez ensuite sur la passerelle et éliminez les créatures d'en face. Continuez votre route et mettez-vous à couvert derrière les planches. Repoussez les ennemis qui vous poursuivent et descendez vers l'aile de détention.

Aile de détention

Objectif : Localisez Daedalus

Détruisez les drones qui arrivent par la porte et avancez jusqu'à celle qui est fermée. Pendant que le major s'occupe de la porte, couvrez-le et repoussez les drones qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite votre chemin et placez-vous à droite de la porte puis éliminez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle. Continuez à suivre Blake jusqu'au grand

portail. Pendant que le major entre les codes de déverrouillage, repoussez d'autres ennemis qui arrivent par l'arrière.

Après la cinématique avancez par le nouveau chemin et montez sur la passerelle qui est à gauche. Avancez jusqu'au bout pour ramasser la mallette contenant des documents de renseignement.

Aérodrome SRPA

Objectif : Accompagnez Blake à l'aérodrome pour évacuation

Suivez maintenant le major sur la passerelle de droite. Avancez et descendez dans le passage au sol. Avancez, récupérez la carabine et éliminez les ennemis qui se trouvent au fond du couloir. Avancez ensuite et prenez place derrière la citerne. Repoussez les Hybrides et continuez votre route. Avancez à gauche et ramassez le lance-roquettes. Attendez que le Goliath se retourne et touchez-le par l'arrière dans les échappements.

Suivez maintenant le major et restez collé à lui pour éviter d'être anéanti par le Goliath. Sprintez, traversez le pont en ruine et entrez dans le bunker. Avancez tout droit et ramassez la mallette des documents de renseignement. Tournez ensuite à droite et avancez dans le couloir. Quand les ennemis rappliquent, tirez sur la bouteille de propane pour les éliminer. Si un ennemi s'approche de vous, repoussez-le et avancez pour ramasser les munitions du lance-roquettes. Montez ensuite les marches. Visez le dernier pot d'échappement du Goliath et tirez une roquette pour l'exploser une fois pour toutes.

Chapitre 1 : San Francisco, Californie

Commandement tactique

Objectif : Retrouvez Blake au centre de commandement tactique

Avancez en suivant le chemin vers le centre de commandement tactique. Une fois dans le centre, l'endroit commence à être inondé et vous devez quitter les lieux rapidement.

Chambre du sas

Objectif : Trouvez et sécurisez le sas

Avancez et n'entrez pas dans l'eau car des Furies s'y cachent, elles sont dangereusement mortelles. Sautez de plateforme en plateforme puis avancez sur la passerelle. Avancez dans le couloir et éliminez les trois Hybrides sur votre chemin en vous mettant à couvert derrière les caisses. Entrez ensuite dans la dernière salle (à droite) et ramassez la mallette des documents de renseignement. Ramassez aussi l'arme qui se trouve près du cadavre.

Reprenez votre route et entrez dans une grande salle circulaire. Descendez les marches et entrez par la porte qui s'ouvre. Allumez votre lampe torche et avancez. Restez à couvert et ignorez le groupe de drones qui patrouillent. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent derrière le bassin. Montez sur la passerelle et avancez vers les fenêtres. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la pièce suivante et avancez.

Continuez votre route et ramassez le fusil sniper en chemin. Rejoignez les soldats et entrez par la porte. Mettez-vous à l'abri et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les ennemis qui sont positionnés sur la passerelle d'en face. Montez ensuite aux escaliers et éliminez les Hybrides qui se trouvent dans les deux salles de contrôle. Entrez dans la salle de droite et ramassez la mallette qui se trouve sur le panneau de contrôle central. Actionnez ensuite l'interrupteur et allez à la salle de gauche. Actionnez un deuxième interrupteur pour ouvrir la porte.

Objectif : Rendez-vous avec le Dr. Malikov à la clinique

Après la cinématique, montez dans l'ascenseur. Sortez quand la porte s'ouvre et suivez le chemin puis entrez dans la salle où se trouvent des cadavres et des armes. Ramassez les armes et entrez dans la salle suivante. Ramassez la

mallette qui se trouve entre les caisses. Empruntez ensuite le grand tuyau et avancez. Quand les drones vous attaquent, battez en retraite et explosez-les un à un. Poursuivez ensuite votre chemin et éliminez les ennemis en route. Descendez dans la nouvelle zone et planquez-vous derrière les caisses pour éviter le passage des drones prédateurs.

Suivez ensuite les ordres de Blake pour aller à gauche, en courant. Tournez ensuite à droite puis encore à droite. Entrez dans l'eau et restez sous la grille. Attendez l'ordre de Blake pour sortir et continuer votre chemin. Avancez et passez la porte puis ignorez les drones et traversez la porte qui se referme derrière vous.

Dans cette nouvelle zone inondée, attendez que la Furie s'éloigne pour sauter dans l'eau et avancer vers la plateforme centrale. Avancez ensuite et planquez-vous pour éliminer les Hybrides qui arrivent par l'ascenseur. Progressez ensuite jusqu'au bord de la plateforme, attendez que la Furie s'éloigne pour sauter vers les escaliers. Montez ensuite dans l'ascenseur pour rejoindre le docteur Malikov.

Clinique médicale

Objectif : Escortez Dr. Malikov à la surface

Après la cinématique, avancez et utilisez votre sniper pour éliminer les ennemis qui bloquent votre chemin. Restez à couvert et repoussez la vague d'ennemis. Eliminez ensuite le Ravageur avec un tir en pleine tête ou avec des grenades. Suivez ensuite le docteur et avancez en éliminant les Hybrides en chemin. Dans la salle avec un bassin d'eau, restez à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous, en bas et sur la passerelle d'en haut.

Allez ensuite à droite et montez les escaliers. Eliminez les ennemis en chemin et utilisez vos grenades contre le Ravageur. Avancez ensuite et entrez dans une grande salle. Descendez vers le panneau de contrôle et prenez la mallette. Prenez ensuite le canon à impulsion indiqué par le docteur.

Allez ensuite dans la prochaine salle pour affronter un nouvel ennemi. Restez à couvert derrière les caisses quand le Kraken attaque avec son cri. Tirez sur la bête en utilisant le canon à impulsion. Mettez-vous à l'abri pendant que le canon se recharge. Tirez trois fois sur le monstre pour qu'il se sauve. Traversez ensuite la rampe pour rejoindre le docteur et montez dans l'ascenseur.

Baie de San Francisco

Objectif : Rendez-vous avec l'unité ECHO à la batterie principale

Avancez et suivez le chemin en descendant sur le quai. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la première zone de combat. Mettez-vous à couvert près de vos compagnons, derrière les sacs de sable situés à droite. Une vague d'ennemis attaque par la droite, utilisez votre canon à impulsion pour les repousser.
Nettoyez ensuite la zone et suivez les soldats vers la prochaine zone de combat.

Abattez les ennemis qui sont sur la colline et tirez sur les citernes de propane pour éliminer plusieurs ennemis d'un coup. Restez à couvert et repoussez les derniers assaillants.

Objectif : Escortez le Dr. Malikov à la plate-forme pour son extraction

Descendez la rampe et commencez à éliminer les ennemis tout en vous planquant derrière les sacs de sables. Surveillez vos flancs pour ne pas vous faire surprendre. Une fois la zone nettoyée, avancez en éliminant la résistance. Avancez vers le port et allez vers la gauche, où se trouve l'hélicoptère. Ramassez la mallette qui se trouve au sol avant de monter vers la piste d'atterrissage.

Plate-forme d'atterrissage

Objectif : Retrouvez les inhibiteurs dans le laboratoire du Dr. Malikov

Après l'évacuation du docteur Malikov. Descendez et courez à droite vers le cadavre. Ramassez le lance-roquettes

RLAB puis restez dans le coin et attendez l'arrivée du Titan. Tirez-lui deux roquettes en pleine tête et attendez l'arrivée du deuxième. Evitez ses tirs et éliminez-le avec votre RLAB. Visez convenablement et si vous ratez votre cible vous devrez utiliser le tir secondaire. Finissez-le avec votre carabine.

Avancez ensuite vers le garage et entrez. Passez sur les débris pour ne pas traversez l'eau qui gouille de Furies. Avancez ensuite sur la plateforme et tournez à droite. Tuez l'Hybride qui vous attaque et avancez dans le couloir. Avancez et explosez les drones puis tuez les ennemis en chemin. Avancez ensuite dans le labo et ramassez les inhibiteurs.

Objectif : Évacuez la base

Avancez et entrez dans la salle où se trouve la mallette des documents de renseignement. Prenez-la et reprenez votre chemin. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à la rencontre avec un Ravageur. Eliminez ses acolytes et utilisez vos grenades pour le neutraliser en dernier.

Objectif : Neutralisez le Kraken

Avancez et montez dans l'ascenseur pour combattre le Kraken. Avancez sur la plateforme avec votre canon à impulsion. Déplacez-vous à droite ou à gauche pour éviter les attaques de cri du monstre. Quand le kraken brandit une de ses tentacules ceci indique l'imminence d'une attaque. Anticipez alors l'attaque et bougez à droite ou à gauche selon le mouvement de la tentacule. Tirez avec votre canon dans la tête du monstre. Quand il balance la plateforme, essayez de rester hors de l'eau sinon vous serez mort. Lorsque le Kraken recule et revient à la charge, reculez vers l'arrière de la plateforme et tirez-lui en pleine tête à nouveau. Continuez à éviter ses tentacules (qui sont mortelles) et tirez avec votre canon jusqu'à sa mort.

Chapitre 2 : Orick Californie

Orick Californie - Zone grise

Objectif : Repoussez l'embuscade

Après la cinématique, avancez dans la fumée et ramassez la carabine et le nettoyeur sur les cadavres. Restez ensuite à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la rue. Avancez ensuite en évitant de marcher dans les trous engendrés par les bombes. Repoussez les ennemis en compagnie de vos hommes et suivez-les quand ils passent par le ravin de gauche.

Redwood

Objectif : Atteignez la ville d'Orick

Avancez et détruisez les drones en vous abritant derrière les rochers. Avancez ensuite derrière le soldat qui va être attaqué par un nouvel ennemi invisible appelé Caméléon. Tirez sur le Caméléon avant qu'il ne vous touche. Ce genre d'ennemis peut vous tuer d'un seul coup. Avancez en suivant le chemin que prennent les drones qui ne vous attaquent pas. Ramassez le fusil à pompe et préparez-vous à rencontrer d'autres Caméléons. Avancez et localisez les nouveaux ennemis grâce à leurs cris et aux tremblements de terre qu'ils causent quand ils avancent vers vous. Reculez et tirez avec votre fusil à pompe pour les éliminer. Avancez ensuite vers la scierie et explosez les drones qui y patrouillent.

Allez ensuite à droite, vers le pont, et ramassez une autre mallette. Sautez à droite dans la rivière et nagez jusqu'à la rive. Avancez et éliminez les ennemis positionnés sur le pont. Explosez aussi les drones et avancez sous le pont, cette fois. Descendez devant le motel de la ville d'Orick et commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent sur le toit.

Ville d'Orick

Objectif : Rendez-vous avec l'équipe Echo

Eliminez les Hybrides qui rappliquent jusqu'à l'arrivée du Ravageur. Laissez toujours une voiture entre vous et votre ennemi pour qu'il ne trouve pas l'occasion de vous attaquer. Tirez-lui dessus jusqu'à sa mort. Prenez son arme et avancez dans la ville. Allez à la dernière maison située à droite et montez aux escaliers. Entrez dans la maison et ramassez la mallette et les munitions qui se trouvent devant la télé. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou dans le mur.

Explosez les drones qui arrivent tout en prenant à gauche de la station service. Ramassez le RLAB et attendez l'arrivée du Titan. Utilisez vos roquettes contre ce colosse et ne ratez pas votre cible pour ne pas compliquer votre tache. Si vous n'avez plus de roquettes, tournez autour de votre ennemi et tirez-lui dessus, en même temps, avec votre arme la plus puissante. Avancez ensuite à droite et éliminez les ennemis qui se trouvent au dessus du wagon. Entrez ensuite dans le deuxième wagon et avancez. Suivez le chemin jusqu'à vous retrouver devant une tourelle. Descendez alors rapidement et allez à gauche.

Avancez d'un abri à l'autre et éliminez l'ennemi qui garde la tourelle. Avancez à gauche et courez vers la rame de chargement. Montez et allez derrière la tourelle pour la désactiver. Avancez vers la droite et montez les escaliers pour vous retrouver dans une impasse. Plusieurs ennemis passent à l'attaque, repoussez-les jusqu'à l'arrivée d'un drone contrôlé par votre allié. Il exterminera les ennemis et vous ouvrira un passage. Avancez en compagnie du drone, montez les escaliers jusqu'à la rencontre avec l'équipe Echo.

Scierie

Objectif : Volez une navette chimérienne

Planquez-vous et éliminez les Hybrides qui bloquent votre avancée. Avancez ensuite vers le dépôt et utilisez votre sniper contre le Ravageur. Entrez ensuite dans le dépôt et exterminez les ennemis avec l'aide de vos amis. N'avancez que si la zone est nettoyée. Montez ensuite les escaliers. Une autre tourelle vous coupe la route. Descendez, passez derrière les soldats et montez la rampe. Avancez entre les caisses puis montez dessus pour atteindre la zone où se trouve la tourelle. Eliminez les Hybrides qui la gardent et désactivez-la. Planquez-vous derrière elle et éliminez le Ravageur qui se trouve au bout de la passerelle. Avancez enfin vers la navette ennemie.

Vaisseau de combat, Orick - Hangar

Objectif : Infiltrez le vaisseau de combat chimérien

Après la séparation avec vos compagnons, avancez dans le couloir et restez vigilant. Un Caméléon foncera sur vous, reculez et tirez pour l'éliminer sans vous faire prendre au piège. Avancez ensuite jusqu'au conduit d'air. Attendez que les petites bêtes appelées Sauteurs arrivent du conduit. Eliminez-les et entrez.

Corridor Est

Objectif : Infiltrez le vaisseau de combat chimérien

Une fois dans la nouvelle salle, prenez le sniper et avancez vers l'ascenseur. Montez pour vous faire transporter vers une nouvelle zone. Avancez sur la passerelle et attendez que les ennemis vous attaquent pour vous mettre à l'abri. Utilisez votre sniper pour éliminer ceux qui sont sur votre route en ignorant ceux qui se trouvent en bas. Avancez après avoir tué les trois Hybrides qui foncent vers vous et prenez à gauche avant de vous préparer à éliminer les deux Hybrides qui gardent la zone. Continuez ensuite votre avancée et éliminez l'ennemi appelé Crâne de fer. Il vous fonce dessus en utilisant des attaques de mêlée. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer le deuxième Crâne de fer. Avancez enfin dans le couloir d'en face.

Pont

Objectif : Plantez des charges de démolition sur le pont

Avancez et éliminez le premier Caméléon qui vous attaque. Avancez puis éliminez-en un autre. Entrez ensuite dans le

conduit d'air et éliminez les Sauteurs. Après l'effondrement du conduit, éliminez l'Hybride et prenez son arme. Utilisez le Foreur contre les ennemis qui ne tarderont pas à venir vers vous. Une fois la zone nettoyée, avancez vers l'ascenseur où se trouvent trois Crânes de fer. Tirez quelques coups pour les faire descendre et, dès qu'ils sortent de l'ascenseur, lancez une grenade pour les tuer tous les trois en même temps. Montez ensuite dans l'ascenseur qui vous mène vers le pont du vaisseau.

Corridor Ouest

Objectif : Évacuez le vaisseau avant qu'il n'explose

Après la cinématique, sortez de la salle de contrôle par la porte de gauche. Avancez et éliminez le premier Caméléon en chemin. Descendez ensuite la rampe et attendez l'attaque de deux nouveaux Caméléons. Reculez et tirez pour bien repérer vos ennemis. Avancez dans la salle de droite et tuez une autre de ces créatures. Avancez encore à droite et entrez dans une nouvelle salle. Montez à la rampe et tuez le dernier Caméléon. Montez ensuite dans l'ascenseur.

Avancez sur les passerelles en courant puisqu'il ne vous reste que deux minutes pour quitter les lieux avant l'explosion. Une fois en compagnie de vos amis, planquez-vous derrière la dénivellation pendant qu'un de vos alliés ouvre la porte. Repoussez les ennemis qui essayent de vous atteindre. Quand la porte s'ouvre, dépêchez-vous de sortir.

Chapitre 3 : Twin Falls, Idaho

115 Warrington Drive

Objectif : Recherchez des survivants dans les maisons

Après le crash, avancez dans le trou et entrez dans la cave de la maison. Allumez votre lampe et montez vers le rez-de-chaussée. Sortez de la maison et allez à gauche, derrière la voiture, pour prendre la mallette. Passez ensuite par le garage de droite et entrez dans la maison suivante. Montez et sautez depuis balcon dans le jardin. Avancez en éliminant les Macabres qui foncent sur vous. Utilisez votre attaque de mêlée s'il n y a pas trop d'ennemis autour de vous. Avancez ensuite vers le camion où se trouve votre ami.

Objectif : Sauvez Warner

Avancez vers la position où se trouve votre ami et éliminez les Macabres en chemin. Allez vers la porte de la cave et entrez. Eliminez les ennemis et montez les escaliers. Une fois dans le rez-de-chaussée, nettoyez la zone et allez vers le salon pour ramasser une mallette. Suivez ensuite votre ami et montez à l'étage. Eliminez la horde de Macabres qui arrivent avant de quitter la maison. Sautez du balcon vers le jardin et suivez le chemin du retour vers vos amis.

Rue principale

Objectif : Rendez-vous avec Hawthorne à la concession de voitures d'occasion en ville

Eliminez les Macabres sur votre chemin et restez près de votre ami pour avoir de l'aide. Utilisez votre fusil à pompe et essayer d'aligner vos ennemis pour en éliminer plusieurs d'un seul coup. Repoussez ensuite une autre vague de Macabres. La dernière vague est la plus dangereuse, restez donc en mouvement et utilisez les grenades si nécessaire. Suivez ensuite votre ami qui vous conduit jusqu'à Hawthrone.

Objectif : Rendez-vous avec Capelli sur la place de la ville

Rejoignez Hawthrone et aidez-le à repousser les ennemis. Restez planqué et repoussez les vagues de créatures qui rappliquent. Avancez ensuite vers le restaurant tout en évitant les tirs des ennemis qui s'y trouvent. Brisez les vitres et lancez des grenades puis allez à droite entre les voitures et ramassez la mallette. Entrez ensuite dans le restaurant et ramassez le Foreur et ses munitions. Suivez vos alliés et passez par la porte de derrière.

Entrez dans un autre bâtiment et éliminez les ennemis qui se cachent derrière les étagères. Avancez et sortez de ce bâtiment pour entrer dans un cinéma. Eliminez les Macabres qui se trouvent sur place en utilisant une grenade arachnide. Finissez le reste et allez vers la sortie. Attendez que Hawthrone ouvre la porte et rejoignez Capelli.

Allez à la tour Nord.

Vous vous retrouvez en face de trois Titans qui se baladent dans le parc. Tournez autour de ces colosses et quand ils s'éloignent du centre du parc, entrez et ramassez le lance-grenades. Visez les Titans un par un et restez loin des voitures. Si elles explosent près de vous elles peuvent vous tuer.

Suivez ensuite vos hommes et éliminez les ennemis en chemin. Avancez dans le tunnel et suivez les rails. Neutralisez les Macabres qui se trouvent dans ce tunnel. Avancez ensuite sur le pont et planquez-vous derrière les barricades. Eliminez les Hybrides et les Ravageurs et continuez votre route. Suivez vos hommes dans le nouveau tunnel et entrez dans le couloir. Exterminez les Sauteurs et allez activer l'interrupteur sur la console. Ceci déclenche l'attaque de plusieurs Sauteurs. Eliminez-les et avancez vers l'ascenseur.

Entrée de la tour

Objectif : Réactivez la tour Nord

Avancez et montez les marches. Après la cinématique montrant la mort tragique de Capelli, montez dans l'ascenseur pour rejoindre la plateforme supérieure. Avancez alors et ramassez les munitions qui sont éparpillées dans la zone. Regardez ensuite en haut de la plateforme pour voir le Matriarche. Tirez sur votre ennemi et déplacez-vous lorsqu'il crache son acide verdâtre mortel. Suite au cri du monstre, plusieurs Sauteurs vous attaquent. Exterminez-les en bougeant pour éviter le Matriarche qui vous prend en chasse. Tirez sur cette bête même lorsqu'elle saute vers une autre tour. Maintenez cette tactique en ramassant les munitions lors de vos déplacements jusqu'à la mort du monstre.

Chapitre 4 : Bryce Canyon, Utah

Périmètre station Génésis

Objectif : Sécurisez une zone d'atterrissage pour le VTOL

Avec votre sniper, visez et éliminez les Hybrides qui contrôlent la plateforme d'atterrissage. Quand l'hélico tourne, visez à travers la deuxième porte et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone, à droite de la plateforme d'atterrissage. Tirez sur les bonbonnes de gaz pour éliminer plus d'ennemis en même temps. Après l'atterrissage, débarquez et descendez à droite. Prenez place derrière les rochers et repoussez les ennemis. Repoussez les drones qui arrivent en surnombre. Suivez ensuite le chemin en compagnie des soldats

Objectif : Trouvez un accès vers la station Génésis

Suivez les soldats et explosez les drones en battant en retraite pour ne pas rester sous le feu de l'ennemi. Montez ensuite sur la colline et éliminez les Hybrides en chemin. Eliminez un premier Caméléon repéré par vos hommes et avancez. Descendez la colline et, quand la terre tremble, reculez et tuez le deuxième Caméléon. Eliminez les autres ennemis et avancez avec les soldats pendant que vos adversaires prennent la fuite.

Avancez et débusquez les Ravageurs qui gardent la zone. Reculez et envoyez des grenades sinon utilisez votre sniper pour les éliminer d'un coup en pleine tête. Continuez votre route et allez vers la tente verte qui se trouve à gauche, en bas de la dénivellation. Entrez dans la tente et ramassez la mallette et les munitions qui se trouvent sur la table. Continuez ensuite votre route et descendez la dénivellation. Avancez dans la cave pour rencontrer deux Ravageurs. Lancez des grenades pendant qu'ils se trouvent dans la cave. Ils seront piégés et l'explosion en viendra à bout. Eliminez ensuite le reste des Hybrides et avancez.

Après la cinématique, ramassez le Spectral (il s'agit d'une mitrailleuse redoutable) et avancez. Utilisez votre arme contre

les hordes de Sauteurs et continuez votre route. Eliminez ensuite le Ravageur et ses acolytes et avancez dans l'allée. Abattez les deux Caméléons qui arrivent par la porte et montez dans l'ascenseur qui vous mène vers le pont. Exterminez les ennemis qui gardent cette zone puis les Hybrides qui arrivent par l'ascenseur et montez.

Site des fouilles

Objectif : Localisez le Dr. Malikov

Une fois en bas, des Crânes de fer vous attaqueront depuis le tunnel d'en face. Montez vers la droite, éliminez-les et prenez leurs armes. Avancez jusqu'à l'ascenseur de gauche. Vous devez l'activer avant de monter à bord. Suivez alors les gros câbles et éliminez les ennemis en chemin. Une fois au bout du chemin, activez l'interrupteur qui se trouve à droite.

Après la cinématique, durant laquelle un nouveau genre d'ennemis appelé l'Essaim vous prend en chasse, courez en suivant les câbles jusqu'à l'ascenseur. Si vous sentez que le nuage d'ennemis vous rattrape, tournez-vous et tirez à reculons sur l'Essaim pour le ralentir un peu. Entrez ensuite dans l'ascenseur.

Avancez dans la nouvelle zone et entrez dans le tunnel en verre. Avancez pour rencontrer l'Essaim à nouveau. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et, lorsque votre ennemi quitte le tunnel en verre, avancez et passez la porte qui ne peut être détruite par l'ennemi. Allez à droite et prenez la mallette qui se trouve près d'un cadavre. Avancez ensuite vers le labo de Malikov.

Salle de contrôle

Objectif : Escortez le Dr. Malikov hors de la station Génésis

Après la cinématique, suivez Malikov qui vous donne quelques révélations sur les Chimères. Allez à droite et entrez dans la salle d'incubation. Ramassez la mallette et retournez vers Malikov. Ramassez le sniper et éliminez les ennemis en chemin. Montez dans l'ascenseur pour descendre. Suivez le docteur et sautez à gauche dans le générateur électromagnétique pour éviter l'attaque de l'Essaim. Suivez à nouveau le docteur quand l'ennemi s'éloigne et entrez dans un nouveau générateur. Avancez ensuite vers le pont que Malikov abaisse. Rebroussez ensuite votre chemin à la vue du Ravageur et de l'Essaim. Eliminez le premier et restez dans le générateur. Quand Malikov se décide, courez en sa compagnie puis traversez le pont avant de passer la porte. Avancez et ramassez le Spectral en chemin.

Avec cette arme redoutable, éliminez les vagues d'ennemis qui s'opposent à vous. Suivez Malikov jusqu'à l'ascenseur gardé par l'Essaim. Suivez le docteur en prenant à droite et, pendant qu'il contrôle le panneau de commande, descendez en utilisant l'ascenseur de droite. Avancez vers la plateforme et prenez le canon à impulsion qui se trouve près d'un cadavre. Avancez ensuite et entrez dans le générateur.

Plate-formes du générateur

Objectif : Neutralisez l'Essaim

La seule solution pour en finir avec l'Essaim est de l'amener dans le générateur. Pour ce, sortez du générateur et allez vers votre ennemi. Quand il vous poursuit, reculez et entrez dans le générateur pour le piéger. Une fois dans le générateur, allez près de la porte de sortie et tirez-lui dessus avec votre canon. Courez ensuite vers le générateur suivant et faites la même chose. Vous serez obligé parfois d'effectuer plusieurs tentatives pour piéger l'Essaim. Courez enfin vers le troisième générateur et faites la même manoeuvre pour en finir une fois pour toutes avec cet ennemi. Traversez ensuite le pont et allez rejoindre le docteur Malikov. Montez dans l'ascenseur pour atteindre la surface.

Objectif : Escortez le Dr. Malikov hors de la station Génésis

Avancez vers la zone du crash du VTOL et ramassez le RLAB. Eliminez le Titan en évitant ses tirs. Utilisez pour cela ce qu'il reste des munitions du canon et du RLAB. Ramassez ensuite le Spectral et affrontez les Sauteurs. Passez ensuite au deuxième Titan. Tournez-lui autour tout en tirant avec votre arme et, une fois qu'il est mort, suivez Malikov jusqu'à la

plateforme d'atterrissage pour l'exfiltration.

Chapitre 5 : Chicago, Illinois

Périphérie de Chicago

Objectif : Survivez dans les ruelles

Avancez dans la ruelle et ramassez la nouvelle arme appelée Trancheur. Allez derrière la voiture et prenez le fusil à pompe aussi. Entrez ensuite dans la ruelle de gauche. Montez sur les débris de gauche et attendez l'arrivée de plusieurs Macabres. Utilisez votre Trancheur en essayant d'aligner vos ennemis pour en éliminer plusieurs en même temps. Tirez en avançant et utilisez le rebond des disques trancheurs pour éliminer plus d'ennemis. Si vous n'avez-plus de munitions, sortez votre fusil à pompe et finissez le travail.

Avancez ensuite et méfiez-vous des quelques Macabres qui attaquent séparément. Avancez ensuite en suivant vos amis jusqu'à la nouvelle zone.

Objectif : Neutralisez les tourelles Hellfire

La rue est protégée par des tourelles. Montez aux escaliers de secours et entrez dans le bâtiment. Avancez et désactivez la première tourelle. Prenez le sniper et dégagez le terrain pour votre ami. Visez et éliminez les trois Crânes de fer à travers la fenêtre sans trop vous exposer. Avancez ensuite sur la passerelle pour atteindre une autre pièce. Ramassez les munitions et sortez par la porte du fond. Avancez à droite sur la passerelle et désactivez la deuxième tourelle. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer les ennemis qui bloquent Warner. Eliminez aussi le Macabre qui monte sur la passerelle pour vous attaquer. Avancez ensuite quand Warner désactive la tourelle de son coté.

Allez à gauche et sautez vers l'immeuble suivant. Avancez vers la dernière tourelle et désactivez-la. Utilisez votre sniper, avec l'option ralentisseur de temps, pour éliminer les trois drones chasseurs qui arrivent sur le terrain. Vous pouvez aussi utiliser le magnum qui se trouve sur le toit pour détruire les drones. Après que Warner eut désactivé la dernière tourelle, traversez la plateforme vers l'immeuble suivant.

Cornfoth Hotel

Objectif : Menez l'unité Echo jusqu'au module chimérien

Avancez, défoncez la porte et descendez par le trou dans le plancher. Avancez jusqu'au bout du chemin et sautez dans l'eau. Nagez en vous abritant derrière les débris pour ainsi éviter les tirs ennemis. Montez ensuite à la rampe qui se trouve à gauche et courez vers la salle située au fond. Ramassez la mallette et attendez l'arrivée des ennemis. Eliminez les deux Hybrides et sortez. Planquez-vous derrière le comptoir et éliminez, avec votre sniper, les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Détruisez les drones qui essayent de vous débusquer en premier puis passez aux autres Hybrides.

Michigan Avenue

Objectif : Retrouvez les forces terrestres

Une fois le calme revenu, allez à gauche et sautez sur les voitures pour avancer en évitant de tomber dans l'eau où se trouvent les Furies. Explosez les drones qui bloquent votre avancée et continuez votre route jusqu'à monter sur les rails du métro. Avancez jusqu'à ce que vous tombiez dans un chantier. La paroi de ce chantier va céder et l'eau va inonder la zone. Avancez vers les containers et montez dessus puis suivez le chemin des planches et courez pour fuir les eaux. Sautez enfin vers l'immeuble pour quitter le chantier. Avancez et éliminez les Macabres qui se trouvent dans la zone. Descendez par un premier trou dans le plancher. Avancez et sautez dans un deuxième trou pour retrouver vos hommes.

Objectif : Sécurisez un couloir aérien pour le VTOL

Un ennemi appelé Stalker bloque la route. Utilisez vos grenades et votre carabine contre cet ennemi. Finissez ensuite le reste des Hybrides et avancez en compagnie de vos hommes. Préparez-vous ensuite à combattre quatre Ravageurs. Restez à couvert et éliminez les ennemis. Allez derrière le camion et prenez le RLAB. Restez sur place et pendant que vous attendez le soutien aérien, détruisez les drones qui arrivent.

Objectif : Retrouvez les forces terrestres

Tirez sur les drones pour affaiblir leurs boucliers. Attaquez-les ensuite par derrière tandis que le bouclier commence à disparaitre. Une fois que les deux drones prédateurs sont neutralisés, le soutien aérien arrivera et détruira la tourelle. Avancez pour percevoir de loin trois Stalkers accompagnés de plusieurs Hybrides. Tirez sur les voitures pour les exploser et tuer en même temps plusieurs ennemis. Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Avancez à gauche à nouveau et planquez-vous. Repoussez les ennemis et plus particulièrement les sangsues qui foncent sur vous. Explosez-les avant qu'elles ne vous atteignent et s'explosent à la façon des kamikazes. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et éliminez les Hybrides qui gardent les lieux. Abattez enfin les Macabres pour nettoyer la zone.

Approchez-vous des fenêtres et utilisez le RLAB pour détruire les Stalkers. Attaquez-les par derrière car ils sont plus vulnérables. Il y a plusieurs munitions de RLAB dans le bâtiment, ramassez-les et explosez les trois Stalkers. Utilisez les roquettes pour exploser les drones qui essayent de vous débusquer. Suivez ensuite vos hommes et éliminez d'autres Hybrides sur le chemin.

Quartiers résidentiels

Objectif : Neutralisez le Léviathan

Traversez le bâtiment de bout en bout et éliminez les deux ennemis avant qu'ils ne se rendent compte de votre présence. Avancez sur les passerelles et utilisez vos grenades contre le Ravageur et les Hybrides qui l'accompagnent. Escaladez le grava et éliminez l'ennemi qui vous attend. Ramassez le sniper sur le cadavre et occupez-vous des Hybrides de l'autre coté de la rue. Eliminez ensuite les sangsues qui foncent sur vous et avancez. Traversez le pont et tuez les Macabres en chemin. Faites attention aux tirs du Foreur, ses projectiles traversent les parois. Restez alors toujours en mouvement pendant que vous éliminez les Crânes de fer. Avancez ensuite vers leur position et prenez leurs armes. Entrez enfin dans le bâtiment.

Tuez la sangsue qui descend les escaliers, avancez dans la boutique et prenez le Spectral. Eliminez les drones qui vous attaquent puis avancez et montez l'escalier vers la terrasse de l'immeuble.

Objectif : Neutralisez le Léviathan

Equipez-vous du RLAB et sortez affronter le monstre gigantesque. Ne tirez pas pour l'instant. Quand le monstre vous attrape et ouvre sa gueule, tirez une roquette dans sa bouche. Répétez l'action trois fois jusqu'à ce que le monstre vous balance vers un autre immeuble. Quittez les lieux rapidement avant d'être écrasé par le Léviathan. Le monstre vous attrapera une deuxième fois. Tirez à nouveau dans sa gueule pour qu'il vous jette encore plus loin.

Avancez alors vers la terrasse et traversez la passerelle en verre. Eliminez les ennemis en chemin et descendez les marches. Eliminez encore d'autres ennemis pour atteindre la terrasse qui donne sur le Léviathan. Abattez tous ceux qui vous gênent puis attirez l'attention du monstre en lui tirant une roquette dessus. Quand il vient vers vous, explosez les drones qui arrivent en renfort et lorsqu'il passe sous le pont, lancez une roquette sur ce dernier pour le démolir et le faire tomber sur le monstre. Tirez ensuite une roquette sur la partie gauche de la tête du monstre qui saigne déjà suite à la chute du pont.

Chapitre 6 : Tour de Holar, Islande

Entrée nord

Objectif : Infiltrez la station Igloo du SRPA

Avancez jusqu'à l'escalier situé à droite. Montez, avancez et planquez-vous derrière le mur. Prenez votre sniper et commencez à tirer sur les Hybrides.

Objectif : Placez des charges explosives sur les canon antiaériens chimériens

Les ennemis vont essayer de foncer sur vous. Eliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Avancez ensuite et préparez-vous à éliminer les trois Hybrides qui sortent de la porte gauche du bunker. Montez alors vers le canon pour rencontrer un Ravageur en chemin. Si vous êtes rapide, vous pouvez l'éliminer avec vos attaques de mêlée, sinon battez en retraite et explosez-le. Placez ensuite la première charge sur le canon.

Entrez ensuite dans le bunker et descendez les marches. Tuez l'Hybride qui cavale dans le couloir et allez vers la porte de droite. Courez vers le tunnel d'en face pour éviter les tirs des tourelles. Avancez et éliminez les Hybrides et le Ravageur en utilisant vos grenades, très efficaces dans les endroits clos. Avancez ensuite et éliminez le Crâne de fer qui se trouve derrière les grilles. Avancez vers sa position et allez à gauche entre les casiers pour ramasser la mallette. Avancez ensuite derrière les grilles et descendez la dénivellation.

Plate-forme d'atterrissage

Objectif : Placez des charges explosives sur les canon antiaériens chimériens

La cour est gardée par un Stalker. Attendez qu'il s'éloigne et courez vers la rampe qui mène au sous sol. Explosez les drones qui vous prennent en chasse et ramassez le RLAB et ses munition. Eliminez en premier les Hybrides qui se trouvent sur la passerelle de droite et celle de gauche. Montrez le bout de votre nez et tirez sur le Stalker puis revenez tout de suite à l'abri. Répétez cette action jusqu'à l'explosion de cet ennemi. Un portail va s'ouvrir et d'autres ennemis arriveront. Eliminez-les et avancez par la porte vers le deuxième canon pour placer votre charge.

Objectif : Rendez-vous avec l'unité Écho dans la salle d'observation

Une fois la mission accomplie, suivez le chemin pour retrouver vos camarades qui se trouvent dans la salle d'observation.

Cour Sud

Objectif : Nettoyez les défenses chimériennes pour permettre un assaut aérien

Après la détonation, les ennemis vont lancer l'assaut. Accroupissez-vous près des fenêtres et éliminez les drones. Planquez-vous ensuite derrière les panneaux de contrôle et tuez les ennemis qui arrivent par la porte de la salle. Suivez ensuite vos amis et éliminez le Crâne de fer en chemin. Eliminez aussi les Hybrides qui se trouvent sur les passerelles, en haut.

Avancez et ramassez le sniper puis éliminez les ennemis et en particulier le Crâne de fer qui se trouve dans le bunker, sur la droite. Explosez ensuite le drone prédateur et entrez dans le garage de gauche. Attendez l'ouverture de la porte pour vous placer derrière le tableau de commande.

Champ de bataille Holar

Objectif : Pénétrez dans la tour de Holar

Ramassez le trancheur et le fusil à pompe et préparez-vous à affronter plusieurs Macabres. Occupez-vous d'un coté pendant que vos amis s'occupent de l'autre et tranchez les ennemis qui arrivent en masse. Après la fermeture des portails, d'autres Macabres vont attaquer. Eliminez-les avec votre fusil à pompe. Montez ensuite dans l'ascenseur

Tour de Holar

Objectif : Sauvez l'unité Foxtrot

Avancez en éliminant les ennemis et descendez par la droite dans le ravin. Avancez vers le VTOL détruit et repoussez les ennemis qui se trouvent en haut de la colline, à gauche. Planquez-vous ensuite derrière l'appareil et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite.

Objectif : Éliminez les forces chimériennes

Avancez ensuite dans le sentier et prenez garde aux Caméléons. Quand le sol tremble, reculez pour repérer le Caméléon et abattez-le. Eliminez-les tous et courez à gauche pour ramasser le RLAB. Utilisez-le contre le Titan qui arrive et restez toujours en mouvement pour éviter ses tirs. Continuez ensuite votre route vers la tour.

Objectif : Pénétrez dans la tour de Holar

Avancez, prenez le Spectral et préparez-vous au pire. Avancez pour rencontrer plusieurs vagues de Sauteurs, qui foncent sur vous. Eliminez-les en reculant et évitez les tirs du Titan qui arrive en renfort. Utilisez votre RLAB contre ce monstre et ramassez les munitions qui se trouvent sur les caisses, dans la même zone. Si cela ne lui suffit pas, utilisez le Spectral pour en finir. Déplacez-vous constamment et battez en retraite si cela est nécessaire. Avancez ensuite et montez dans l'ascenseur.

Objectif : Traquez Daedalus

Sortez de l'ascenseur et avancez pour assister à la mort tragique de Hawthrone.
Le coupable est Daedalus et vous devez le pourchasser. Avancez dans le couloir jusqu'à la salle gardée par des Crâne de fer. Eliminez-les et ramassez leurs armes. Avancez vers la rampe et éliminez vos ennemis avec le Foreur. Escaladez cette rampe et entrez dans le tunnel de gauche.

Après la cinématique, avancez et éliminez les sangsues avant qu'elles ne vous atteignent. Avancez dans la zone suivante et abattez le Caméléon. Avancez dans la salle suivante et planquez-vous derrière les vitres de droite ou de gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de la rampe et prenez leur place, derrière les vitres. Avec votre Foreur, restez toujours derrière les vitres et tirez sur les sangsues en premier lieu. Eliminez ensuite les Crânes de fer et les Ravageurs. Repoussez d'autres sangsues ainsi que des Hybrides jusqu'à l'arrivée de Capelli qui vous donnera un coup de main. Nettoyez la zone à deux et poursuivez votre route pour voir la fuite de Daedalus.

Chapitre 7 : Cocodrie, Louisianne

QG de campagne

Objectif : Trouvez la bombe à fission

Avancez dans les marais en restant loin de l'eau. Dépassez la cabane et sautez sur la barque pour traverser. Avancez ensuite vers la grande maison

Objectif : Nettoyez la maison de la plantation

Restez à couvert et utilisez votre sniper pour éliminer le Ravageur en premier. Tuez ensuite un Hybride, en bas, et un deuxième dans le balcon. Faites face ensuite à la porte d'entrée et éliminez les Hybrides qui en sortent. Entrez ensuite, ramassez les Foreurs et montez à l'étage. Eliminez les ennemis qui se planquent dans la chambre de droite et celle de gauche. Les ennemis lancent l'assaut et essayent de vous atteindre. Montez alors dans le grenier et ramassez la mallette qui se trouve sur place. Restez en haut des escaliers et, grâce au potentiel du Foreur qui traverse les parois, éliminez les ennemis qui essayent de monter. Des Crânes de fer équipés de Foreurs aussi vont participer à l'assaut. Eliminez-les en bougeant pour éviter leurs tirs. Quand les Ravageurs montent les escaliers, lancez des grenades pour

les éliminer ou au moins les affaiblir.

Les docks

Objectif : Neutralisez le Maraudeur

Quand la voie est libre, prenez le RLAB qui se trouve dans le grenier et descendez à l'étage. Allez dans les balcons pour affronter le Maraudeur. Evitez ses attaques en entrant dans la maison. Contournez-le par la droite ou la gauche et lancez-lui vos roquettes. Une fois qu'il est mort, sautez dessus et utilisez-le comme pont pour atteindre la rive d'en face.

Objectif : Neutralisez les Titans

Avancez sur le ponton et sautez sur les caisses pour descendre de l'autre coté. Vous devez maintenant rejoindre vos amis qui se trouvent dans le dernier bâtiment de droite. Sprintez sur le quai en ignorant les Titans et allez derrière le bâtiment. Montez les marches et rejoignez vos hommes. Descendez ensuite par les escaliers de droite et éliminez les deux Hybrides qui vous attaquent. Ramassez le sniper et éliminez les créatures qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Prenez ensuite votre courage en main et sprintez sur le quai vers le bâtiment d'en face. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage. Tuez d'autres adversaires dans la zone et explosez les drones qui vous gênent. Ramassez le RLAB et allez au fond à gauche où se trouve un trou dans le mur. Eliminez les trois Titans pour pouvoir passer.

Sautez ensuite en bas et sautez sur le bateau. Visitez toutes les cabines pour récupérer des munitions et montez à l'étage. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent. Visitez aussi toutes les cabines et prenez la mallette et le Spectral qui se trouvent près d'un cadavre. Montez ensuite sur le pont supérieur et courez à droite vous abriter derrière la cabine. Activez le bouclier du Spectral et affrontez le Titan qui bloque votre chemin. Restez ensuite sur le pont supérieur et ramassez les armes et les munitions qui se trouvent dans la zone.

Pont Street River

Objectif : Trouvez la bombe à fission

Passez ensuite le pont et retrouvez vos amis. Eliminez les ennemis en chemin et suivez Capelli.

Objectif : Repoussez l'assaut

Après la cinématique planquez-vous derrière les caisses. Utilisez votre Foreur contre les ennemis dans la zone. Tirez sur les voitures pour les exploser et éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup. Avancez pour rencontrer une autre vague d'ennemis. Mettez-vous à couvert derrière la barricade et repoussez-les avec votre Foreur. Avancez ensuite, passez par-dessus la palissade et montez à l'escalier du pont.

Objectif : Localisez le major Blake

Avancez sans crainte sous le pont jusqu'aux escaliers. Montez pour vous rendre sur la route et retrouver le major Blake.

Le marais

Objectif : Détruisez l'avant-poste chimérien

Avancez dans le marais avec le major et ses hommes. Passez la première grille d'égouts et battez en retraite pour éliminer les Sauteurs qui vous attaquent. Suivez ensuite le major et contrôlez la surface de l'eau. Quand des Caméléons invisibles vont vous attaquer, ils seront trahis par le mouvement de l'eau. Tirez dans cette direction pour éliminer ces monstres. Avancez ensuite jusqu'à l'avant poste ennemi. Prenez votre sniper et éliminez les ennemis en commençant par les Crânes de fer et en finissant par les Hybrides. Récupérez les armes des Crânes de fer et suivez le major en éliminant les ennemis en chemin. Rejoignez ensuite Capelli.

Objectif : Escortez la bombe à fission jusqu'à une navette chimérienne

Avancez en suivant vos amis et montez dans l'ascenseur. A la sortie, allez à gauche et mettez-vous à couvert. Des Hybrides et des Ravageurs arrivent par la pente.
Lancez une grenade sur le groupe d'Hybrides pour les exterminer tous en même temps et occupez-vous ensuite des Ravageurs. Utilisez le Foreur pour rester à l'abri des attaques des Ravageurs. Eliminez ensuite le reste de cette première vague.

Avancez sur la rampe pour voir une autre vague ennemie. Elle comprend deux Titans. Rebroussez chemin et allez à gauche sur la plateforme puis prenez le canon à impulsion. Eliminez en toute sécurité ces deux monstres. S'ils sont encore en vie, abattez-les à coups de grenades.

Avancez ensuite sur la rampe et planquez vous derrière les caisses de droite pour éliminer les dernières poches de résistance. Avancez enfin vers la navette.

Chapitre 8: Cratère de Chicxulub, Mexique

Hangar

Objectif : Trouvez la salle de contrôle

Avancez et suivez Capelli. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar. Explosez ensuite les drones qui rappliquent. Allez vers l'interrupteur de l'ascenseur et actionnez-le. Revenez ensuite rapidement en haut de la rampe. Sortez votre sniper et éliminez les trois Crânes de fer puis le Titan. Montez ensuite dans l'ascenseur. Une fois en haut, sortez votre Foreur et commencez à nettoyer le chemin sans vous exposer. Descendez la rampe et entrez par la porte de droite.

Sanctuaire intérieur

Objectif : Éliminez les forces terrestres chimériennes

Avancez dans le hangar et éliminez les ennemis qui attaquent par la droite. Suivez Capelli et abattez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez au bout de la plateforme et entrez par la porte de gauche. Eliminez les ennemis avec votre Foreur et avancez dans le couloir. Repoussez ensuite les Crânes de fer et les Hybrides et entrez dans le hangar. Avancez vers l'ascenseur et utilisez vos grenades contre les Ravageurs. Montez maintenant dans l'ascenseur sans Capelli.

Salles des moteurs

Objectif : Trouvez le point névralgique des conduits

Pendant toute votre progression, écoutez les indications de Capelli par radio. Il vous informera sur la présence d'ennemis autour de vous. Avancez sur la passerelle et ne marchez pas sur le liquide jaune. Avancez ensuite sur le pont. Capelli vous informe que des ennemis sont derrière vous. Tournez-vous alors et éliminez-les. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Eliminez le Caméléon qui garde la zone. Tuez les Crânes de fer qui arrivent et prenez leurs armes.

Passez ensuite la porte et préparez-vous à affronter trois Caméléons dans le couloir. Dès que le sol tremble, reculez et tuez les trois ennemis qui arrivent successivement. Avancez ensuite dans la salle où se trouvent deux conduits. Allez d'abord derrière la vitre qui se trouve à gauche et éliminez les drones qui arrivent par les conduits. Entrez ensuite par l'un des conduits.

Objectif : Activez les commandes manuelles des portes coupe-feu

Avancez dans le couloir jusqu'à la salle des commandes. Montez jusqu'au dernier niveau en ramassant les munitions en chemin. Prenez aussi le Spectral et activez les commandes de la porte. Sortez ensuite par la porte qui mène à

l'extérieur et avancez sur la passerelle. Utilisez le bouclier du Spectral et exterminez les ennemis qui s'opposent à vous. Entrez par la porte d'où sont venus les ennemis et montez dans l'ascenseur.

Ponts extérieurs

Objectif : Localisez Daedalus et la bombe à fission

Sortez de l'ascenseur et avancez sur les ponts du vaisseau. Montez les rampes, placez-vous derrière les caisses et déclenchez les hostilités. Eliminez les ennemis qui patrouillent puis occupez-vous des renforts. Avancez et éliminez le Crâne de fer qui se trouve à droite. Montez ensuite une autre rampe et affrontez deux Titans. Courez à gauche et ramassez le RLAB pour pouvoir éliminer ces deux monstres. Restez mobile pour éviter les tirs ennemis et ne ratez pas votre cible. Passez ensuite par la porte située au bout de la passerelle. Entrez dans le hangar et détruisez les drones avant d'éliminer les Hybrides. Avancez vers le hangar suivant gardé par d'autres ennemis. Eliminez-les et avancez vers le hangar suivant où se trouvent les corps du major Blake et de ses hommes. Un Titan emporte la bombe escorté par deux Ravageurs. Eliminez les deux monstre en premier et poursuivez le Titan jusqu'à la porte. Allez à gauche de la porte et sautez sur le rebord qui se trouve en bas. Longez donc le mur et ramassez les munitions sur le chemin. Ramassez le sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la plateforme, au bout du chemin. Reprenez ensuite votre Foreur et avancez. Passez sur la plateforme et entrez par la porte.

Objectif : Frayez-vous un chemin jusqu'à la bombe à fission

Après la cinématique, avancez vers le premier bunker et éliminer les deux ennemis. Quand Daedalus détruit un coté du bunker, mettez-vous à l'opposé pour éviter qu'il vous attrape. Quand la porte de sortie se débloque, avancez un peu pour provoquer les ennemis du bunker suivant et revenez au votre. Eliminez-les pendant qu'ils essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite en sprintant vers le deuxième bunker et évitez les tentacules de Daedalus. Quand la porte se débloque, attendez que les ennemis arrivent et utilisez votre Foreur pour les éliminer. Sprintez encore une fois vers le dernier bunker et faites la même action à nouveau. Sortez du dernier abri et éliminez les Hybrides en chemin. Prenez la route vers la bombe et Daedalus.

Objectif : Eliminez Daedalus

Le dernier combat est assez facile.
Pour battre Daedalus, il vous suffit de tirer sur le générateur électrique indiqué quand votre ennemi passe à proximité de ce dernier. Effectuez l'action plusieurs fois en attirant Daedalus devant les générateurs. Il sera électrocuté plusieurs fois et ceci entrainera sa mort.

Objectif : Evacuez le vaisseau avant l'explosion de la bombe à fission

Après la cinématique, vous n'aurez qu'une seule arme, vos mains. Vous possédez maintenant une force à la quelle aucune créature ne pourra résister. Rebroussez alors chemin et sachez que vous n'avez que quatre minutes pour rejoindre Capelli. Ecrasez tous vos ennemis avec l'attaque primaire ou secondaire. Vous pouvez tuer plusieurs ennemis en même temps grâce à votre pouvoir. Courez vers Capelli pour quitter le vaisseau avant son explosion. Félicitations, vous venez de compléter le jeu.

Resistance : Fall of Man

© Sony / Insomniac Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU LOOK

Allez en mode multijoueur online et sélectionnez le menu "soldier loadout". Appuyez sur Start pour afficher l'écran des mots de passe et tapez l'un des codes suivants :

`8cba 3462 6595 14d4`	Bandana
`d708 6b08 0f1c b5f6`	Tête barbue
`fa3e f1f4 61e1 f6e0`	Casque
`a7f6 6e7c 05ec 1728`	Casque et bandana
`a8f4 d189 68f8 559e`	skin

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu en Hard pour débloquer le niveau de difficulté Superhuman.

TENUE "SKULL HEAD" (MULTIJOUEUR)

Ce costume peut être débloqué en multijoueur pour les Black Ops si vous terminez le jeu en mode Superhuman avec le maximum de Skillpoints.

RÉCOMPENSES

Clank Backpacks : 100 points de skill

Concept Art Pack 1 : 10 points de skill

Concept Art Pack 2 : 20 points de skill

Flip Levels : 70 points de skill

Option pour visionner les vidéos : Terminer le jeu

Skin MP Mechanic : 126 points de skill

Skin MP Soldier : Terminez le jeu en mode de difficulté "superhuman"

ARMES SPÉCIALES

Terminez le jeu pour débloquer les armes suivantes lors de votre prochaine partie : Arc Charger, Backlash Grenade, L11-2 Dragon, Reaper, Splitter.

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION 1 : " Assaut Total "

Opération Délivrance - York, Angleterre
11 juillet 1951 - 06 : 13

Au commencement, suivez vos collègues. A peine quelques pas effectués et vous ne tardez pas à pouvoir expérimenter la chasse aux chimères. 3 créatures vous prennent en effet à partie, et foncent dans le tas. Eliminez les 2 premières tout en prenant garde d'épargner vos coéquipiers, puis postez-vous près du bus pour attendre le troisième lascar. Retirez-vous ensuite rapidement pour ne pas vous prendre une pluie de grenades, puis passez par le couloir de droite afin de poursuivre. Au cours de cette première mission, de nombreuses informations apparaissent sur l'écran pour vous indiquer quelques manoeuvres simples. Prêtez-y attention pour vous familiariser au plus vite avec les commandes du jeu.

Après avoir aperçu 2 de vos collègues griller joyeusement sur votre droite, pivotez vers la gauche pour faire face à un nouveau combattant du clan adverse. Au loin, vous remarquez l'arrivée d'un renfort aérien. Suivez les survivants, pour parvenir jusqu'à la première position ennemie. Comme vous le suggère votre supérieur, il vous faut vous préoccuper des ennemis postés sur les balcons en priorité. L'occasion est trop belle pour exploiter le système de zoom de votre arme ! Pressez donc la touche R3 (joystick analogique droit) et canardez tranquillement les chimères tout en restant raisonnablement à l'abri. Sans trop vous rapprocher, il vous est possible de finir de nettoyer la zone à bonne distance. Mais les mercenaires que nous sommes préféreront sans doute s'avancer vers l'ennemi pour une attaque sanglante au corps à corps...

Quoi qu'il en soit, une fois le calme revenu, pénétrez dans le bâtiment et ne faites pas l'erreur de suivre directement l'individu chimérien prenant la fuite par les escaliers. Des collègues à vous se chargeront ainsi de lui régler son compte. De votre côté, fouillez plutôt le rez-de-chaussée afin de faire le plein de munitions. Ceci étant, montez à votre tour les escaliers pour tomber sur 2 soldats. Explorez la cache de gauche afin de mettre la main sur quelques items supplémentaires, puis dirigez-vous vers les plaintes que vous entendrez au loin. Vos coéquipiers n'auront vraiment pas fait long feu... 2 chimères auront eu raison d'eux, depuis la première chambre située sur votre gauche en pénétrant l'accès à l'étage. Balancez une grenade entre les 2 rangées de caisses pour vous en débarrasser en un éclair, puis poursuivez par l'annexe. Sur place, une partie de cache-cache avec 2 ennemis ne tardera pas à débuter.

Sortez à l'arrière de la cour et laissez-vous tomber dans la ruelle suivante. Progressez avec les quelques soldats rencontrés et mettez-vous à couvert dès les premiers ennemis rencontrés. Notez qu'à ce stade de l'aventure, votre personnage ramassera automatiquement une arme ennemie sur l'un des cadavres. Différente mais pas forcément plus précise, choisissez l'arme que vous garderez pour la suite du niveau selon vos préférences (et selon vos munitions surtout). Tuez vos opposants avant de poursuivre vers l'avant en direction des hautes herbes où vous vous retrouverez seul face à 5 chimères. Pensez à vous accroupir en maintenant la gâchette R2, mais également à utiliser tout élément du décor susceptible de constituer une quelconque protection (la pierre par exemple). Passez ensuite à l'arrière de la cour, et gagnez le ruisseau asséché en vous laissant tomber près de l'endroit où vous avez abattu de nouveaux mutants. En continuant vers le seul chemin imposé, une cinématique finit alors par s'enclencher...

MISSION 2 : " Le seul survivant "

York, Angleterre, 07 : 47

Au départ de la mission, vous vous avérez être le seul survivant de l'attaque précédente de bestioles. A partir de cet évènement, votre personnage bénéficie de certaines capacités de restauration plutôt intéressantes... Vous remarquerez que votre barre de santé comporte 4 crans. Si vous veniez à subir des dommages, l'intégralité du dernier cran se ré-rempliera peu de temps après. Veillez donc à utiliser stratégiquement ce nouvel élément, en prenant le temps de marquer des pauses pour ne pas gaspiller votre précieuse énergie. Ceci étant, suivez l'homme venu à votre rencontre et préparez-vous au combat. Tout un tas de scorpions mutants viennent se prendre dans vos pattes. Inclinez votre arme vers le bas et essayez de tuer ces bestioles avant qu'elles ne vous rejoignent. Poursuivez en détruisant tout ce qui mesure moins d'un mètre de haut, puis empruntez l'escalier. Passez le pont pour poursuivre. Une attaque plus loin, continuez par les gravats en marquant les pas de votre collègue de fortune. Plusieurs chimères vous narguent plus haut. Laissant le cadavre d'un autre soldat derrière vous, vous vous lancez alors aux trousses des meurtriers.

Arrivé en terrasse, récupérez la bombe à fragmentation sur votre gauche, puis faites le plein de munitions avant de pénétrer par l'entrée est du bâtiment. A l'intérieur, empruntez les escaliers pour atteindre le premier étage, totalement désert. Le second niveau est une toute autre affaire et il vous faut opérer autrement... Il est tout d'abord conseillé de vous accroupir, de manière à vous protéger derrière les containers. Dès l'instant où vous vous montrerez, un ennemi posté en hauteur vous prendra immédiatement pour cible. N'hésitez pas une seconde et descendez-le en priorité. Reculez alors de quelques pas puis revenez à la charge ; une seconde chimère aura remplacé votre précédente victime et se tiendra exactement au même endroit (ce cas de figure peut varier suivant le mode de difficulté de la partie). Eliminez-la, puis faites face aux individus qui vous attendent de pied ferme à l'arrière de la pièce. Encore une fois, pensez à jouer subtilement le coup sans vous jeter aveuglément dans la gueule du loup. La chambre dûment nettoyée, récupérez les quelques minutions disponibles, puis jetez un oeil rapide vers l'ouverture suivante. Au dehors, 3 nouveaux ennemis vous attendent. Eliminez le mutant le plus en hauteur en priorité, puis laissez la seconde chimère arriver avant de vous aventurer près des caisses. Tuez vos opposants en prenant garde à ne pas vous laisser distraire par l'un en particulier, ce qui pourrait laisser une opportunité à l'autre de vous plomber l'arrière-train... Continuez par l'ouverture dans le mur de briques, et vous ne tarderez pas à déboucher sur un endroit où l'ouverture dans le plancher vous offre une vue de choix sur vos ennemis. Lancez-y une grenade afin de signaler votre arrivée, puis canardez les chimères présentes vers l'ouverture. Glissez ensuite vers le côté gauche de la pièce de manière à utiliser stratégiquement la forme du trou béant. De cette façon, il vous est possible d'atteindre la plupart de vos cibles. Pensez également que 2 recharges d'énergie demeurent derrière vous en cas de pépins, si toutefois vous ne les aviez pas utilisées précédemment... Malgré le calme apparent, je vous conseille de faire preuve d'un maximum de prudence dès lors que vous foulerez le parterre de l'étage inférieur. Planquez-vous alors immédiatement derrière les caisses du mur de droite pour ne pas vous laisser surprendre par l'ennemi, très probablement dissimulé non loin... Faites le plein de munitions en détroussant les cadavres de vos victimes, puis sortez en empruntant la prochaine issue.

Une fois le nez dehors, la vue d'un énorme tank devrait attiser votre désir de destruction ! Foncez sans crainte jusqu'à celui-ci et utilisez la touche triangle pour vous glisser dans la cabine de pilotage. Le maniement du véhicule est plutôt intuitif et dispose de 2 types de tirs : tirs à partir du canon et tirs à la tourelle. La puissance que vous procure le canon est largement suffisante et vous permet de réduire en charpie les groupes d'ennemis assez suicidaires pour vous tenir tête. En plus de votre énergie, une barre de vie, celle du véhicule, vient s'ajouter juste au-dessus. Plusieurs tourelles tenues par des chimères sont à craindre. Il vous faut donc viser celles-ci en priorité afin de subir un minimum de dégâts. Suivez le parcours proposé et passez sous le pont de gauche en bout de route, pour mettre un terme à cette seconde mission.

MISSION 3 : " Roquettes "

York, Angleterre, 09 : 16

Dans une courte arène aux multiples planques, vous allez devoir faire face à plusieurs assauts successifs d'escadrons ennemis. L'essentiel est de tenir... Depuis les hauteurs de la base, postez-vous aux balustrades et patientez bien gentiment jusqu'à ce que 2 chimères débarquent en face de vous. Tuez-les rapidement et faites volte-face afin d'abattre sans tarder un ennemi esseulé dans votre dos. Marchez ensuite en direction de l'endroit où les 2 chimères vous avaient rejoint, puis récupérez les fioles de santé si besoin. Continuez de descendre par la gauche et faufilez-vous derrière la

longue rangée de bus pour tenter de surprendre l'ennemi. Toute une série d'ennemis figure retranchée dans la zone. Progressez prudemment et contournez le périmètre en longeant les murs de l'arène pour surprendre la chimère postée derrière la première mitrailleuse. Continuez de progresser de la sorte, jusqu'au petit local où 2 autres bestioles sont à flinguer. Ne les défiez pas de front et choisissez plutôt une approche par l'arrière. Finissez de nettoyer le coin de la zone pour clore la première phase du combat.

Rejoignez vos alliés au centre de la zone, et profitez-en pour récupérer si besoin, 2 recharges d'énergie dissimulées non loin. Une horde d'ennemis choisit cette fois-ci d'arriver par le nord. Une fois encore, une attaque frontale est loin d'être la meilleure solution... Préférez donc un passage de côté, et faufilez-vous entre les véhicules de gauche pour parvenir à l'arrière des positions ennemies. Faites le tour de la zone pour en finir avec cette seconde vague, puis rejoignez à nouveau la troupe.

Le mur nord à peine sécurisé, d'autres ennemis déboulent par la station service du côté ouest du périmètre. Suivez vos frères d'armes et veillez à prendre vos distances pour viser l'ennemi sans pour autant constituer une cible facile pour les chimères. Prenez ensuite le chemin de gauche et pénétrez à l'intérieur du baraquement afin de faire le plein de munitions et de vie. Restez planqué entre les murs de ruines pour finir d'anéantir les dernières forces chimériennes droit devant vous. Une mission musclée où vous n'aurez probablement pas eu le temps de vous ennuyer une seconde.

MISSION 4 : " Un destin pire que la mort "

Centre de Conversion Chimèrien
Grinsby, Angleterre / 12 juillet 1951 - 03 : 15

Après avoir repris connaissance dans la base ennemie, vous êtes témoin d'une bien étrange scène... Le contrôle du personnage repris, commencez par éliminer les 2 chimères (une nouvelle sorte de chimère, non armée) grâce à votre arsenal. Votre seul souci avec ce genre d'individu est de ne pas trop les laisser vous approcher. Si toutefois vous veniez à vous faire agripper, agitez la Sixaxis de bas en haut rapidement pour vous débarrasser de votre ennemi collant... Durant ce niveau, le labyrinthe que vous impose l'architecture du bâtiment ne vous offre guère le loisir de tergiverser à droite et à gauche. Pensez seulement à prendre votre temps lors de votre progression afin d'éviter les suceurs de sang dissimulés dans chaque recoin... Vos 2 premières victimes laissées sur place, passez dans la pièce suivante pour actionner l'interrupteur près du sas. Une cinématique s'en suit alors et vous faites l'agréable rencontre de l'agent Parker dont vous sauvez la vie au passage... 2 victimes plus tard, n'oubliez pas de pénétrer dans la cache de droite pour récupérer quelques munitions, puis brisez les barrières non loin pour passer (touche triangle). Passé le dépôt suivant, des chimères soldats ne tardent pas à vous rejoindre. Visez les canalisations pour les souffler dans l'explosion, puis poursuivez vers le point de convergence où 2, 3 autres ennemis devraient tenter de vous avoir par surprise.

Quelques mètres plus loin, activez les 2 manettes de l'ascenseur pour atteindre le niveau supérieur. Poursuivez par la gauche et stoppez votre marche au niveau du tuyau pour vous occuper d'un garde posté sur une passerelle. Il vous faut alors traverser une petite cour truffée de systèmes de sécurité. En ouvrant l'oeil, vous pouvez déceler l'emplacement de ceux-ci de manière à ne pas vous laisser surprendre... Ces machines s'avèrent alors peu solides, mais peuvent toutefois occasionner de lourds dégâts. Détruisez-les rapidement sans leur laisser le temps d'agir... Contournez la zone pour atteindre l'estrade centrale sans trop de bobos, et sautez derrière la rambarde du fond afin de mettre la main sur le fusil à pompe. Juste avant d'emprunter l'escalier du fond, 2 nouveaux mouchards vous prennent pour cible. Réduisez-les en conserve et poursuivez vers le haut.

Sur le ponton de bois, brisez l'une des caisses pour vous libérer un passage, puis dégommez les 2 clones de surveillance dans la salle suivante. Empruntez alors la passerelle et laissez-vous tomber en contrebas légèrement plus loin. 2 mouchards ne vous laissent pas le temps de prendre vos marques. Planquez-vous derrière l'appareil collé contre le mur afin de minimiser les dégâts. Peu de temps après, un comité d'accueil n'attend plus que vous. Commencez par balancer une grenade dans le tas (ben quoi, vous sonnez bien chez les gens avant de débarquer non ?), puis laissez venir les chimères non armées pour les éliminer sans courir le moindre risque... 2 gardes affublés de mitrailleuses vous attendent sur le montant gauche, légèrement en hauteur. Prenez-les chacun leur tour à partie pour ne pas vous faire piéger entre 2 feux. L'entrepôt qui suit constitue la dernière étape avant la fin du niveau. Pas mal de chimères y sont postées. Il est donc formellement déconseillé de jouer les héros en vous lançant corps et âme dans la nouvelle salle.

Choisissez plutôt de vous faire désirer en laissant venir vos ennemis à vous. Canardez les 2 mutants postés au niveau supérieur, près des caisses et tout devrait bien se passer pour la suite (notez qu'une bonne petite grenade peut faire son effet là-haut). Poursuivez par les escaliers et continuez en longeant le chemin chargé de mouchards. Ne laissez pas leurs rayons lasers vous esquinter, et faites en sorte d'atteindre un passage obstrué par 3 caisses. Faites sauter l'une d'elles, puis laissez-vous descendre pour finir...

MISSION 5 : " Conversion "

Centre de Conversion, 05 : 15

Dès votre arrivée, partez sur la droite et longez le couloir jusqu'au premier regroupement d'ennemis. Eliminez méthodiquement ces derniers en prenant soin de laisser les chimères s'exposer à vos tirs. Restez donc planqué un maximum de temps derrière votre pan de mur et tirez par rafales en prenant votre temps. Vous pouvez également vous planquer derrière les caisses où vous trouverez 2 recharges d'énergie. Le combat terminé, effectuez un tour rapide pour mettre la main sur quelques items présents dans les environs, puis empruntez la grosse planche de bois. Poursuivez par les petites planches, et vous ne tarderez pas à rencontrer un second groupe de mutants. Une fois encore, inutile de vous précipiter. Commencez donc par éliminer le plus gros de la troupe avant de descendre vous frotter au corps-à-corps avec les chimères.

La suite du parcours vous oppose à 3 ennemis supplémentaires qui débarqueront par le prochain couloir. Pensez à récupérer les 2 cartouches de soins dans l'un des rebords de droite, puis occupez-vous des derniers arrivants avant de poursuivre vers l'inconnu. Une cinématique ne tarde pas à s'enclencher. Après celle-ci, traversez l'entrepôt et jetez un coup d'oeil derrière le réservoir en sortant, si vous ressentez le besoin d'accroître votre énergie vitale. Peu après, une bande d'ennemis de type arachnide vous prendra pour cible. Essayez de rester à distance raisonnable pour les arroser sans hériter d'une seule égratignure. Poursuivez vers le haut et pivotez directement vers la droite pour faire face à une seconde vague d'araignées. Récupérez les cartouches de vie et enclenchez la manette près du sas pour progresser. Après avoir traversé la pièce suivante, une longue lutte dans un grand entrepôt vous attend. De plus, vous l'aurez sans doute remarqué, les points de sauvegarde automatique ont tendance à s'espacer de plus en plus, ce qui vous rend le travail plus ardu encore... Quoi qu'il en soit, restez au sommet des marches et envoyez, si vous le pouvez, un tir puissant (L1) sur les 2 ennemis patrouillant côte à côte. Une troisième chimère reste tranquillement dans le coin droit de l'entrepôt, et il vous faut l'éliminer en priorité. Utilisez ensuite la fonction de zoom pour plomber à distance les ennemis au loin, posté dans le coin gauche. Vous pouvez également choisir de descendre afin de les surprendre. Prenez garde aux quelques hybrides s'affairant dans le coin et pensez à faire le plein grâce aux nombreuses recharges de vie disponibles. Vous l'aurez sans doute déjà remarqué, mais les boules jaunes que transportent parfois les hybrides sont instables et peuvent exploser suite à un choc, ceci peut vous aider à éliminer vos opposants encore plus rapidement...

La 2ième partie de l'entrepôt s'avère tout aussi musclée. Commencez par dégager l'entrée de celui-ci, puis balancez une grenade par-dessus le premier engin sur votre droite (ou faites le tour pour une meilleure visibilité et optimiser vos chances). Eliminez ensuite au compte-gouttes les survivants. Vous pouvez tenter un repli stratégique dans un recoin plus à gauche de la pièce. La bataille terminée, approchez-vous du sas bleu pour enclencher son ouverture grâce à l'interrupteur. Poursuivez alors par le tube (nous ne le précisons pas systématiquement, mais pensez à faire le tour d'une zone avant de la quitter afin de mettre la main sur un maximum d'items). A la sortie du tunnel, portez votre regard dans le coin droit, où 3 chimères feront front. Utilisez la borne métallique pour vous protéger des tirs et faites feu à intervalles réguliers en tentant de faire preuve d'un bon timing. La fonction de zoom peut également vous être utile pour en finir encore plus rapidement avec ces indésirables. Une grenade habilement projetée peut également faire son effet... Continuez votre route en longeant le trou béant du milieu. Un hybride, 2 chimères, et 4 sphères de détection plus tard, un élévateur vous tend les bras. Empruntez-le pour achever cette cinquième mission.

MISSION 6 : " Traqué "

Centre de Conversion, 07 : 38

Vous débutez la mission dans une sorte de niveau aux allures de western. De nombreux mouchards sont présents sur

les lieux, et il vous faut donc progresser avec prudence. Commencez par sécuriser l'intérieur des différents baraquements en flinguant tous les mouchards que vous rencontrerez, puis passez à l'extermination de ceux situés au dehors. Vous remarquerez que de nombreuses munitions et cartouches de recharges ont été disposées de part et d'autre de la zone (plus 2 documents). Ceci n'est pas un hasard... Une vingtaine de chimères, si ce n'est plus, vous attend guère plus loin et il vous faudra effectuer de nombreux allers-retours afin d'être sûr de récupérer suffisamment de vie et de munitions pour pouvoir lutter.

Dès lors que vous aurez mis la main sur un fusil à pompe, 2 ennemis débouleront par la droite. Surprenez-les avant qu'ils n'aient le temps de réagir. La première véritable difficulté vient juste après. En poursuivant par la droite, vous débouchez rapidement sur un entrepôt plutôt calme en apparence. Il n'en est rien en réalité, et si vous n'apercevez que 2 gardes chimériens sur une estrade en fond de pièce, la cavalerie ne tarde pas à débarquer dès lors que vous vous aventurerez dans l'allée centrale. Les nombreuses machines vous serviront de planques pour lutter contre les 5 mutants présents sur les lieux. N'hésitez pas à procéder par étape et à prendre votre temps. La méthode forte ne vous permettra pas de passer, il vous faut donc la jouer technique. Le zoom vous permettra d'éliminer avec précision les 2 gardes postés légèrement en hauteur. Pour ce qui est des autres chimères, vous pouvez également sortir de l'entrepôt et vous poster sur le ponton de dehors afin de les laisser venir à vous, l'arme à la main. Quoi qu'il en soit, pensez à inspecter rigoureusement la zone afin de mettre la main sur les nombreuses recharges d'énergie dont celle-ci recèle. Les points de sauvegarde étant extrêmement espacés, il serait dommage de multiplier inutilement les tentatives lors de ce niveau... A peine vous approchez du fond de l'entrepôt que de nouveaux gardes débarquent pour en remettre une couche. Laissez-les venir à vous et éliminez-les méthodiquement. Revenez ensuite sur place et poursuivez vers l'inconnu. La seconde partie du local est gardée par 4 ou 5 chimères, dont une postée en hauteur. Tirez celle-ci en priorité, puis éliminez chacune de ses copines avant de descendre finir le travail au corps-à-corps.

Sous les escaliers du fond se dissimulent (grossièrement) 2 capsules de vie. Montez à l'étage afin de récupérer quelques munitions et le second document du tableau (le premier se trouvant sur le comptoir d'une des baraques de départ montrée en photo), puis redescendez pour vous échapper par l'issue suivante. Au dehors, récupérez les capsules de vie en sautant par l'arrière si celles-ci vous font défaut. Marchez jusqu'au prochain hangar où tout un troupeau de fourchus viendra vous provoquer. Passez ensuite à l'intérieur et attendez-vous à en voir arriver une seconde vague dès que vous atteindrez les escaliers. Enfin, servez-vous de l'élévateur en contrebas pour atteindre la dernière épreuve avant la fin du niveau.

Pour cette dernière ligne droite, il vous faut traverser une zone sous haute surveillance où quelques dizaines de chimères sont positionnées. Là encore pas d'affolement ! Pensez que (théoriquement) quelques capsules de soin ne sont pas loin derrière vous et qu'il vous est possible à tout moment de prendre du répit pour aller faire le plein. Ne vous jetez pas à l'aveuglette dans la zone gardée et choisissez plutôt le combat à distance en canardant vos ennemis grâce au zoom afin d'accroître votre précision. Le danger vient d'à peu près partout, et il vous faut veiller à ne pas vous faire encercler. Commencez donc par balayer l'entrée de la zone et avancez précautionneusement pour aller chercher la suite de vos ennemis. 2 ou 3 chimères vous font face. Portez ensuite votre attention sur la droite où de nouvelles recrues tenteront de vous avoir à distance. Derrière 2 gros containers, 4 mutants attendent de vous voir arriver pour réagir. Peut-être qu'une petite grenade entre les compères pourrait faire son effet... Guère plus loin, 2 chimères sont postées à proximité de 2 capsules régénératrices. Dès que celles-ci auront été abattues, d'autres débarqueront depuis le fond de la zone. Le plus gros vous attend derrière, où 2 gardes sont postés derrière des mitrailleuses. Hissez-vous sur les containers grâce au chemin créé par les blocs afin de pouvoir les atteindre de haut, sans pour autant vous exposer aux tirs des tourelles. Lorsque la voix de votre jolie petite anglaise retentira dans votre casque, 3 dernières bestioles tenteront de vous immobiliser définitivement en vous faisant du rentre-dedans.
Ne vous laissez pas impressionner par ces " fonce dans le tas ", puis poursuivez par les escaliers, pour atteindre les poutrelles qui vous permettront de vous échapper enfin du centre de conversion...

MISSION 7 : " La voie de la résistance "

Récupération du convoi
Manchester, Angleterre
12 juillet 1951 - 09 : 38

Vous en aviez marre d'évoluer en solo, et les bonnes vieilles batailles par équipe commençaient à vous manquer ? Si la réponse à cette question est positive, vous allez adorer ce nouveau niveau de jeu. Des chimères en veux-tu en voilà, les tirs vont fuser de toute part et le compteur de vos frags va décoller. Tout au long du niveau, de nombreux items tels que des munitions, capsules de soins et diverses grenades sont entreposés de part et d'autres. Vous disposez donc d'un armement conséquent qu'il vous faut habilement exploiter. Ne commettez donc pas l'erreur d'économiser vos balles et vos grenades et usez-en dès que l'occasion se présentera si vous désirez atteindre le premier point de sauvegarde.
Une fois lâché au coeur de cette 7ème mission, filez droit devant vous pour apercevoir le premier point de ralliement ennemi. Plusieurs stratégies sont alors envisageables. En attaquant de front, vous pouvez par exemple profiter des quelques remparts pour vous protéger tout en tirant comme des lapins vos opposants. La fonction du zoom révèle alors toute sont importance et vous permet d'enrayer au plus vite l'arrivée chimèrienne en faisant preuve de précision. La seconde possibilité, consiste à atteindre rapidement le flanc droit du champ de bataille pour entraver directement le flux d'ennemis s'infiltrant dans la brèche. Si vous optez pour cette méthode-là, n'ayez pas peur de prendre des coups et laissez la gâchette de tir enfoncée pour éliminer un maximum de mutants. Ne restez jamais immobile et usez de la tôle pour vous dissimuler partiellement des tirs ennemis. Enfin, et ce dernier point est essentiel à la réussite de cette manoeuvre, veillez à balancer un maximum de grenades par-dessus le muret. Vous aurez alors l'occasion d'en récupérer de nouvelles à de multiples reprises, plus tard dans le jeu. Dès lors que les chimères se feront moins nombreuses, profitez-en pour progresser. Restez alors vigilant pour ne pas vous faire surprendre par les quelques resquilleurs planqués dans les décombres.

Le second ralliement de chimères est véritablement plus facile à gérer. Utilisez une nouvelle fois le zoom et observez la position idéale à adopter lors de vos tirs. Eliminez ensuite les 2 ennemis postés dans le baraquement de gauche (un au rez-de-chaussée, l'autre au premier niveau). En mettant les pieds à l'intérieur des ruines qui suivent ce passage, quelques troupeaux de fourchus viendront vous taquiner. Visez donc au niveau du sol pour exploser rapidement ces méchantes bestioles. Le point de sauvegarde atteint, vous déboucherez rapidement sur un chemin en pente. Avancez alors lentement pour déclencher l'arrivée d'un véritable régiment de fourchus et balancez une grenade dans le tas avant de les finir à la mitraillette.

Une dernière épreuve vous attend non loin, mais encore faut-il que vous parveniez à vous frayer un chemin parmi les décombres qui, je n'ai pas besoin de vous le préciser, hébergent leur lot d'ennemis isolés. Arrivé au pont, avancez entre les épaves des différents véhicules et ne laissez pas le temps aux chimères de s'installer derrière la mitrailleuse en balançant une grenade dans le tas. Utilisez ensuite les blocs de pierre pour finir de nettoyer la zone, puis dirigez-vous vers la porte de l'église pour faire apparaître un molosse relativement résistant, mais irrémédiablement idiot... Celui-ci se contentera alors de vous foncer dessus. Esquivez ses attaques en effectuant des arcs de cercle et comptez sur l'aide de vos alliés pour abattre l'animal.

MISSION 8 : " La cathédrale "

Manchester, 11 : 14

La cathédrale sert de repère à de nombreux fourchus. Vous avez d'ailleurs l'occasion de vous en apercevoir dès le départ de cette nouvelle mission. Le danger vient du plafond, mais les bestioles sont bien trop rapides pour que vous ayez le temps de les abattre avant qu'elles n'atteignent la surface du sol. Rester dans le grand hall s'avère tout bonnement suicidaire et il vous faut reculer afin de vous mettre à l'abri à l'intérieur du vestibule juste derrière vous. Les fourchus attaquent par troupeaux et leur nombre est considérable. Optez donc pour le fusil à pompe et faites feu dès lors qu'un groupement d'ennemis sera suffisamment près de votre visée. L'utilisation d'une telle arme permet d'éliminer plusieurs individus en même temps. Veillez également à ne jamais faire du surplace et tournez constamment en tenant tête à l'ennemi afin d'esquiver ceux qui tenteraient de vous sauter au visage.
Le calme étant revenu (traduisez : tous les fourchus et vos coéquipiers massacrés), prenez le temps de récupérer si besoin en allant piocher à droite et à gauche quelques capsules de soin. Approchez ensuite rapidement de l'issue barricadée par 3 larges planches et positionnez-vous sur le côté afin de recevoir comme il se doit 2 ennemis plutôt bien équipés. Tuez les 2 agitateurs afin de récupérer le foreur. Une arme puissante qui vous permet de percer tout obstacle ou bien même de créer des boucliers en maintenant la touche L1 de la Sixaxis. Vous aurez d'ailleurs une excellente occasion de vous en servir, car une fois les 2 lascars descendus, un molosse débarquera dans l'intention de vous croquer. Quelques chimères s'inviteront également à la fête. Tuez-les toutes pour pouvoir poursuivre par l'ouverture.

Dans les rangées constituant l'allée principale, prenez le temps de récupérer le dossier avant de repartir vers la droite.

Derrière le muret en ruine vous attendent 4 chimères, dont 2 postées à l'étage du bâtiment faisant face à la sortie. Lancez une grenade pour vous débarrasser des 2 du bas, puis servez-vous du zoom pour atteindre les 2 autres. Prenez garde à ne pas vous laisser surprendre par un ennemi laissé en retrait qui devrait vous prendre pour cible dès votre entrée sur le terrain. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant et traversez la pièce du rez-de-chaussée de tout son long. Prenez la seconde issue à gauche afin de faire le plein de munitions et de grenades, puis poursuivez par la ruelle extérieure où quelques militaires vous rejoindront. Récupérez les munitions à l'arrière de la cour, puis engagez-vous dans le chemin descendant. Sous le pont, 2 chimères décident d'adopter une attitude offensive suite à votre approche. Quelques fourchus seront également de la partie... Vous finissez par déboucher sur une longue allée où plusieurs ennemis tenteront de vous tendre une embuscade. Prenez le temps de progresser en prenant un maximum de précaution et commencez par éliminer la chimère au foreur en priorité. Prenez garde aux ennemis planqués derrière les vitrines sur votre droite, puis servez-vous des containers poubelles pour passer entre les tirs. En bout de ligne, quelques chimères se posteront en groupe pour tenter d'enrayer votre progression. Une bonne grenade devrait pouvoir faire l'affaire... Prenez garde aux ennemis postés en hauteur, puis remontez enfin par la gauche.

Après avoir récupéré votre lot de munitions, passez prudemment la petite arche afin de repérer la chimère postée au balcon. Faites preuve de précision pour descendre l'ennemi, puis poursuivez par l'allée ouest. Vous ne tardez pas à déboucher sur une petite place où 2 énormes chiens mutants s'en prennent à votre personne. Tuez-les et poursuivez par le parc dont l'entrée se trouve non loin.

La traversée du parc n'est pas sans risque, et de nombreux pièges viendront ralentir votre progression. Au lieu de chercher à abattre les différents mécanismes avant que ceux-ci ne soient définitivement enclenchés, contentez-vous de reculer pour ne pas subir de dégâts. Méfiez-vous des hautes herbes pour ne pas vous laisser surprendre, puis empruntez la tranchée du milieu afin d'atteindre sans risque le second document de la zone. Une petite butée vous permet de remonter vers le haut du terrain. Prenez garde aux mutants regroupés dans l'ancien parc de jeu et poursuivez droit devant vous pour sortir du champ de mines. La suite n'est pas plus réjouissante, et la zone s'avère de plus en plus piégée. Prudence... Suivez le cheminement des ruelles (après les avoir vidées de leurs occupants chimériens, il en va de soi). Vous finissez par traverser un baraquement en ruine qui vous amène à d'autres lieux fortement gardés. Arrivé au niveau du passage à mortier (je vous conseille de vous débarrasser du monsieur en usant d'une belle petite grenade), montez les escaliers et tournez sur la droite pour rejoindre le point de ralliement allié.

MISSION 9 : " Seul contre tous "

Manchester, 13 : 35

La neuvième mission se passe quasiment de commentaires, et c'est plutôt votre savoir-faire au combat qui primera lors de ce niveau de jeu. La bataille se gagne en 3 temps. A votre arrivée, il vous faut parvenir à nettoyer la zone à l'aide de vos petits camarades de jeu. Celle-ci regorge de chimères qui ont alors l'avantage suite aux positions qu'elles occupent. Il est donc judicieux d'utiliser la fonction zoom pour abattre quelques-uns de vos opposants à distance raisonnable pour commencer. La zone regorge de munitions, capsules de vie et autres grenades, alors n'hésitez pas à gaspiller ! Une fois nettoyé, le flanc gauche se révèle parfait pour progresser vers le plus gros de l'ennemi, afin de pouvoir les atteindre avec vos grenades. Finissez de sécuriser la zone en usant un maximum de la fonction de visée précise afin de subir un minimum de dommages.

Lorsque plus un ennemi ne traînera dans le coin, vous détiendrez une position stratégique qui vous conférera ainsi un certain avantage sur l'ennemi. Profitez du temps qui vous est imparti pour faire le plein de santé, de grenades et de munitions, puis rejoignez l'emplacement central où figure le monument historique. Un nouveau groupe de chimères ne tarde pas à faire son apparition. Tournez-vous alors du côté où vous étiez arrivé précédemment pour apercevoir une masse de mutants passer à l'attaque. Inutile d'y aller avec des pincettes avec ces forcenés... Usez donc de vos grenades et tentez d'en balancer un maximum dans le tas. Contournez ensuite les positions ennemies pour finir les derniers individus retranchés au corps-à-corps. Un nouveau silence se fait jusqu'à la prochaine et dernière étape, n'étant pas forcément la plus musclée...

Durant cette ultime phase, vous devez tenir front à un STALKER, sorte d'unité mécanique au derrière particulièrement sensible... L'aide de vos alliés est indispensable étant donné qu'il vous faudra profiter de leurs diversions pour vous poster dans le dos de la machine afin d'atteindre son point faible. Celui-ci est aisément repérable et vous ne pourrez le manquer dès lors que vous prendrez la peine d'enclencher la fonction zoom de votre arme. La méthode consiste donc à se faire oublier, puis à se faufiler dans l'angle mort du STALKER, afin de pouvoir toucher son point sensible (en actionnant au préalable la fonction zoom bien entendu). Le principal danger consiste à esquiver ses torpilles qu'il projettera directement en votre direction lorsque vous aurez atteint votre but. Marchez alors en décrivant un arc de cercle dans le sens de votre choix pour ne pas finir déchiqueté sous le missile. Le combat s'achèvera lorsque vous aurez réussi à toucher 4 fois de suite le point faible de la machine.

MISSION 10 : " Dans le feu de l'action "

Réseau des tunnels chimériens
Nottingham, Angleterre
12 juillet 1951 - 16 : 48

L'offensive continue avec l'exploration du réseau des tunnels ennemis. Mais avant d'aller faire un tour dans les conduits, il va vous falloir parvenir à forcer les premières positions chimériennes... Une fois n'est pas coutume, il vous faut agir avec calme et réflexion pour ne pas y laisser des plumes dès le départ. Enclenchez alors votre système de visée avec zoom et dégommez les ennemis postés aux mitrailleuses en priorité. Progressez lentement en essayant de conserver une distance raisonnable entre vous et vos opposants, puis filez à l'intérieur des tranchées pour poursuivre l'opération. Dès que vous atteignez la première bifurcation, tournez votre regard sur la droite afin de faire face à tout un groupe de chimères. Vous pouvez choisir de les éliminer au fusil mitrailleur, mais le fusil à pompe, associé à une manoeuvre bien négociée, peut également faire sensation dans les couloirs étroits des tranchées... Quoi qu'il en soit, gardez l'oeil ouvert et ne vous laissez pas surprendre par le cheminement des branches du réseau par lesquelles l'ennemi peut surgir à tout moment. Une fois la sortie atteinte, faites-vous tout petit pour passer outre les 2 positions de mortier et poursuivez par l'amassement de caisses. Tuez la chimère y étant positionnée, puis continuez jusqu'à l'entrée des galeries. Un nouveau poste mitrailleur vous empêche toutefois d'y parvenir. Balancez alors une grenade dans sa direction pour régler le problème.

Le réseau de tunnels n'est pas aussi fourni que l'on aurait pu le croire, mais celui-ci abrite toutefois quelques objets intéressants... La première ouverture sur votre gauche vous conduira jusqu'à une capsule de soin. Celle donnant sur la droite vous fera déboucher à l'intérieur d'un bunker contenant bon nombre de munitions ainsi qu'un document. Prenez garde au mutant posté au dehors et revenez sur vos pas afin de poursuivre vers l'inexploré. Quelques mètres plus loin, vous montez un escalier donnant sur une résidence d'allure ancienne. L'ennemi est en bon nombre à l'intérieur. Commencez donc par balancer autant de grenades que vous avez en stock par les ouvertures offertes par la porte et les fenêtres. Vous remarquerez également la présence de barils explosifs. Visez ceux-ci pour en finir encore plus rapidement, puis montez à l'étage où un second comité d'accueil vous attend. Là encore, utilisez une grenade, puis allez finir le travail en privilégiant une attaque de front. Et voilà, les mortiers n'étant plus sous le contrôle de l'ennemi, vos collègues à chemises vertes n'ont à présent plus rien à craindre. Et merci, jamais ?

MISSION 11 : " Conduits "

Nottingham, 17 : 15

Passez au-delà du monticule de débris et avancez jusqu'à la grille plus à gauche. Vous êtes alors témoin d'une courte scène où un énorme monstre (remarquablement bien armé qui plus est) envoie valdinguer un de vos alliés d'un simple coup de patte. Attirez son attention de manière à ce qu'il explose la grille pour vous rejoindre, puis courez-vous planquer derrière les wagons légèrement plus loin dans les conduits. La créature ne peut vous rejoindre et vous pouvez alors l'arroser à distance à l'aide de vos armes et grenades. Pour éviter ces tirs, grimpez dans le wagon entre-ouvert. Après quelques assauts répétés, le monstre finit par exploser en lambeaux. Revenez sur vos pas et passez la grille afin de rejoindre les soldats postés au dehors de la zone où vous hériterez du fusil sniper, complètement indispensable pour la suite de l'aventure.

La suite vous plonge sur le flanc d'une colline jalousement gardée par les forces chimériennes. Quelques conseils stratégiques ne sont pas de trop face à l'affluence de l'ennemi... Commencez par vous servir du fusil sniper pour éliminer quelques-unes des chimères postées au sommet de la butte, puis glissez vers le passage en contrebas afin de prêter main forte à 3 de vos collègues en lutte avec un groupe de mutants. Une grenade bien envoyée permet de vous débarrasser des gêneurs en une seule attaque. Vous remarquerez la présence de nombreux items (armement + soin) dans cette allée. Ce large stock est là pour palier à la difficulté du prochain passage où toute une cohorte d'ennemis vous attend de pied ferme. Pensez donc à effectuer de nombreux allers-retours pour récupérer si besoin. Passé la petite butte, utilisez vos grenades sans compter afin d'éradiquer le plus de chimères possible. N'hésitez pas à reculer pour vous mettre à l'abri et procédez avec patience. Une fois la zone nettoyée, traversez le périmètre en direction de la passerelle montante et préparez-vous une nouvelle fois à en découdre. Bon nombre de mutants sont restés repliés sur la zone supérieure et ne tardent pas à fuir dès lors que vous parvenez à les rejoindre. Suivez-les et arrosez les chimères présentes. Toute une troupe de rampants sera lâchée. Une petite grenade à fragmentation peut alors vous aider à prendre encore plus rapidement le dessus. Le terrain dégagé, gagnez l'intérieur de l'entrepôt et prenez garde aux 2 mutants armés de foreurs. Traversez la zone jusqu'au prochain point où vous récupérerez un document secret. Enfin suivez le cheminement plus en hauteur pour en terminer avec ce niveau de jeu.

MISSION 12 : " Nid de vipères "

Nottingham, 18 : 03

Dès votre arrivée sur les lieux, une énorme créature semblable à celle rencontrée lors du niveau précédent est là pour vous mettre dans l'ambiance. Pour le vaincre, plusieurs techniques peuvent être observées. La meilleure consiste à vous positionner sur la butée afin d'être partiellement couvert. La plupart des missiles envoyés par le colosse devraient alors finir dans le sable. N'hésitez pas à utiliser l'artillerie lourde pour en finir rapidement avec votre adversaire, et prenez garde à ses tirs croisés, bien que rares... Lorsque vous aurez triomphé, un passage s'ouvrira dans la tourelle, et quelques fantassins ennemis tenteront timidement de vous stopper. Réduisez-les en charpie puis passez à l'intérieur du tube pour vous retrouver projeté vers le haut. Le calvaire débute alors, et il vous faut tant bien que mal parvenir à réaliser une percée parmi les forces chimériennes postées au sommet des tours. Le moindre faux pas peut bien entendu vous coûter la vie, prenez donc garde à ne pas tomber... Arrivé en haut du premier pilier, commencez par faire le tour dans le sens gauche afin d'abattre 2 ennemis. Vous allez devoir faire en sorte de subir un minimum de dégâts durant cette ascension vertigineuse. Il est donc conseillé d'user d'entrée de jeu de vos armes les plus performantes ainsi que de vos grenades. Passez ensuite en mode sniper et visez les ennemis postés sur les tourelles avant de poursuivre.

Marquez une pause sur la première plate-forme, mais ne traînez pas pour la suite. Les chimères reprennent en effet leurs positions assez rapidement. Arrivé sur l'autre tour, balancez une grenade en direction de vos ennemis, puis plaquez-vous contre les murs afin de progresser à couvert. Vous devriez trouver un mutant de plus posté à la tourelle arrière. Descendez-le puis récupérer un peu de vie grâce à la capsule avant d'affronter la chimère armée d'un foreur qui devrait débouler depuis le prochain passage. Restez à distance pour l'affronter puis poursuivez... Le premier virage atteint, plusieurs hybrides tenteront de jeter leur dévolu sur vous. Laissez les venir et tuez-les un à un avant de vous intéresser au nouveau groupe d'ennemis situé en face. Le sniper s'avère alors une nouvelle fois indispensable. Appuyez ensuite sur l'interrupteur jaune, puis rejoignez le passage que vous déverrouillerez ainsi. Celui-ci se trouve tout près de l'embranchement où vous aviez dû en découdre avec une chimère à foreur. A peine quelques pas effectués sur le pont qu'un groupe d'ennemis surgit de derrière la prochaine tourelle. Lancez-leur une grenade pour les neutraliser rapidement puis marchez jusqu'au tunnel descendant. Sautez ensuite à l'intérieur pour passez à la dernière phase de cette mission...

Cette dernière partie de mission vous oppose une nouvelle fois avec un colosse chimérien. Au commencement, restez dans votre alcôve et profitez des parois pour vous planquer lors des ripostes de l'animal. Canardez-le autant que possible puis sortez de votre cachette dès lors que votre ennemi tentera une approche. La zone n'est pas entièrement vierge et dispose de multiple cachette pour assurer au combat un côté stratégique. Reculez donc jusqu'à la butée pour vous protéger des tirs de votre adversaire. Triomphez de cet ennemi pour en finir avec cette 12ème mission.

MISSION 13 : " Pas d'issue "

Commandement Nord
Cheshire, Angleterre
13 juillet 1951 - 03 : 34

Un éboulement a lieu et vous vous retrouvez esseulé dans les souterrains de la zone. Votre instinct de survie va être largement sollicité durant cette mission. D'entrée de jeu, les tirs commencent à fuser en direction du tunnel enfumé. Ne perdez donc pas de temps pour riposter à coup de mitraillette et de grenades. Décalez-vous légèrement sur la droite afin de ne pas offrir une cible facile à l'ennemi, puis éliminez toutes les chimères qui parviendront à vous rejoindre dans cette salle de départ. Faites le plein grâce aux items regroupés près des grilles de droite, puis partez vous frotter aux mutants restés postés à l'intérieur du tunnel. Une fois encore, la grenade s'avère le meilleur moyen d'éliminer un groupement d'ennemis... Aidez-vous de la tuyauterie pour progresser à couvert, puis tournez vers la droite dès le premier embranchement atteint. Vous débouchez dans une sorte de cantine où plusieurs dizaines de rampants ne tardent pas à vous rejoindre. Utilisez alors le fusil à pompe pour éliminer les indésirables en prenant bien soin de reculer si besoin.
Passez du côté cuisines pour récupérer quelques munitions, puis empruntez la porte gauche afin de poursuivre par les conduits. Tournez la tête au premier croisement et vous apercevrez un ennemi détaller au loin. Marchez dans sa direction, puis planquez-vous dès que vous entendrez quelques grognements typiquement chimériens. L'étroitesse des conduits ne vous laisse guère le choix entre 36 stratégies... Essayez seulement de laisser l'ennemi s'approcher afin de riposter depuis une planque improvisée. Utilisez également vos grenades pour éradiquer le plus rapidement possible les chimères bien trop nombreuses pour vous. Poursuivez ensuite jusqu'à la prochaine issue et restez vigilent afin d'appréhender un mutant joueur, dissimulé derrière une des parois.

Marchez vers la droite et planquez-vous immédiatement à l'arrière des générateurs blancs pour faire face aux ennemis qui débouleront des 2 côtés. Continuez ensuite vers l'inexploré afin d'atteindre une ancienne gare ferroviaire, où quelques chimères ont, semble-t-il, eu vent de votre arrivée. Commencez par vous occuper du garde chargé de ronde (armé d'un foreur), puis traversez le chemin de rails afin d'en découdre avec tout un groupe posté derrière plusieurs grosses caisses. Afin de ne pas laisser les choses trop tarder, lancez 1 ou 2 grenades dans le tas, puis finissez les survivants à l'aide de vos armes communes. A l'arrière de la salle vous attendent bon nombre de capsules de soin, munitions et autres explosifs. Poursuivez par l'arrière, et longez les dortoirs jusqu'au tunnel de droite. Plusieurs chimères sont postées sous les douches. Exposez-vous donc brièvement et envoyez une grenade au centre du groupe avant d'éradiquer au cas par cas vos ennemis. Poursuivez par le trou béant dans le mur à l'arrière des douches, puis filez le long des conduits sans vous soucier du grondement émanant du dessus. Ainsi, vous ne tardez pas à rencontrer un tout nouveau genre d'ennemi, rapide mais peu dangereux.

Ce genre de chimère s'accroche au mur pour mieux vous plomber, mais celle-ci semblent parfois un peu molles du ciboulot et offrent ainsi des cibles faciles. Eliminez-les au sniper ou à la mitrailleuse avant de poursuivre par le nouveau couloir qui s'ouvre devant vous. Fouillez ensuite chacune des chambres de droite et de gauche pour atteindre divers items et notamment les fameuses grenades à air combustible, vous permettant alors de créer d'énormes embrasements parmi les rangs ennemis (ou alliés en cas de bourbes). Traversez ensuite la pièce dans le sens de la longueur et poursuivez par la faille de gauche lorsque que l'engin de forage vous aura fait une bonne frousse à son passage. Les souterrains ne tardent pas à vous mener jusqu'à un entrepôt surveillé par 2 chimères. Canardez-les à distance avant de vous aventurer à l'intérieur de cette nouvelle pièce.

Grimpez ensuite le long des escaliers pour atteindre le générateur du haut. Redescendez alors de quelques marches pour vous engouffrer dans le nouveau passage. Débarrassez-vous des 2 chimères pour poursuivre sereinement vers la gauche où vous atteindrez un nouveau point de contrôle. Un silence inquiétant règne sur le nouvel entrepôt qui s'offre à vous. En contrebas vous attendent en effet 2 molosses à 4 pattes. Descendez les escaliers et marchez en direction de la sortie jusqu'à ce qu'un son strident vienne vous annoncer l'attaque des 2 créatures. Revenez alors sur vos pas pour vous planquer en hauteur et tirez ainsi vos cibles sans prendre le moindre risque. Une technique sympathique consiste à vous laisser tomber sur un bloc de marchandise du haut de la passerelle.
De cette façon, vous voilà posté au plus près des bestioles, mais complètement hors de leur portée. Il ne vous reste plus qu'à les canarder le plus tranquillement du monde...

Poursuivez par la sortie et avancez le long du tunnel de brique pour continuer vers la droite à la 2ième bifurcation. Vous devriez alors trouver rapidement la salle des machines. Approchez-vous du générateur du fond pour lancez la

cinématique du niveau suivant.

MISSION 14 : " Secrets "

Commandement Nord, 06 : 12

Pour cette 14ème mission, vous débutez exactement à l'emplacement où vous aviez terminé le niveau précédent. La cavalerie ne tarde pas à rappliquer par le couloir de gauche. Postez-vous donc derrière le mur le plus proche de l'issue afin d'appréhender les 2 chimères venues vous débusquer. Partez ensuite sur la droite pour poursuivre par une toute nouvelle voie. Vous pouvez alors prendre les devants en tirant quelques ennemis à distance grâce aux capacités du fusil sniper. Rapprochez vous après cela de la seconde partie des conduits où de nombreux mutants profiteront de chaque recoin pour se planquer. Restez donc vigilant et avancez à tâtons. Vous pouvez également laisser les chimères venir à vous en les attirant, puis en faisant mine de fuir... Dans la pièce sphérique, dirigez-vous vers les escaliers métalliques qu'il vous faudra emprunter, puis levez la tête pour apercevoir l'individu posté plus haut. Ne lui faites pas de cadeau, lui ne vous en fera pas...

Arrivé au sommet, prenez à droite et avancez en direction de la prochaine entrée. Une chimère déboule par celle-ci. Ne vous laissez pas surprendre et plombez la bestiole au plus vite afin d'emprunter le passage. Plusieurs capsules de soin sur votre chemin ne laissent rien présager de bon pour la suite... Avancez au centre et gardez un oeil vers le fond de la zone afin d'apercevoir les forces ennemies lancer leur première offensive. 2 chimères sont à abattre au niveau du sol alors qu'une bonne copine à elles, vous canarde depuis une passerelle supérieure. Lorsque vous en aurez fini avec ces 3 petites rigolotes, avancez prudemment en fixant le mur de gauche. Une trappe ne tarde pas à s'ouvrir et de nouveaux mutants se lancent alors à votre poursuite. Transformez-les en rapières à fromage avant de poursuivre dans la même direction. Dans la salle qui suit, glissez vous à l'intérieur des conduits pour en découdre avec tout un tas de fourchus affamés.

Traversez ensuite le couloir jusqu'au prochain interrupteur fixe. Poussez la manette vers le bas pour pouvoir vous faufiler par le sas adjacent puis poursuivez par le nouveau couloir. Vous l'aurez deviné, celui-ci n'est pas vierge de toute chimère... Les mutants ne tardent donc pas à se manifester dès vos premiers pas effectués dans la zone. Méfiez-vous de la structure des dédalles pour ne pas vous laisser surprendre par l'un des côtés, et pensez à faire demi-tour pour récupérer grâce aux capsules de soin en cas de bobo. Passé une petite porte, un conduit creusé dans la roche vous incite à vous glisser dans la pénombre. Suivez donc le cheminement innocent jusqu'aux premiers cocons (éliminez les quelques fourchus au passage). Ceux-là renferment des rampants qui ne manqueront pas de se réveiller si vous veniez à leur marcher dessus. Vous pouvez vous amuser à balancer des grenades mais il n'est pas nécessaire de faire tant de chichis face à ces charmantes bestioles. Contentez-vous alors de traverser ce champ de parasites puis faites immédiatement volte-face pour les éliminer jusqu'au dernier. Il ne vous reste plus qu'à prendre par la gauche pour pénétrer par la première issue, à gauche à nouveau...

MISSION 15 : " L'Ange "

Commandement Nord, 08 : 03

Empruntez la porte à l'arrière de la salle et commencez à marcher en direction du couloir jonché de cadavres. Poursuivez par la gauche et approchez une petite porte grise afin que celle-ci vienne à s'ouvrir d'elle-même. A l'intérieur de la pièce vous attendent un bon nombre d'hybrides. N'hésitez pas à viser les tonneaux de combustible pour en finir au plus vite, et pensez également à vous munir du fusil à pompe afin d'économiser vos munitions. Quoi qu'il en soit, ne commettez pas l'erreur de pénétrer dans la salle avant d'avoir pu éliminer tous vos ennemis. Lorsque vous en aurez terminé avec ce petit carnage improvisé, marchez jusqu'à la table centrale pour vous saisir du document. Rapprochez vous ensuite des grandes baies vitrées et faites feu dans leur direction afin de vous créer un passage...

Le passage qui suit vous oppose à bon nombre d'ennemis. Commencez par vous saisir des nombreuses munitions disponibles à même le sol, puis grimpez le long des escaliers pour marquer une pause à l'endroit indiqué. Brisez alors les vitraux supérieurs, puis faites mine de poursuivre votre ascension afin que vos ennemis puissent se rendre

définitivement compte de votre présence. Regagnez alors votre position et balancez plusieurs grenades dans l'ouverture. Il vous faut ensuite vous rapprocher. Montez les quelques marches restantes et allez vous coller à gauche des vitres pour pouvoir éliminer les dernières chimères qui débarqueront. Leur nombre est équivoque : les forces ennemies sont sur leurs gardes... N'hésitez pas à user à nouveau de vos explosifs. La suite du parcours se présente comme plus calme, mais si Resistance nous a apprit une chose, c'est bien de se méfier des apparences... Commencez donc par dépouiller les mutants de tout ce qui pourrait faire votre bonheur, puis poursuivez vers l'inexploré jusqu'à un couloir où certaines unités ennemies sont restées en retrait. Reculez immédiatement et visez les barils d'explosifs pour éliminer rapidement la chimère armée d'un foreur, puis commencez à descendre les escaliers suivant pour vous occuper du reste de la troupe, avec entre autres tout un troupeau de bestioles rampantes. Descendez les 2 rangées d'escaliers consécutives et gardez votre calme dès lors que vous recevrez un signal de l'Ange (un cri se fera entendre et l'écran jaunira d'un seul coup pour retrouver son aspect normal progressivement). Quelques pas plus loin, vous finissez par déboucher sur un couloir donnant accès à plusieurs pièces de laboratoire. Vos ennemis sont dissimulés à l'intérieur de celles-ci et vous canarderont dès votre arrivée. Accroupissez-vous alors pour vous mettre à l'abri des tirs et marchez jusqu'à l'entrée de la pièce pour apercevoir vos cibles. Un second dossier vous attend entre les murs du premier labo. Vous le trouverez sur la table d'opération, à son bout.

La suite de la traversée du couloir s'avère tout aussi problématique... D'autres labos demeurent sur le côté droit et de nombreuses chimères s'avèrent être cachées à l'intérieur. Utilisez les caisses pour vous mettre à couvert et n'oubliez pas que vos grenades sont vos meilleures alliées dans les cas où il vient à l'ennemi la bonne idée de se regrouper... Lorsque plus rien ne vous empêchera de continuer, avancez jusqu'au sas qui s'ouvrira sur un tout nouvel opposant : grand, maigrichon, mais au style bestial affirmé. La suite s'avère clairement problématique si vous ne prenez pas le temps d'élaborer une stratégie avant de vous lancer dans la bataille. En effet, vous allez être confronté à tout un tas de viles créatures, beaucoup plus puissantes et résistantes que les chimères de base. Le sas se refermant derrière vous, c'est donc dans un espace clos que la bataille aura lieu, vous empêchant ainsi toute retraite. Si une seule bestiole sera présente au départ pour vous tenir tête, quelques copines à elles émergeront tour à tour dans des tubes, depuis le sol. Au total, 8 créatures seront à abattre. Voici donc pour vous une stratégie ayant largement fait ses preuves. Commencez par vous équiper du fusil à pompe, et foncez vers la créature s'attaquant au malheureux soldat dès l'ouverture du sas. En agissant rapidement, vous pouvez éliminer la grande bestiole avant de perdre votre coéquipier de fortune. En sauvant celui-ci, vous bénéficiez alors de nombreux avantages pour la suite ! Les ennemis ne se focalisent plus sur vous uniquement, et votre puissance de feu se voit décuplée. Après ce court mais néanmoins nécessaire sauvetage, gardez votre fusil à pompe et placez-vous à proximité des capsules émergeant du sol. De cette manière, vous pouvez tenter d'éliminer vos 3 prochains adversaires avant même qu'ils ne puissent se déplacer dans la pièce.
Là déjà, vous remarquez que l'aide du soldat n'est vraiment pas négligeable... Veillez donc à sa survie de manière à entamer en duo le dernier assaut mener par l'ennemi. 4 créatures surgissent cette fois-ci du sol, et vous ne pouvez donc vous trouver sur tous les fronts à la fois. Laissez le centre de la zone pour votre allié et choisissez pour votre part de vous retirer à l'abri derrière les tubes. Vos opposants ne tardent pas à se ruer sur votre collègue qui avouons-le est quelque peu sacrifié pour le coup... Les bestioles regroupées au centre de la pièce vous donnent la possibilité d'user efficacement de grenades. Il ne vous restera plus qu'à vous armer du foreur pour finir d'éliminer les plus résistantes d'entre elles. Gardez en tête qu'en passant près du sas, jusqu'à 2 capsules de vie peuvent être récupérées.

Une fois cette épreuve brillamment remportée, une nouvelle trappe s'ouvre de l'autre côté du mur. Enfoncez-vous vers le nouveau chemin qui vous est offert et marchez jusqu'à retrouver toute une unité de soldat. La suite n'est qu'une promenade de santé comparée à ce que vous venez de vivre précédemment... Arrivé sur le champ de bataille, nettoyez la zone des quelques chimères présentes, puis restez vigilent jusqu'à l'arrivée d'une navette. Plusieurs ennemis en débarqueront rapidement. Jetez donc plusieurs grenades dès lors que la trappe s'ouvrira afin d'éliminer le plus gros de l'attroupement. Finissez-en avec cette dernière opposition pour boucler ce 15ème level de jeu...

MISSION 16 : " Recherche et récupération "

Gorges de Cheddar
Somerset, Angleterre
13 juillet 1951 - 09 : 52

Vous débutez ce nouveau niveau depuis une courte annexe où vous récupérerez automatiquement le Grêleur IR-005,

une arme capable d'effectuer des tirs ricochés. La vue que vous avez sur la route vous permet d'apercevoir plusieurs chimères en fuite. Celles-ci parviennent toutefois à se mettre rapidement à l'abri et ne tardent pas à vous canarder. Commencez alors par éliminer les ennemis postés derrière les remparts face à la petite sortie avant de vous tourner vers les mutants au fond à gauche de la zone. Poursuivez vers la gauche jusqu'au bus enflammé où d'autres forces d'attaque ne tarderont pas à venir à votre rencontre. Pensez à explorer les différentes ruelles pour récupérer armes et munitions mais également pour pouvoir vous replier stratégiquement en cas de pépin. Une fois la zone explorée de tout son long, vous avez la possibilité de vous éclipser jusque dans un petit terrain vague (encadré par un portail métallique) où vous pourrez mettre la main sur un nouveau document. Celui-ci dispose d'un dessin reproduisant toutes les viles créatures rencontrées jusqu'ici. L'occasion pour vous de coller un nom à toutes les bestioles que vous avez massacrées jusqu'à présent (et l'occasion pour moi d'effectuer de multiples modifications dans cette soluce...).
Rejoignez ensuite le bus en flamme et contournez celui-ci pour apercevoir un escalier donnant sur une terrasse à l'arrière. Grimpez ni une ni 2 pour surprendre les 2 chimères postées au balconnet, puis occupez-vous des 2 autres dans le coin gauche près de l'angle du seul chemin disponible. En vous penchant près des barrières, vous remarquerez qu'une impressionnante troupe d'ennemis campent plus bas. 1 ou 2 grenades peuvent alors s'avérer utile pour calmer leurs ardeurs. Ceci étant, poursuivez vers la gauche et éliminez le mutant planqué dans les escaliers qui suivent afin de prendre sa place. Vous avez sans doute pu repérer les ennemis qu'il vous reste à abattre depuis la terrasse précédente. Dirigez-vous donc vers vos cibles sans faire de folie. Petit à petit, rafale par rafale, vos balles finissent par avoir raison des chimères (en tout cas c'est tout le mal que je vous souhaite). En cas de gros bobos, n'hésitez pas à faire demi-tour afin de partir en quête de capsules de soin qui, j'en suis persuadé, se trouvent en bon nombre dans la zone. Notez également que d'autres capsules demeurent dans la zone de combat... Dès lors que vous aurez éliminé la première vague d'ennemis, quelques mutants snipers viendront faire mumuse avec vous. Le tout avec ce genre d'adversaire, est de savoir rester en perpétuel mouvement afin de ne pas vous offrir comme cible. Eliminez ces 4 ou 5 petits chenapans. L'acte final vous oppose à 3 chimères de bas étages. Celles-ci courent se réfugier derrière le véhicule près du pont. Ne perdez pas de temps en actes inutiles et visez prioritairement l'automobile. Boum ! Un joli feu d'artifice de chimères en perspective...

MISSION 17 : " Terrain commun "

Gorges de Cheddar, 11 : 37

Ca vous dirait de poser 2 minutes votre flingue pour le volant d'un tout-terrain ? Cette mission vous donne l'occasion de piloter le Lynx LU-P, second véhicule du jeu. Si la conduite du bolide n'a rien de vraiment compliqué, les différentes tâches qu'il vous faudra accomplir, elles, demanderont agilité et beaucoup de sang froid de votre part... Quoi qu'il en soit, l'accomplissement du niveau se révèle quelque peu ennuyeux à la longue tant les objectifs se ressemblent. Fort heureusement il existe des techniques de jeu que je suis en mesure de vous livrer. Ouvrez donc bien vos oreilles soldats... Pour commencer, il vous suffit de rouler sur la route pour sortir ensuite sur votre gauche, direction les grands espaces. Vous remarquerez au passage que les petits obstacles, telles que les barrières ne posent aucun problème au Lynx qui les détruit alors sur son passage. Dans la zone qui suit, roulez en direction des 2 bâtiments afin de vous faire une idée sur la première partie du périmètre.

Durant cette mission, les manoeuvres qu'il vous faut réaliser sont toujours les mêmes. Je vais donc consacrer ce paragraphe à l'explication des actions à entreprendre... A plusieurs endroits, il vous faudra parvenir à investir 2 bâtiments successifs afin d'actionner plusieurs interrupteurs vous permettant d'ouvrir un portail, et donc de poursuivre vers le reste de la zone. Malheureusement pour vous, l'accès à ces interrupteurs est jalousement gardé par de joyeux troupeaux de chimères postés autour, dedans et sur des structures... Et pour couronner le tout, certaines d'entre elles vont même jusqu'à se glisser derrière des tourelles automatiques. De vraies vicieuses celles-là... Beaucoup d'ennemis vous tiendront tête durant ce niveau de jeu, mais vous disposez vous-même d'un allié non négligeable, qui à défaut de descendre du véhicule, canardera sans relâche et avec précision tout ce qui bave et qui a plus d'une tentacule. Commencez donc par approcher des structures et faites le tour d'elle plusieurs fois de suite afin que votre équipier puisse s'occuper des chimères environnantes. Votre véhicule étant des plus costauds, n'hésitez pas pour votre part à écraser vos adversaires dès qu'il vous en sera donné l'occasion. Surveillez votre barre de vie et faites en sorte d'éviter de perdre vos fragments. En cas de coup dur, prenez la fuite pour laisser le temps à votre personnage de récupérer sereinement, plus loin. Mais cette stratégie n'est pas suffisante pour parvenir à conquérir les bâtiments dissimulant les interrupteurs. La clef du succès réside une fois de plus dans la sécurité, et à titre de prévention, il est rudement conseillé

de vous débarrasser d'un maximum d'ennemi avant d'approcher les structures. Le fusil sniper se révèle alors d'une aide précieuse. A travers la lunette de votre arme, visez les mutants postés en hauteur en priorité. Face au nombre impressionnant que compte les troupes adverses, vous risquez vite de vous retrouver à cours de munitions. Si trop d'ennemis demeurent encore en vie, utilisez alors la fonction de zoom de votre arme classique pour éliminer à distance les gêneurs. Bien souvent, ces précautions ne suffisent pas à trouver l'intérieur des postes chimériens vide, et il vous faut à nouveau porter la main à l'arme. Dans ces espaces confinés, les grenades se révèlent alors redoutables. Au cours de votre périple, vous trouverez de nombreuses capsules de soin aptes à soigner vos plus gros bobos. Toutefois, il vous est impossible de les récupérer en étant à bord du véhicule et il vous faudra donc impérativement poser pied-à-terre pour pouvoir en profiter. Passé le troisième et dernier portail, choisissez de poursuivre en brisant la barrière de droite pour en finir avec cette mission.

MISSION 18 : " Une découverte troublante "

Gorges de Cheddar, 12 : 20

Votre fraîche collaboration n'a plus lieu d'être, et vous voilà parti seul de votre côté... Commencez par actionner l'interrupteur de manière à ouvrir le prochain portail, puis avancez prudemment en direction du bâtiment chimérien, visible au lointain. Utilisez le fusil sniper pour abattre la sentinelle et la porte de la structure ne devrait pas tarder à s'ouvrir d'elle-même. Poursuivez votre chemin en dézinguant les ennemis alertés par votre présence, et marquez une halte avant de pénétrer à l'intérieur du premier bâtiment. Plusieurs chimères demeurent en effet planquées sur la passerelle supérieure. Occupez-vous en priorité des soldats positionnés au rez-de-chaussée avant de vous aventurer plus haut. A l'étage du dessous, avancez près de l'interrupteur jaune et enclenchez ce dernier. Vous récupérez du même coup l'arme la plus inutile du jeu : "l'Englueur" (en ce qui me concerne bien sûr). Sa portée est limitée mais les bulles qu'il produit vous permettent de tendre des pièges à vos adversaires. L'I.A. n'étant pas des plus élaborées, les chimères se jettent alors volontiers dans vos salves gluantes... Eliminez les esclaves puis prenez l'issue suivante. Dirigez-vous alors immédiatement sur votre gauche et longez les barriques de manière à trouver le second bâtiment qu'il vous faudra prendre de force.

Plusieurs ennemis vous prennent immédiatement pour cible. Des tirs de foreur et quelques grenades se mettent même à pleuvoir... Il est fortement conseillé de vous débarrasser de ces quelques troubles fêtes avant de pénétrer dans l'enceinte. A l'intérieur du bâtiment, de nombreux mouchards vous empêchent de progresser aussi vite que vous le voudriez. Ouvrez l'oeil pour vous frayer un chemin jusqu'au prochain interrupteur. A peine êtes-vous sorti au dehors qu'une grande folle de chimère vient vous chercher des noises. Soyez intraitable avec elle, d'autant plus qu'une amie à elle ne tarde pas à débarquer pour lui prêter main forte... Il vous faut ensuite poursuivre jusqu'au pont. La route n'est pas sans encombres mais les ennemis rencontrés sont faibles... Soyez vigilent et tout se passera bien. Le pont atteint, traversez la passerelle une fois la chimère se tenant sur celle-ci éliminée.

De l'autre côté de la colline, vous retrouvez le commandant occupé à en découdre avec quelques mutants retranchés. Hors de question que celui-ci soit le seul à en profiter ! Attelez-vous alors vous aussi au tir de chimères. Frayez-vous ensuite un passage jusqu'à la buttée et montez sur celle-ci comme vous le suggère votre compagnon. L'atteinte de ce lieu permet de déclencher une cinématique. Vous décidez ensuite de vous tirer de cet endroit maudit. Suivez l'Anglais jusqu'au labyrinthe pour vous frotter à de nouveaux ennemis. Une buttée sur la droite vous fait bénéficier d'un très bon angle de tir. N'hésitez pas à jouer les montes en l'air sur celle-ci... L'endroit est propice aux mauvaises rencontres et chaque angle de terrain devient dangereux. Soyez donc vigilent et n'avancez qu'à demi-pas... Passé le portail suivant, dirigez-vous vers la gauche pour tomber nez à nez avec un joli troupeau de rampants. Jouez des coudes avec toute cette troupe d'indésirables et ne négligez pas la grande chimère venue se battre dans le lot.

Poursuivez vers l'inconnu. Le chemin imposé par les barrières qui clôturent l'endroit vous force à emprunter un passage miné. Gardez votre index au-dessus de la touche servant à s'accroupir et servez-vous des murets pour progresser à couvert. 2, 3 chimères viennent mettre leur grain de sel. Eliminez-les à distance pour ne pas vous faire surprendre par les mines lors de déplacements brusques. Si le calme règne dans la pièce suivante, il n'en est rien en réalité. Plusieurs mutants sortent de l'ombre et tentent de mettre court à votre vie. Ceux-là étant plutôt mous du genou, vous devriez tout de même parvenir à les neutraliser assez facilement. Après avoir entièrement nettoyé la zone, actionnez l'interrupteur pour ouvrir une lourde trappe. Vous êtes alors confronté à tout un groupe de chimères salement remonté. Laissez-les

venir à vous et n'hésitez pas à vous retrancher en cas de nécessité absolue. Foncer dans le tas et sortir affronter directement vos ennemis serait en effet pur suicide...

Au dehors, prenez à gauche et contournez les machines de guerre pour trouver un nouveau document. Grimpez ensuite sur le pont et poursuivez droit devant vous jusqu'à atteindre la jeep.

MISSION 19 : " Le diable frappe à la porte "

Commandement Sud
Bristol, Angleterre
13 juillet 1951 - 14 : 24

Les chimères ont prit à revers la base de vos alliées et il vous faut tenter une percée pour permettre au plus grand nombre de s'en sortir. Dirigez-vous vers le champ de bataille et délaissez les Stalkers qui devraient eux aussi vous laisser tranquille. Sur place, commencez à éliminer les mutants présents à l'avant-poste, puis progressez jusqu'à l'entrée d'un chemin piégé par de nombreuses mines. Au bout du chemin vous attendent 2 molosses. Restez alors dans le coin pour vous mettre à couvert derrière les remparts métalliques. Faites en sorte de les éliminer le plus vite possible pour pouvoir poursuivre vers la droite. Il ne vous faut guère longtemps pour tomber sur de nouveaux opposants. Cette fois-ci, c'est tout un groupe de chimère qu'il vous est possible de prendre par surprise. Il peut être alors judicieux de propulser une grenade dans ce joli bouquet d'ennemis.
Après en avoir fini avec les quelques chimères restantes, vous avez accès au premier poste de surveillance qui fourmille de capsules de soin et autres munitions fort sympathiques. En ressortant du bâtiment, la provenance d'un râle au lointain ne vous trompe pas... Une chimère version King Size est venue semer le trouble parmi les troupes alliées. Sortez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec le géant. Pensez également à effectuer de nombreuses manoeuvres latérales (mouvements continus) afin d'esquiver les tirs dévastateurs du monstre. Lorsqu'il n'en restera plus qu'une carcasse fumante, avancez près du passage à l'arrière et prenez la voie des champs, droit devant vous, légèrement sur votre gauche. La zone est piégée et demande donc une extrême prudence de votre part. Une fois le parcours effectué, vous finissez par déboucher à l'entrée d'un sentier montant. Empruntez celui-ci pour atteindre la zone où les forces ennemies semblent entreposer leurs mortiers.
Plusieurs mutants viendront ensuite à votre rencontre. Reculez afin de pouvoir esquiver facilement leurs tirs, puis revenez à la charge pour détruire le matériel de guerre qui pèse lourd dans ce combat. Voilà une bonne (et unique ?) occasion d'utiliser l'Englueur par exemple... En poursuivant votre chemin, vous pouvez ensuite apercevoir un combat se dérouler en contrebas. Utilisez votre fusil sniper pour éliminer quelques mutants, puis passez par le chemin descendant afin de prêter main forte à vos collègues de manière plus directe. Finissez de nettoyer la zone avant de vous diriger vers les entrepôts où votre supérieur hiérarchique vous attend...

MISSION 20 : " Evacuation "

Commandement Sud, 15 : 59

Ce début de mission vous propose d'en découdre âprement à l'intérieur d'une cage d'escalier. Quelques chimères grimpeuses vous accueillent dans un premier temps. Accrochées sur les murs, celles-ci ne sont pas très réactives pour changer... Plus bas, quelques soldats ennemis viendront vous rejoindre. Il est conseillé d'attendre les premiers éclaireurs afin de ne pas avoir à faire face à trop d'ennemis en même temps. Poursuivez votre descente et une chimère armée d'un foreur vous prendra pour cible. Rétorquez à armes égales et sortez votre artillerie pour lui montrer à quel point vous êtes bien équipé (ou alors faites comme moi sur la photo, pulvérisez-lui simplement le menton d'un bon coup de crosse bien placé). Plus bas, votre ultime opposant préfèrera se rétracter face à votre offensive rageuse. Poursuivez par l'issue de gauche et suivez la lumière rouge afin de tomber nez à nez avec quelques fourchus occupés à dépecer un cadavre. Sous le tas de chair béante se trouve un dossier secret...

En rattrapant la seconde issue, vous avez la possibilité de surprendre un patrouilleur à l'intelligence folle (ironie). 2 autres chimères patientent à l'arrière. Une alcôve vous permet de reprendre par la droite une fois la pièce traversée. Vous débouchez alors dans une grande salle de jeu. Avancez près des marches pour apercevoir vos ennemis en

contrebas. Restez sur vos positions pour éliminer vos opposants. Passez derrière le comptoir pour mettre la main sur quelques grenades si besoin, puis sautez gaiement sur les billards pour faire le plein de munitions pour foreur. Poursuivez par la prochaine issue et filez vers l'ascenseur. Utilisez celui-ci pour rejoindre les troupes alliées occupées à combattre un lot d'ennemis redoutables. L'affrontement qui vous attend dans le hangar n'a rien d'une promenade de santé et il vous faudra respecter ma stratégie à la lettre si vous avez du mal à vous en sortir seul. Dès l'ouverture de la porte, commencez par envoyer 1 ou 2 grenades dans le groupe d'ennemis sur votre gauche. Face à vous, le plus imposant des ennemis du jeu (pour le moment) fait des ravages dans les rangs alliés. Glissez-vous alors derrière les blocs de sable afin de vous mettre à l'abri de ses roquettes. En suivant la devanture du bâtiment à l'arrière, vous remarquerez d'autres chimères postées près d'un baril explosif. L'occasion est trop belle, faites sautez vos ennemis sans ménagement ! Il vous faut ensuite vous occuper du plus gros morceau. Derrière votre abri, sortez sur les côtés gauche et droit pour canarder la bête à l'aide de vos armes les plus puissantes. Balancez également de nombreuses grenades pour en finir encore plus rapidement avec l'animal. Finissez ensuite de nettoyer la zone, puis passez sur la passerelle légèrement plus à l'ouest pour descendre quelques ennemis.

Filez ensuite vous frotter au combat rapproché et prenez le temps de vous faufiler dans le premier des gouffres pour y trouver un nouveau dossier. La suite est beaucoup moins rocambolesque que le passage décrit précédemment. Suivez les soldats pour éliminer les chimères près du bâtiment positionné à l'est du hangar. Passez ensuite à l'intérieur et partez prendre à revers l'ennemi posté à la sortie. En poursuivant votre investigation au dehors, vous finissez par tomber sur le plus gros morceau de cette résistance chimérienne. Plusieurs d'entres elles sont en effet postées derrière des mitrailleuses. Tuez les 3 forcenées puis filez grâce à l'élévateur géant juste derrière, légèrement plus à droite.

Plus haut, la difficulté gagne à nouveau en intensité... Avancez jusqu'à atteindre une salle circulaire où plusieurs de vos ennemis vous attendent de pied ferme. S'aventurer directement dans l'antre gardé serait une grossière erreur. Passez donc plutôt en visée rapprochée pour canarder vos cibles. Il est également possible d'épauler votre fusil sniper pour éliminer les ennemis les plus dangereux (je parle du type à 4 yeux armé d'un foreur, vous voyez ?). Bien sûr, si vous optez pour l'alternative sniper, pensez à combiner cette action avec l'effet ralentisseur pour ne pas finir rapidement en gruyère. La zone enfin vidée, traversez la pièce pour poursuivre par le tunnel opposé. Quelques bestioles rampantes vous prennent alors à partie. Je déconseille les négociations et suggère le fusil à pompe pour vous débarrasser des gêneurs. Poursuivez jusqu'au grand hall, et faites une halte dans l'alcôve à l'éclairage rougeâtre pour mettre la main sur un nouveau document. Il vous faut ensuite vous occuper des ennemis de la salle suivante. A savoir, des chimères qui se prennent pour Spider-man et 2 mutants armées de foreur. La technique du sniper peut à nouveau porter ses fruits sur le moment.
Prenez ensuite le temps de vous aventurer sur les passerelles pour récupérer quelques items supplémentaires puis montez prudemment les grands escaliers du fond. Toute une troupe de chimère se lance alors sur vous. Une technique simple et efficace consiste à lancer une grenade sur le haut des escaliers avant de grimper pour faire apparaître vos ennemis. Ceux-là n'auront alors pas le temps de vous poser des problèmes et périront dans l'explosion. Poursuivez votre chemin en vous méfiant des angles offrant de nombreuses cachettes à vos ennemis.

MISSION 21 : " Chemins divergents "

Commandement Sud, 17 : 05

Bienvenue dans la mission la plus courte du jeu ! Vous évoluerez à l'intérieur d'un destroyer ennemi avec pour seul et unique but de semer le chaos parmi les forces chimériennes. Des forces bien maigres ma foi, car elles ne comptent seulement que 3 colosses et 3 tourelles mortier... Pour ce qui est de vous défendre, vous disposez de 2 commandes de tirs. Le tir primaire fait donc état de mitrailleuses mais s'avère au final peu efficace. Le tir lourd, vous permet quant à lui de bénéficier de torpilles en quantité illimitée. C'est donc l'utilisation de cette arme qu'il vous faudra privilégier lors de cette (courte) bataille. 2 remparts de chaque côté vous permettent d'attaquer les colosses sans pour autant constituer une cible pour les mortiers. L'énergie de votre véhicule n'est pas très conséquente et s'épuise toutefois assez rapidement. Prenez garde aux mortiers et tout devrait bien se passer.

MISSION 22 : " Dans les profondeurs "

Tunnels Chimériens
Bracknell, Angleterre
13 juillet 1951 - 18 : 14

Sous terre, avancez prudemment en éliminant les hybrides jusqu'à ce que vous débouchiez dans une pièce contenant quelques fourchus et un " longues jambes ". Durant toute l'exploration du niveau, de nombreux cocons seront observables. Approchez vous alors de ces niches à pas feutrés pour ne pas vous faire surprendre par l'éclosion ravageuse des rampants. Dans un court fossé sur votre droite demeure un document. Passez donc le récupérer avant de poursuivre plus loin. Le passage suivant vous oppose à des monstres similaires. Veillez seulement à rester dans le tunnel de départ pour laisser venir d'eux-mêmes vos ennemis. Armez-vous alors du fusil à pompe pour engendrer un maximum de dégâts en un minimum de temps. Le calme revenu, avancez en direction de la butée aux multiples structures métalliques, et faites le tour par la droite afin d'éradiquer les 2 chimères armées de foreur.

Les dédales qui suivent ne sont que faiblement fournis en ennemis et seuls quelques hybrides sont là pour vous ralentir. Progressez jusqu'à atteindre une salle circulaire où vous évoluerez sur une plate-forme en métal. Même s'il vous faut lutter dans un premier temps, pensez bien à ramasser le second document du niveau après la bataille. Depuis cette salle, quelques élévateurs vous emmèneront à un rythme élevé tout un tas de créatures chimériennes prêt à en découdre. Face à la vitesse à laquelle vos ennemis défilent, il n'est vraiment pas simple de s'y retrouver et l'on finit alors très souvent par ne plus savoir où donner de la tête... Voici la stratégie que je vous propose... Commencez par vous munir du fusil à pompe et tournez au centre du rond central de manière à attendre les 2 premiers élévateurs dans le but d'accueillir leurs occupants au corps-à-corps. Si vos premiers opposants ne sont pas bien méchants, ceux qui suivent n'ont pas le même répondant. Glissez-vous alors sur l'une des passerelles extérieures de manière à vous coller à la roche. Une grande chimère ne devrait pas tarder à pointer le bout de ses tentacules. La laisser venir à vous pour l'achever de 2 ou 3 coups de fusil serait tentant, mais ne commettez pas cette erreur, et pensez plutôt à vous équiper dès à présent d'une de vos armes les plus dévastatrices, de manière à l'éliminer rapidement. En effet, le flot d'ennemis suivant ne vous permet aucunement de perdre du temps. Tirez à distance raisonnable et n'hésitez pas à user de vos grenades dès que des groupements d'ennemis se mettront en place.

Continuez d'avancer dans les couloirs chimériens et usez des tubes de gestations pour progresser de plate-forme en plate-forme. Quelques ennemis ne tardent pas à se manifester sur la paroi du fond. Eliminez-les tous avant de vous rapprocher du système de ventilation qui vous permettra de vous hisser sur les structures suivantes. Cette courte séance d'équilibriste coupe radicalement avec l'ambiance bourrin du jeu. Légèrement plus haut, quelques chimères vous attendent sur une longue passerelle. Tirez dans les billes jaunes pour provoquer une explosion, puis finissez les survivants grâce à la mitrailleuse. En poursuivant vos péripéties, vous ne tardez pas à atterrir dans un secteur littéralement submergé d'hybrides. Balancez une grenade en direction de l'attroupement, puis reculez de quelques pas pour anéantir vos opposants au compte-gouttes. Méfiez-vous des gardes aux foreurs puis poursuivez vers l'inconnu pour découvrir la dernière partie de cette longue mission. Il vous suffit alors de progresser prudemment entre plusieurs corridors serrés sans vous faire surprendre par l'ennemi. Soyez vigilent et vous ne devriez pas rencontrer de difficulté pour ce dernier passage...

MISSION 23 : " Un endroit sombre "

Tunnels Chimériens, 22 : 33

A peine vous voilà débarqué qu'une horde de chimères vous saute dessus... Prenez garde à ne pas vous endormir sur vos positions et essayez de rester constamment en mouvement afin d'éviter d'être surpris depuis un angle mort. Cette petite armée improvisée étant constituée uniquement d'hybrides, l'essentiel est de parvenir à conserver une distance raisonnable entre eux et vous. Ne vous focalisez pas sur un côté en particulier et veillez les élévateurs de manière à anticiper les débarquements de mutants. N'hésitez pas à utiliser vos grenades inflammables pour vous débarrasser d'un maximum de vos adversaires en un temps éclair et enfin, faites en sorte de manier l'artillerie lourde en cas de grosses difficultés. Après un certain temps de lutte, quelques chimères armées parviendront à vous rejoindre. Progressez alors prudemment dans la pièce ronde pour surprendre vos adversaires avant d'aller rejoindre l'élévateur doté d'un interrupteur. Gardez à l'épaule le lance-roquettes et progressez lentement vers la gauche. A chaque fois que vous observerez un attroupement de cocons, vous pourrez être sûr que des ennemis armés de foreur effectueront une

arrivée imminente. Restez alors à bonne distance et tirez un missile entre les cocons et les chimères pour faire carton plein. Si certains rampants parviennent à survivre à l'explosion, sortez alors le fusil à pompe pour finir le boulot. L'entrée suivante est gardée par 2 brutes. Avancez méthodiquement pour ne pas vous voir reprendre le niveau depuis le départ.

En empruntant le passage relevé par un petit tunnel, vous finissez par découvrir de nouveaux cocons qui vous rapporteront fatalement votre lot de rampants à décimer. Arrivé au second nid, plusieurs ennemis se mettent à vous tirer dessus. Envoyez-leur quelques grenades pour éviter les dégâts inutiles, puis poursuivez jusqu'à l'issue suivante, où vous bénéficierez d'une jolie vue sur plusieurs de vos ennemis. Armez alors votre fusil sniper pour vous débarrasser des 2 premiers gêneurs, puis laissez-vous tomber vers la nouvelle zone. Quelques pas sur la droite suffisent à vous opposer à 2 grands machins franchement antipathiques. Ces 2 chimères sont accompagnées par quelques hybrides. Je rappelle que contre ce genre de grandes bestioles, le fusil à pompe ou une arme de calibre lourd sont fortement recommandés.

C'est dans cette zone même que se soldera votre 23ème mission. En parcourant celle-ci, vous ne tarderez pas à découvrir l'existence d'un grand hangar. Ouvrez ce dernier grâce aux 2 interrupteurs disposés des 2 côtés de la grande porte, puis préparez-vous à lutter contre un Stalker. Ne faites pas la bêtise de l'affronter directement de front, mais choisissez plutôt de reculer rapidement jusque dans la zone précédente. Une technique radicale vous permettra alors de boucler ce duel en un temps record. Commencez par balancer une grenade paralysante (vous en avez trouvé lors du niveau de jeu précédent) et attirez le véhicule vers vous en gigotant gaiement. Dès lors que le Stalker se sera pris dans le rayon de votre grenade, celui-ci devrait s'immobiliser. Profitez alors de ce laps de temps pour équiper votre lance-roquettes et viser l'ennemi. 4 roquettes suffiront largement à avoir raison de votre opposant.

MISSION 24 : " Un pari désespéré "

Périphérie de la ville
Londres, Angleterre
14 juillet 1951, 05 :05

Cette nouvelle mission de jeu se déroule dans une arène très utilisée lors des batailles en ligne. Face au silence apparent, dirigez-vous vers la gauche et préparez-vous à accueillir toute une horde de rampants nouvelle formule depuis le premier niveau de la zone. Il est possible de réduire l'effectif ennemi en anticipant et en envoyant une ou 2 grenades légèrement avant leur apparition. Au même moment, un ennemi armé d'un foreur surgira du tunnel de droite. Eliminez-le rapidement pour limiter les dégâts, puis faites le tour des différentes salles de votre point de départ pour faire le plein de munitions et récupérer quelques capsules. Prenez ensuite le chemin de droite et préparez-vous à subir un nouvel assaut de la part des chimères. Dès lors que vos 2 adversaires sortiront de leur cache (dernière pièce au fond), d'autres individus se mettront alors à vous canarder. Repliez-vous dans une des pièces disponibles pour vous mettre à couvert.

Depuis la plate-forme au centre de la zone, mais également depuis la passerelle supérieure, plusieurs mutants ne vous laissent pas une seconde pour souffler. Le fusil sniper peut alors s'avérer particulièrement efficace. Prenez donc soin d'éliminer au préalable vos opposants les plus proches, puis passez en mode visée pour finir d'éradiquer cette seconde vague chimérienne. Le calme retrouvé, contournez la zone en prenant bien le temps de visiter chacune des chambres environnantes afin de faire le plein d'items. Un escalier vous permet d'atteindre le premier niveau de la zone. Montez celui-ci et restez sur vos gardes. Tout un tas de mutants vous prend rapidement pour cible. N'hésitez pas à leur balancer quelques grenades, puis repliez-vous pour attendre sereinement les chimères un peu trop pressées de mourir. Il vous faut ensuite pénétrer dans la première des caches pour en déloger les derniers squatteurs.

La suite ne nous réserve guère de surprise, et la traversée de la zone haute ressemble à s'y méprendre à celle de la partie basse... Restez bien vigilant et prenez le temps de visiter chaque cache pour ne pas vous faire surprendre. Arrivé dans la zone où s'étend un espace vitré, ne traînez pas une seconde et filez aussi vite que possible jusqu'aux escaliers que vous trouverez non loin de vous. Depuis cet embranchement, vous bénéficiez d'une vue idéale pour abattre vos ennemis. Eliminez les rampants un à un, puis occupez-vous donc des chimères. A l'extérieur, débarrassez-vous des mutants restants, puis approchez avec prudence l'hélico écrasé visible au loin. De nombreux rampants finissent par débarquer. Restez donc sur vos gardes et ne progressez pas sans en avoir complètement fini avec eux. Un petit shoot par fusil sniper peut également s'avérer efficace pour commencer à nettoyer la zone supérieure qu'il vous faudra

traverser par la suite.

A peine vous faites 2 pas dans la chambre suivante, que 2 chimères vous canardent à angles opposés. Il est alors fortement conseillé de vous équiper du foreur pour abattre l'ennemi sans vous exposer. Prenez garde également à la chimère armée d'un fusil laser qui devrait alors foncer tête baissée sur vous. La pièce d'après vous oppose à quelques rampants et une chimère acrobate (du genre à sauter partout vous vous rappelez ?). Avancez donc avec prudence pour sortir indemne de cette nouvelle épreuve. Poursuivez vers l'inexploré et vous déboucherez alors sur un grand hall pourvu de magnifiques escaliers de l'époque baroque. Marchez vers la zone pour faire apparaître tout un lot d'ennemis, puis reculez alors immédiatement pour vous mettre à l'abri dans la pièce légèrement en retrait située plus à gauche. Une fois de plus, votre salut réside dans votre fidèle fusil à lunettes. Empoignez donc celui-ci pour éliminer vos adversaires au compte-gouttes, sans pour autant vous exposer un trop grand laps de temps. Montez ensuite les escaliers et passez par la gauche pour parcourir le dernier dédalle de couloirs. Celui-ci étant dépourvu d'ennemis, vous devriez finir bien vite par atteindre la sortie...

MISSION 25 : " La Glace et le Fer "

Périphérie de Londres, 07 : 42

Avant toute chose je tiens à rappeler qu'une démonstration vaut toujours mieux que de longs discours. La mission se décompose en 3 phases bien distinctes. De ce fait, ce niveau de jeu constitue très certainement ce qui se fait de plus varié dans Resistance. La première partie de cette 25ème épreuve vous propose d'affronter 2 grosses pointures ennemies. A savoir, un gentil Stalker et une mignonne petite montagne de muscles... Anticipez l'arrivée du véhicule en balançant 3 ou 4 grenades paralysantes dans sa direction. Planquez-vous ensuite derrière la butée de neige et sortez l'artillerie lourde en présentant votre lance-roquettes. Les grenades faisant leur effet, vous bénéficiez alors de meilleures conditions pour viser l'ennemi. Lancez toutes vos roquettes disponibles, puis armez-vous du foreur pour finir le travail à présent bien entamé. Ne restez pas immobile trop longtemps sous peine de vous prendre un missile et servez-vous de la présence des bunkers pour vous couvrir. En cas de pépins, n'hésitez pas à vous faufiler sous ceux-là afin de faire le plein d'énergie grâce aux nombreuses capsules dissimulées de part et d'autre. Vous n'avez pas le temps de savourer cette première victoire, qu'un colosse débarque à son tour depuis l'angle opposé. Inutile de tergiverser ici. Armez-vous de vos armes les plus dévastatrices (foreur, grêleur...) et visez juste tout en vous déplaçant autour des structures de protection. Lorsque l'affaire sera réglée, vous apercevrez un tank déposé par une unité aérienne alliée. Grimpez alors à l'intérieur du véhicule en actionnant " triangle " à hauteur de celui-ci.

La suite se déroule à l'intérieur d'un nouveau bâtiment où demeurent repliés quelques mutants. En pénétrant en ces lieux, profitez du calme pour récupérer le dossier secret présent au rez-de-chaussée. Montez ensuite tous les étages d'une seule traite et tenez tête aux ennemis depuis les escaliers du dernier niveau. N'hésitez pas à user de vos bombes pour en finir encore plus rapidement avec cette dernière besogne. Plus haut, gardez l'oeil ouvert pour repérer vos derniers opposants qui ne proposeront au final que très peu de résistance...

MISSION 26 : " Ponts enflammés "

Tamise
Londres, Angleterre
14 juillet 1951 - 09 :49

On approche de la fin du jeu et ça se sent !! La difficulté augmente de manière draconienne et cette nouvelle mission devrait mettre vos nerfs à rude épreuve ! Son cheminement se scinde en 2 parties distinctes. La première se déroule sous forme d'arène fermée et constitue de loin la partie la plus problématique. Il vous faut en effet anéantir 2 Stalkers et une araignée en un laps de temps plutôt court. Fort heureusement, la physionomie des lieux et le nombre de munitions et capsules de soin dans la zone vous permettent d'entrevoir une possibilité de victoire. Au commencement, il vous faut éradiquer l'attroupement de chimères éparpillées dans la zone. Avancez droit devant vous pour éliminer vos ennemis les plus en vue, puis partez vers la droite pour vous concentrer sur 2 autres légèrement en retrait, derrière les containers à déchets. Il ne vous reste ensuite qu'une dernière action à effectuer avant l'arrivée du premier véhicule lourd

ennemi. Orientez-vous alors vers l'ouest de la zone pour canarder les mutants tentant de s'infiltrer dans le baraquement en ruines.

Un premier Stalker débarque alors depuis la zone nord-ouest (les directions vous sont données en prenant compte de votre position de départ). Utilisez les grenades paralysantes pour entraver sa progression, puis sortez le lance-roquettes histoire d'accélérer les choses. A l'angle du bâtiment se trouve une recharge pour lance-missiles. N'oubliez pas de récupérer celle-ci puis repliez-vous immédiatement dans le baraquement en ruines derrière vous. Grimpez alors à l'étage et faites le plein d'énergie grâce aux capsules. Postez-vous ensuite depuis le coin droit de la pièce pour observer l'arrivée rapide d'un 2ième véhicule blindé. Utilisez alors vos grenades paralysantes si jamais il vous en reste en stock, puis épaulez à nouveau le lance-roquettes pour tenter de faire exploser votre ennemi. Pour éviter ses tirs, n'hésitez pas à prendre un maximum de recul pour vous caller dans le fond de la pièce afin de récupérer. Plusieurs unités chimériennes tenteront également de profiter du chaos généré par les Stalkers pour prendre possession de certaines zones. Lancez donc quelques grenades de temps à autres vers les regroupements ennemis. Si vous parvenez à survivre à ce second affrontement, l'araignée ennemie ne devrait pas tarder à s'inviter elle aussi à la fête. Il vous faut alors rejoindre l'étage du second baraquement en ruines, où plusieurs items restent disponibles. Depuis votre position, le danger devrait alors venir de face. Commencez par balancer tout votre restant de grenades, puis visez l'ennemi avec vos armes les plus puissantes. Il n'est pas négligeable de garder une grenade réfléchissante de côté pour vous protéger des projectiles lancés par le monstre. Le foreur demeure également une alternative intéressante et vous permet de plomber votre cible bien à l'abri derrière les restants de mur du bâtiment.

Cette première bataille achevée, une brèche s'ouvre sur la gauche. Glissez-vous dans celle-ci et éliminez la chimère postée à l'avant-garde. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et passez entre les 2 petits portails pour atteindre une ruelle annexe gardée par 2 mutants. Occupez-vous de leur cas, puis grimpez sur la pile de gravats sur laquelle surgit un mouchard pour mettre la main sur l'un des dossiers secrets de la zone. Revenez ensuite sur le chemin principal et tournez à droite afin de pouvoir accéder à l'intérieur d'une maison.

Grimpez à l'étage grâce à la présence des escaliers, puis sautez sur les toits face à vous une fois la chimère éliminée. Restez alors vigilant car 2 unités ennemies surgiront sans prévenir de la butée. Avant de bondir sur le toit suivant, armez-vous du foreur et visez vos ennemis planqués derrière les toits en vous fiant au viseur de l'arme. Dès que celui-ci devient rouge, tirez pour commencer à diminuer le nombre de vos opposants. Sautez ensuite sur le montant des toits qui suivent et occupez-vous des rampants avant de porter votre attention sur les chimères postées au sol. Ne commettez pas l'erreur de les rejoindre directement, et préférez plutôt les éliminer depuis votre position, à l'aide de grenades par exemple.

Poursuivez votre chemin en passant sous la petite arche, puis pivotez sur la gauche pour observer un rampant en pleine dégustation de cadavre humain. Dès lors que vous l'éliminerez, 3 ennemis fonderont sur vous. Préparez-vous donc impérativement au combat et n'hésitez pas à sortir l'artillerie lourde pour en finir au plus vite, histoire de ménager votre barre de vie. Continuez ensuite droit devant vous et ne vous laissez pas surprendre par la chimère grande sur pattes.
Balancez ensuite une grenade pour anticiper l'arrivée d'un troupeau de rampants, puis longez la ruelle vers la gauche pour trouver un second dossier à même le sol, derrière les escaliers. Celui-ci en poche, montez sur la passerelle pour vous atteler à une seconde bataille sur les toits. Restez vigilant, et abattez rapidement vos adversaires de manière à ne pas vous laisser surprendre par certains énergumènes.

La suite vous amène jusque dans un immeuble à l'étage affaissé. Ne posez pas les pieds sur le sol et essayez d'anéantir le plus gros de l'ennemi en envoyant un missile lourd avec votre arme primaire. Rendez-vous ensuite directement à l'étage pour vous occuper du dernier mutant qui théoriquement aura survécu. Laissez-vous après cela tomber dans l'arrière-cour et avancez prudemment vers la brèche légèrement sur la droite. De cette position, vous pouvez observer une sorte de sortie de métro. De celle-ci ne tardera pas à débarquer toute une bande de chimères aux intentions peu amicales. Jetez une grenade vers l'entrée, puis avancez pour déclencher l'arrivée des ennemis qui périront alors instantanément dans l'explosion. Il ne vous reste plus qu'à vous glisser dans l'entrée souterraine pour boucler la mission.

MISSION 27 : " Sur la glace "

Tamise, 09 : 38

Le premier challenge de cette mission consiste à parvenir à sortir de son trou à rats... Replié dans un fond de tunnel court et étroit, il vous faut en effet faire face à un bon nombre de chimères prêtes à tout pour vous coincer dans ce recoin... Plusieurs méthodes s'offrent à vous. Que ce soit la stratégie du fusil sniper ou celle de la mise en place de boucliers à l'aide du foreur, tous les moyens sont bons pour tenter de s'en sortir. Sachez juste que vos adversaires arrivent suivant un ordre bien précis. 2 chimères sont à abattre dans un premier temps, puis 2 autres viendront directement vous chercher par la suite. D'autres mutants ne tarderont pas à occuper le fond de la scène (pensez à leur expédier quelques grenades), puis une pincée de rampants vous attendra sur la droite pour éclore. Repliez-vous alors dans votre cul de sac perso pour vous en occuper au compte-gouttes.

Lorsque le silence aura repris ses droits, avancez jusqu'à l'issue de gauche afin de récupérer une capsule de soin. Il vous faut ensuite poursuivre par l'issue la plus à droite. Faites alors en sorte de vous montrer, puis reculez rapidement pour vous mettre à l'abri au sommet des escaliers. Depuis cette position, vous devriez bénéficier d'un angle parfait pour abattre les chimères qui se précipiteront sur vous. Je conseille alors d'allier le fusil sniper à cette stratégie pour obtenir encore plus d'efficacité. Prenez toutefois garde aux quelques mutants restés en retrait, puis descendez pour pouvoir poursuivre par la passerelle opposée. Depuis les hauteurs, descendez tranquillement les escaliers pour faire apparaître quelques chimères repliées non loin. Visez celles-ci tout en reculant précipitamment afin de regagner votre position supérieure. Une fois encore, le fusil sniper s'avère terriblement efficace pour faire le ménage. Frayez-vous ensuite un chemin à l'intérieur et entre les wagons du train arrêté dans le tunnel pour finalement atteindre une sortie vers l'extérieur (sortie gardée par une chimère, ouvrez l'oeil !).

Remontez par le nouveau chemin imposé et préparez-vous à en découdre avec 3 chimères, l'une d'elles étant postée devant une unité mitrailleuse. Enfin, faites le tour de la zone en prenant soin d'éradiquer la petite troupe d'Hybrides présente sur les lieux, puis rejoignez la brèche au fond à droite pour clore ce niveau.

MISSION 28 : " Tueur de géants "

Tamise, 10 : 55

Les premières minutes de cette mission sont rythmées par un affrontement avec un Stalker. Fort heureusement, vous n'êtes plus seul et disposez cette fois-ci d'un véhicule pour lutter à armes égales. Il vous faut veiller à ne pas trop laisser de plumes dans cette première phase, sous peine de souffrir considérablement pour la suite du niveau. La clef est dans la mobilité, ne faites jamais du surplace et faites en sorte de donner le tournis au Stalker en orientant votre trajectoire tout autour de lui (votre collègue lui, se chargera du reste). Pensez également à bien exploiter la grandeur de la zone pour vous isoler afin de retrouver un peu de vie lorsque cela est possible.

Une fois l'ennemi abattu, une grille s'ouvre dans un des coins du périmètre. Utilisez la puissance de votre véhicule pour écraser les premiers arrivants, puis mettez pied à terre afin de poursuivre seul dans le hangar. Déposez alors immédiatement une grenade légèrement après l'ouverture afin d'anticiper l'arrivée de quelques mutants supplémentaires. Poursuivez prudemment dans la zone et usez des nombreuses machines pour vous couvrir des attaques ennemies. Face à vous de nombreuses chimères disposent de foreur. Répliquez de la même manière en utilisant en plus de cela quelques grenades. Prenez votre temps et n'agissez pas à la va-vite. Lorsque vous apercevrez la présence d'un Stalker au loin, vous pourrez vous dire que la traversée du hangar touche bientôt à sa fin. 2, 3 opposants vous attendent toutefois à proximité de la machine, et il vous faut impérativement les éliminer pour pouvoir emprunter le véhicule.

Aux commandes du Stalker, progressez dans la nouvelle zone à ciel ouvert jusqu'à ce qu'un monstre mécanique vienne à se dresser devant vous. La bataille débute alors. Utilisez les petites collines pour vous protéger des tirs ennemis et bombardez votre adversaire en vous concentrant sur le tir le plus puissant de votre véhicule, à savoir vos missiles. La touche X permet également de se déplacer de côté d'une manière rapide et vous permet d'esquiver la plupart des attaques lourdes de votre opposant. Veillez à ne pas trop endommager le Stalker lors de ce combat, car d'autres épreuves, certes moins impressionnantes, vous attendent juste derrière. La victoire en poche, poursuivez donc vers les grilles ouvertes et tuez un à un les Stalkers ennemis. Vous finissez par atteindre le champ de bataille où votre présence

(ou plutôt celle de votre véhicule) permet aux alliés de prendre l'avantage. Depuis la butée, éliminez alors le plus gros de l'ennemi avant de repartir vers le hangar visible au loin.

Devant les portes du hangar, vous voilà bon pour marcher à nouveau. A l'intérieur, une araignée débarque pour un tête-à-tête des plus sympathiques. Vous ne pouvez affronter l'animal de front, il vous faut donc rapidement vous replier derrière la structure présente à l'arrière du hangar. Reculez alors face à l'adversaire et canardez sans relâche pour tenter de la faire reculer. Une fois à l'abri, usez stratégiquement du muret qui vous séparera de la bestiole pour porter vos attaques aux moments propices. Quelques grenades s'avèrent alors particulièrement efficaces et le foreur s'impose une nouvelle fois comme une arme stratégique indispensable.

MISSION 29 : " L'antre des Anges "

Tour Chimérienne
Londres, Angleterre
14 juillet 1951 - 12 : 08

Dès le départ, commencez à suivre les conduits en prenant soin de faire le plein de munitions en route, si besoin est. Arrivé au premier tunnel, avancez sur la passerelle pour faire apparaître un ange. Celui-ci ne peut vous atteindre, mais la même chose est valable dans l'autre sens. Ne gaspillez donc pas vos munitions inutilement, puis attendez que la créature se retire pour pouvoir poursuivre. Vous débouchez sur une petite plate-forme munie de quelques munitions, dont plusieurs pour lance-roquettes. Comme vous ne pouvez transporter que 2 recharges en même temps, autant les utiliser pour ne pas faire de gaspillage. Commencez donc à monter la pente qui suit et tirez vos torpilles dans les attroupements d'ennemis qui devraient foncer tête baissée vers vous. Réalisez autant d'allers-retours que nécessaires pour ne laisser aucune torpille de côté, puis progressez de la sorte jusqu'au sommet où un sas encadré par 2 chimères vous attend. Grappillez quelques items autour du sas avant d'enclencher l'interrupteur pour poursuivre.

Glissez-vous par l'ouverture et avancez vers l'inconnu pour rencontrer un ange. Celui-ci n'a pas de jolies petites ailes blanches mais plutôt de gros et visqueux tentacules... L'artillerie lourde est ici plus que recommandée. Servez-vous de la présence des blocs pour vous mettre à couvert et sachez utiliser à bon escient les moments d'inactivité de la bête pour faire mouche. Lorsque vous l'aurez éliminée, plusieurs chimères vous prendront d'assaut de front. Utilisez alors vos grenades pour éradiquer le plus gros de la troupe avant de les finir avec l'une de vos armes. L'embranchement suivant vous oppose à 2 chimères adeptes du foreur. Balancez-leur 1 ou 2 grenades pour les affaiblir avant d'aller les finir à l'aide de votre bon vieux fusil à pompe (si vous visez mieux que moi, il ne sera sans doute pas nécessaire d'utiliser votre fusil à pompe pour finir le travail). Lorsque les 2 créatures ne seront plus de ce monde, utilisez la passerelle descendante pour aller récupérer un document secret de plus.

Remontez et poursuivez vers la lumière bleue qui éclaire le sas suivant. Arrivé à quelques pas de celui-ci, 3 chimères surgissent de derrière les blocs pour tenter de vous surprendre. L'utilisation de la grenade à fragmentation porte à nouveau ses fruits. Enclenchez ensuite l'interrupteur central pour vous rendre un étage plus haut et empruntez le tunnel que vous trouverez sur place. Vers la fin du dédalle, 2 chimères ne vous laissent pas le temps de réagir. Veillez donc à bien vous munir du fusil à pompe afin d'avoir raison de vos ennemis dans cet espace confiné. Mais votre vigilance ne doit pas baisser pour autant et un ennemi vous prendra par surprise en vous attaquant dans le dos si vous ne vous retournez pas rapidement pour lui faire face. Lorsque vous vous serez débarrassé du petit galopin, revenez au fond du tunnel et faites-vous connaître de vos ennemis. Repliez-vous alors légèrement et abattez le mutant qui devrait venir vous rejoindre. Au lieu de vous aventurer bêtement dans la zone qui suit, restez tranquillement à l'abri et sortez le fusil sniper histoire de faire le ménage.

Lorsque vous vous serez assuré que la zone demeure dégagée, effectuez vos premiers pas dans le nouvel entrepôt, et orientez votre attention vers le centre de la zone où il devrait rester quelques nuisibles... Montez ensuite sur l'une des passerelles après avoir éliminé tous les hybrides au préalable. Au sommet de la plate-forme suivante se trouvent quelques items ainsi qu'une nouvelle entrée vous permettant de poursuivre. La traversée de ce nouveau tunnel ainsi que l'arrivée vers la zone suivante ressemble étrangement à ce que vous venez de vivre à l'instant même. Armez-vous donc une nouvelle fois du fusil à pompe pour faire le ménage dans les dédalles, puis épaulez le fusil à lunettes afin de dégager la nouvelle zone qui s'offre à vous avant de vous y risquer. Il vous faut ensuite emprunter une passerelle pour

continuer à progresser vers le haut. Vous vous rendrez compte bien vite que 2 chimères armées de foreurs gardent férocement la zone. Balancez-leur une grenade ou usez de votre arme favorite pour vous en débarrasser. Un élévateur plus loin, vous vous retrouvez enfin dans la mercerie des anges. N'essayez pas de détruire les cocons, mais contournez plutôt la zone pour emprunter le passage.

La suite du bâtiment est toujours aussi bien gardée... Après la zone des snipers (pour les abattre sans trop de difficultés, repérez leur cheminement sur les murs et laissez votre viseur traîner sur la zone pour avoir le temps de faire feu), vous débouchez sur une zone où le vide prédomine.
Utilisez les tuyaux pour traverser rapidement les brèches et préparez-vous à voir surgir un troupeau d'ennemis directement en face de vous. Une grenade à fragmentation en plein milieu du groupe suffit à expédier l'affaire. La dernière ligne droite fourmille elle aussi de guerriers téméraires mais vos grenades devraient avoir raison des quelques révoltés. Passé le dernier tunnel, ne lâchez plus la gâchette de votre fusil à pompe afin de pouvoir assurer votre légitime défense. Empruntez l'élévateur pour en finir avec cette avant-dernière épreuve.

MISSION 30 : " Dernier espoir "

Tour Chimérienne, 15 : 13

Cette ultime mission en vaut bien 3 à elle seule de par sa longueur, beaucoup plus impressionnante que celle des autres niveaux de jeu... Armez-vous de patience, fermez la porte et éteignez votre téléphone portable... Il va y avoir du sport ! D'entrée de jeu, avancez droit devant vous en passant sous le tunnel, puis effectuez un saut sur la bordure supérieure de la structure sans vous laissez tomber dans la zone qui suit pour autant. Depuis votre perchoir, balancez au loin 2 projectiles inflammables à gauche, puis à droite de votre écran. Descendez ensuite pour entrevoir l'arrivée de 2 groupes de rampants qui devraient alors être bien vite pris dans les flammes. Sortez votre fusil à pompe pour abattre les chanceux qui auraient survécu, puis avancez vers l'inconnu une fois avoir fait le plein de munitions. 2 portails ne tardent pas à s'abaisser, vous dévoilant alors une énorme araignée. Balancez quelques grenades paralysantes dans sa direction avant de dégainer votre lance-roquettes histoire d'en finir le plus rapidement possible avec la bestiole. Vous n'avez pas le temps de savourer votre victoire qu'une troupe de chimères vous prend en chasse. Laissez-les venir en les accueillant à grands coups d'explosifs, et si possible, lancez une grenade paralysante au niveau du portail.

Le reste de la zone est recouvert d'items en tout genre, mais celle-ci demeure toutefois surveillée par quelques rampants mal intentionnés. Poursuivez votre investigation minutieusement pour déceler 2 capsules de soin derrière un panneau jaune, puis orientez-vous gentiment vers le tunnel suivant. A l'intérieur des conduits, 3 rampants tentent de vous barrer la route. Pas de bol, vous avez un pote qui se fait appeler fusil à pompe et qui se révèle être assez efficace contre ce genre de parasite. A la sortie du tunnel, jetez un coup d'oeil vers le haut, à droite. 3 chimères adeptes du foreur vous prennent rapidement pour cible. Vous n'avez pas le choix et il vous faut à nouveau dégainer votre fusil sniper pour nettoyer la zone avant d'avancer. Si vous vous sentez barbare dans l'âme, la présence de munitions pour lance-roquettes ne vous empêche pas d'utiliser cette arme surpuissante pour atteindre le groupe de mutants au loin.

Ceci étant, avancez prudemment sur le long tuyau et préparez-vous à devoir faire feu immédiatement après le premier virage rencontré. En effet, une quatrième chimère placée en retrait vous attend munie de son foreur. Le fusil sniper est bien entendu une nouvelle fois recommandé. Ses capacités de ralentissements du temps n'y sont d'ailleurs pas pour rien ! Quelques pas plus tard, alors même que vous n'êtes pas encore parvenu à atteindre la rive opposée, un nouvel ennemi armé d'un foreur débarque par le côté droit. Soyez rapide et utilisez immédiatement votre fusil à lunettes pour abattre l'imprudent. Dans la nouvelle structure, les tirs de foreur ne tardent pas à retentir. Restez à couvert (autant que cela demeure possible face à cette arme) et usez encore une fois de votre fusil sniper pour éliminer les 3 chimères postées plus haut. N'oubliez pas de faire le plein de munitions pour votre fusil de précision grâce aux items en milieu de zone (ceci est extrêmement important pour la suite), puis filez le long du tuyau suivant pour poursuivre. Au bout, une trappe s'ouvre, et vous débouchez sur ce qui ressemble à une nouvelle arène. Dans le ciel dégagé, un avion allié finit par être pris d'assaut par un ange. Cette attaque lance officiellement l'offensive ennemie.

Dans un premier temps, il vous faut veiller à abattre l'ange. Restez en mouvement afin d'éviter tout éventuelle attaque ennemie, puis laissez la créature venir à vous pour la toucher encore plus facilement avec votre lance-roquettes. Un grand nombre de chimères se poste ensuite sur les points les plus en hauteur de la zone. Même si un second ange finit

par s'inviter à la fête, concentrez-vous tout d'abord sur les chimères et éliminez celles-ci une à une à l'aide de votre fusil sniper. Si possible, veillez à rester dans l'angle de départ afin de vous exposer un minimum aux tirs ennemis. Vous pourrez ensuite porter votre attention sur la seconde créature. Une fois encore, le lance-roquettes s'avère de loin être l'arme la plus efficace pour ce cas de figure. N'oubliez pas de parcourir la zone pour faire le plein de munitions si besoin est. Votre victoire sonne l'arrivée de 2 soldats alliés. Ceux-là semblent sortir d'un nouveau tunnel. Glissez-vous dans celui-ci pour la suite de la mission.

Dans les dédales, progressez lentement en compagnie de vos 2 petits protégés. Quelques rampants et chimères aux talents d'acrobates tentent de vous ralentir.
Ne les laissez pas dicter leur loi et sortez votre fusil à pompe pour vous en dépêtrer rapidement. Un dossier secret devrait également parvenir à retenir votre attention. Celui-ci en poche, continuez jusqu'au prochain élévateur et enclenchez l'interrupteur pour atteindre le lieu de votre dernière bataille, celle du réacteur...

D'entrée de jeu, un colosse vient assurer le spectacle. Ne vous laissez pas attendrir par la présence de vos collègues autour du monstre et balancez au plus vite quelques roquettes dans le tas. La surchauffe ne devrait pas tarder à survenir. Sachez donc qu'il vous faudra atteindre un interrupteur de manière à pouvoir débuter la toute dernière phase de la mission. Je conseille vivement de ne pas économiser inutilement vos roquettes et tous vos explosifs en stock. Au risque de paraître légèrement bourrin, je recommande même de mener cette bataille uniquement à l'aide de vos armes les plus meurtrières (lance-roquettes et foreur) combinées à vos grenades. Dès lors que vous apercevez un groupe d'ennemis, oubliez donc vos fusils traditionnels et tirez rapidement une roquette dans le tas (ou balancez une grenade). Même si vos collègues disent vous couvrir, il va falloir compter énormément sur vous-même pour changer. La passerelle au bout de la zone vous permet d'accéder au fameux interrupteur, mais celui-ci est gardé par 2 adeptes du foreur. Eliminez-les pour passer à la dernière phase de cette longue mission.

L'ultime objectif qui vous est proposé est de détruire le réacteur de la centrale. Celui-ci se compose de 4 cellules dont les panneaux tomberont les uns après les autres, vous permettant alors de les détruire au fur et à mesure de la mission. Pour augmenter la difficulté de l'épreuve, des troupes entières de chimères viendront vous défier. Celles-ci se montrent alors très offensives dans la plupart des cas, et n'hésitent pas à foncer droit sur vous dès qu'une faille se dessine dans votre défense. Au commencement, dirigez-vous sur la droite où vous disposerez d'un angle parfait pour atteindre la première cellule. Ne commettez pas l'erreur de vous focaliser sur les capsules au cours de cette mission, mais essayez toujours d'éliminer les groupes de mutants en priorité. Même les 2 anges qui débarqueront après cela en renfort ne doivent pas monopoliser votre attention. L'ennemi débarquera des 2 côtés de la zone, l'occasion idéale pour anticiper l'arrivée des bestioles en balançant 2 capsules inflammables dans chaque direction. Restez ensuite en retrait et éliminez les survivants à l'aide de vos armes les plus puissantes. Dès l'ouverture du second panneau, le premier ange devrait faire une apparition remarquée. Si je conseille pour ma part de négliger ces bestioles, il est possible que certains d'entre vous préfèrent les éliminer au préalable. Je me contente personnellement de les éviter afin de garder un maximum de munitions en poche (les torpilles du lance-roquettes sont précises et éliminent un maximum d'ennemis en un minimum de temps). Veillez tout de même à rester en mouvement le plus longtemps possible pour ne pas vous ramasser une bombonne de gaz sur le coin de la tête (projetée par les 2 monstres).

Essayez également de repérer l'emplacement des différents items clés, afin d'être sûr de pouvoir mettre rapidement la main dessus au cours du combat. Enfin, sachez que plus vous vous montrerez expéditif pour abattre vos ennemis et plus le nombre de soldats alliés participant au combat sera élevé. Ceux-là apportent une aide non négligeable qu'il vous faut à tout prix essayer de conserver. Celle du niveau en cours vous apporte un aperçu rapide et précis de la stratégie décrite plus haut. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance à tous !

Resonance of Fate

© Sega / Tri-Ace 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SECRÈTES (CODES)

Examinez le placard dans la chambre de Leanne pendant ou après le chapitre 7. Lorsque la première ligne de dialogue s'affiche à l'écran, saisissez l'un des codes suivants. Ensuite, faites avancer le dialogue pour recevoir la tenue en question.

T-shirt 8 bits (femme)

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

T-shirt Club Famitsu

, , Haut, Haut, , , Gauche, Gauche, L1, R1.

T-shirt Gemaga

R2, L2, L1, R1, , , , , , Haut.

T-shirt Hirakou

, , L1, L1, R1, R1, L3, L3, Haut, Bas.

T-shirt Logo

R2, R1, R3, L3, L1, L2, Droite, Gauche, , .

Costume Politan

Après avoir obtenu le costume Reindeer à Neverland, faites : R3, R3, R3, Droite, Gauche, , , L2, R2, L1.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premier contact

Un trophée pour avoir battu ton premier ennemi.

Ma première mission

Un trophée pour avoir terminé ta première mission.

Du beau, du bonus

Un trophée pour avoir effectué ton premier coup bonus sur un ennemi en l'air.

Entrer en Resonance

Un trophée pour avoir utilisé ta première attaque Resonance.

Le club des 100+

Un trophée pour avoir amené le niveau d'un de tes personnages jusqu'à 100.

Barrage de balles

Un trophée pour avoir fait un combo de plus de 500 coups.

Accumulateur de Resonance

Un trophée pour avoir accumulé plus de 20 points Resonance

L'increvable

Un trophée pour avoir attaqué plus de 1 000 fois pendant une action invincible.

Vendeur de raclées

Un trophée pour avoir effectué plus 100 coups bonus.

Piqueur implacable

Un trophée pour avoir effectué plus de 100 attaques en piqué.

Chasseur professionnel

Un trophée pour avoir battu plus de 3 000 ennemis.

Collectionneur obsessionnel

Un trophée pour avoir détruit plus de 3 000 membres d'ennemis.

Lanceur insatiable

Un trophée pour avoir lancé plus de 1 000 objets de conbat.

Poing de fer

Un trophée pour avoir battu plus de 30 ennemis à mains nues.

Super coup

Un trophée pour avoir fait plus de 2 000 points de dégâts en une seule attaque.

Créateur de matériel

Un trophée pour avoir fusionné et recyclé des objets plus de 200 fois.

Accro au shopping

Un trophée pour avoir dépensé plus de 500 000 rubis en vêtements et accessoires.

Supersonnalisation

Un trophée pour avoir ajouté plus de 10 composants personnalisés sur une arme à feu.

Réparateur de Basel

Un trophée pour avoir réactivé la moitié des cellules défectueuses de Basel.

Enchaînement 4 terminaux

Un trophée pour avoir connecté quatre terminaux différents.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Platine

Trophée de platine

Déverrouiller ce trophée en débloquant tous les trophées du jeu.

ARGENT FACILE

Pour gagner de l'argent rapidement, dès le début du jeu, il faut tirer parti de l'attaque bonus. Elle se déclenche (parfois) lorsque vous tirez sur un ennemi dans les airs. Un mini-jeu commence alors et vous devez stopper l'aiguille dans la partie orange de la jauge circulaire. Une fois cette opération réussie, votre jauge de charges va se remplir jusqu'au premier rebond de l'ennemi sur le sol (indépendamment du votre niveau). Attendez le dernier moment pour lancer votre attaque afin d'avoir le maximum de charge. En fonction du nombre de charge, des jetons vont tomber de l'ennemi. Jetons qui peuvent ensuite être revendus aux marchands contre un petit pactole. La valeur des jetons (bronze, argent, or) dépend du nombre de charge accumulées. Répétez cette opération plusieurs fois pour vous faire un maximum d'argent. L'arène est un lieu propice à cette technique.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

La bonne étoile

Après la cinématique, descendez les marches de votre maison et avancez vers le vieillard. Parlez-lui pour qu'il vous informe que la route vers le café Chelsey est bloquée pour le moment. Allez alors à gauche et avancez jusqu'à atteindre

la guilde. Entrez dans le bâtiment et examinez le panneau qui se trouve à gauche pour choisir parmi les missions secondaires.

Sortez de la guilde et parlez à l'employé qui se trouve à l'extérieur. Il vous donne quelques explications sur le déroulement des missions. Ensuite il vous demande de réparer le Pont des pluies qui mène vers le café Chelsey.

Parlez ensuite au vieil homme et à la grosse femme. Cette dernière vous donnera des couteaux à remettre à son fils qui se trouve devant l'ascenseur central. Vous pouvez exécuter ce genre de missions secondaires ou les ignorer et continuer votre quête principale.

Vous avez besoin de deux cellules énergétiques pour réparer le pont. Allez alors vers l'arène et apprenez les bases du combat. Quittez ensuite la zone et, sur la carte du monde, allez vers les deux cellules dangereuses qui se trouvent à l'extérieur de l'arène pour rencontrer des ennemis. Appliquez ce que vous aviez appris dans l'arène contre ces simples ennemis pour les battre et récupérer les deux cellules énergétique.

Ouvrez la carte du monde et passez dans le mode de placement des cellules énergétiques. Posez les cellules sur l'entrée du pont pour le réparer. Revenez à la ville d'Ebel et parlez à l'employé qui vous a demandé de réparer le pont. Revenez à la carte du monde et avancez vers la cellule rouge qui indique la présence d'un ennemi. Eliminez alors vos ennemis pour gagner d'autres cellules énergétiques. Utilisez-les pour vous frayer un chemin jusqu'au café Chelsey. Vous recevez alors un attaché-case que vous devez déposer au chandelier.

Allez alors à l'ascenseur central, remettez les couteaux à Lex et montez au niveau supérieur. Vous pouvez aider la bonne qui se trouve dans le manoir Theresa et qui cherche la montre de son père. Utilisez alors les cellules énergétiques pour avancer vers le manoir de Jean Paulet et trouver la montre de la bonne. Remettez la montre à son propriétaire et reprenez votre chemin. Allez ensuite au manoir pour déposer le colis.

Revenez enfin à votre maison pour sauvegarder votre partie et passer au chapitre suivant. Si vous passez à ce chapitre, les missions secondaires du chapitre précédent seront perdues. Vous pouvez donc les effectuer si vous voulez avant de progresser.

Chapitre 1 : Le poids d'une vie

Fête en plein air

Vous devez maintenant retourner à l'ascenseur central et monter. Allez ensuite au manoir de Theresa pour parler avec cette dernière. Elle vous donne une nouvelle mission qui consiste à poser une fleur sur la tombe de Lucia, au niveau 6. Vous recevrez aussi des cellules énergétiques spéciales.

Revenez au niveau inférieur et sur la carte du monde, placez la cellule énergétique rouge sur l'emplacement rouge pour ouvrir le passage. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez le passage vers l'ascenseur du niveau 6. Descendez et utilisez encore une fois les cellules énergétiques et les cellules rouges pour débloquer la zone de Lucia.

Une fois dans la ville, avancez en éliminant les ennemis jusqu'au centre ville. Vous avancez maintenant d'une cellule à l'autre en éliminant les ennemis qui se trouvent dans le centre ville. Avant de quitter une cellule, fouillez-la pour trouver des coffres et des objets à récolter. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Goudrhomme (niveau 17)
Ce colosse possède de puissantes attaques mais pas une bonne défense. Commencez par exécuter une action héroïque avec Vashyron et son arme qui inflige des dégâts directs contre les deux autres ennemis porte-barils qui accompagnent le boss.

Attaquez ensuite le boss avec Zephyr en utilisant une action héroïque pour lui infliger des blessures avec votre mitrailleuse. Exécutez ensuite une action héroïque avec Leanne pour transformer les points de blessures en dégâts. Sautez le tour d'un partenaire pour respecter l'ordre ; point de blessure ensuite dégâts direct, pour éliminer rapidement

votre ennemi.

Continuez ensuite votre chemin et placez la fleur sur la tombe pour terminer la mission. Revenez ensuite à votre maison pour passer le chapitre ou exécuter les missions secondaires.

Chapitre 2 : Panne de courant

Panne de courant

Sortez de votre maison et parlez au vieil homme qui vous donne quelques informations sur la situation. Il vous offrira aussi des cellules énergétiques bleues et des balles blindées. La ville toute entière est dans le noir et c'est à vous qu'incombe la tache de tout remettre en ordre. Vous devez alors vous rendre à la centrale Hughes.

Passez avant tout par la guilde pour activer les nouvelles missions secondaires ensuite sortez de la ville. La route vers la centrale est semée d'embuches et vous devez effectuer plusieurs combats obligatoires.

Vous pouvez réaliser les trois combats ou en faire seulement un pour dégager le passage et avancer. Utilisez ensuite une des cellules de couleur turquoise que vous aviez reçues au début du chapitre pour relier le terminal et la centrale. Entrez ensuite dans la centrale et avancez entre ses donjons. Vous allez rencontrer des robots et des voyous. Commencez toujours par éliminer les ennemis les plus menaçants et abritez-vous derrière les objets du décor et dans les bunkers. Vous atteindrez rapidement le boss de ce chapitre, il s'agit de la tortue Tesla.

Boss : Tortue Tesla (niveau 28)
Commencez par tirer avec la mitrailleuse et par réaliser une action héroïque pour infliger des dégâts de blessures au boss et assurez-vous que votre personnage atterrisse derrière le bunker qui se trouve à droite. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs avec un pistolet pour essayer de détruire les défenses du boss et une partie de sa carapace. Utilisez ensuite la mitrailleuse en passant au dessus du boss et tirez pendant que son coeur est à découvert. Transformez ces blessures en dégâts directs pour affaiblir le boss davantage. Répétez ces actions en laissant toujours vos personnages à l'abri derrière les bunkers jusqu'à l'élimination du boss.

Activez ensuite l'interrupteur pour relancer la lumière. Revenez à votre maison et sauvegardez votre partie. Si vous passez directement le chapitre vous ne pourrez plus réaliser les missions secondaires de ce chapitre.

Chapitre 3 : Une fleur

Pour les passionnés d'art

Au début du chapitre vous recevez des cellules énergétiques rouges et bleues. Passez par la guilde et les marchands et n'hésitez-pas à améliorer vos armes. Allez ensuite au chandelier et ouvrez le passage vers le manoir de Garigliano.

Après la cinématique, vous recevez votre mission qui consiste à rapporter un mannequin au cardinal et des cellules énergétiques. La statue se trouve dans la forêt des Idoles. Descendez du chandelier et ouvrez le chemin vers l'ascenseur du niveau 5 pour descendre. Avancez ensuite et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Avancez vers la forêt et utilisez des cellules jaunes pour pouvoir y accéder.

Les ennemis dans cet endroit sont tous des mannequins que vous pouvez éliminer assez aisément. Utilisez la cabine énergétique déserte pour vous reposer et pour sauvegarder votre partie puis visitez les différentes forêts pour récupérer des objets. La statue se trouve dans la forêt de bronze.

Entrez dans les donjons de la forêt et affrontez les mannequins. Ils sont sensibles au feu. Utilisez alors les cocktails Molotov pour les enflammer.

Tirez sur les barils explosifs quand les mannequins sont à proximité pour en éliminer plus d'un avec un seul coup.

Cependant, évitez de tirer sur ces barils quand ils sont à proximité d'un coffre pour ne pas le détruire et perdre son contenu. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Caligula (niveau 27)
Caligula est accompagné par des mannequins qui l'escortent. Focalisez-vos attaques sur le boss en ignorant ses acolytes. Blessez Caligula avec la mitrailleuse et utilisez les bunkers comme abri après avoir effectué les attaques héroïques. Utilisez ensuite le pistolet pour transformer ces blessures en dégâts directs et de cette façon détruire ses bras qui d'ailleurs possèdent plusieurs armes.

Répétez ces actions et pensez à vous soigner si vous subissez les attaques de feu de votre ennemi. Sans ses bras, le boss devient presque inoffensif. Restez loin de lui et continuez vos séries de frappes jusqu'à l'éliminer.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'au mannequin et utilisez une cellule d'évasion pour quitter les donjons de la forêt. Allez vers le studio ouvert pour terminer la livraison et la mission.

De retour à votre maison, choisissez de faire les missions secondaires ou de passer directement au chapitre suivant.

Chapitre 4 : Le monde est petit

L'invitation

Votre mission d'aujourd'hui est pour le cardinal Jean Paulet qui vous demande de lui rapporter la statue faite par le cardinal Garigliano. Vous devez donc revenir au niveau 5, à la forêt des idoles et au studio ouvert pour trouver la statue. Le chemin est parsemé de combats à effectuer mais qui ne seront pas trop difficile pour votre état actuel de puissance.

Une fois dans le studio ouvert, vous devez traverser les donjons infestés d'ennemis pour placer la statue dans son lieu d'exposition. Ce travail d'escorte est l'une des missions du jeu les plus difficiles. Les ennemis ne se priveront pas d'attaquer la statue sans défense.

Vous devez alors penser à toujours laisser un personnage devant la statue pour qu'il encaisse les coups à la place de la statue et la protège et surtout pour que la statue n'avance pas au milieu du champ de bataille. Commencez par éliminer les mannequins les plus dangereux comme les super-zooka et les pantain-omega qui peuvent réduire considérablement la barre de santé de la statue. Essayez de regrouper les ennemis près des barils explosifs pour tirer sur ces derniers et éliminer un maximum de mannequin. Traversez les salles sans trop de dégâts pour la statue parce qu'elle ne se régénère pas. En plus des combats dans les donjons, vous allez affronter encore une fois Caligula et ses acolytes.

Boss : Retour de Caligula (niveau 27)
Caligula est de retour. Il est équipé d'une machine spéciale destinée à détruire la statue que vous escortez. Heureusement, le boss ne s'occupera pas de vous et foncera directement vers la statue. Comme d'habitude, placez un personnage devant la statue pour la protéger. Ignorez l'escorte de Caligula et concentrez vos tirs sur lui. Pendant les attaques héroïques, passez à coté du boss et non pas au dessus de lui pour ne pas heurter la machine et interrompre votre attaque. Utilisez la mitrailleuse avec une charge pleine pour blesser le boss plus rapidement. Transformez ensuite ces blessures et répétez l'action sans déplacer le personnage qui se trouve devant la statue.

Une fois le boss éliminé, vous n'aurez aucun problème à placer la statue dans son lieu d'exposition.

Chapitre 5 : Flux

Crise de Barbarella

Sortez de votre maison, allez à la guilde pour récupérer les missions secondaires et partez vers le marchand pour améliorer vos armes. Allez ensuite au Chandelier et entrez dans le manoir de Barbarella qui vous assigne une mission

pour le moins étrange. Vous devez aller lui chercher du vin qui se trouve dans Réfrigidia au niveau 7.

Faites le plein de cocktails Molotov et utilisez des anneaux contre le gel si vous en avez. Rendez-vous à l'ascenseur du niveau 6 pour descendre. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Avancez en utilisant les cellules énergétiques et ouvrez le chemin vers le bar appelé Le chat noir. Continuez d'avancer et effectuez les combats obligatoires. Avancez ensuite dans la zone glaciale et ouvrez le passage vers le canyon d'argent. En apparence, cette mission semble facile vu l'enjeu mais la réelle difficulté du jeu commence maintenant.

Traversez le premier pont et affrontez les molosses et les autres ennemis. N'hésitez pas à vous abriter derrière les bunkers et à utiliser les cocktails Molotov contre les bipèdes. Allez ensuite vers le pont détruit où se trouve un coffre contenant des cocktails Molotov bien gardés. Allez ensuite vers le pont occidental et traversez-le en éliminant les ennemis.

Allez à droite vers le pont oriental (celui qui est détruit) pour trouver des balles ardentes. Sauvegardez ensuite votre partie dans la cabine énergétique déserte qui se trouve à droite de Réfrigidia et entrez dans cette dernière pour affronter le boss.

Boss : Yeti (niveau 54)
Pour affronter aisément le boss il faut avoir atteint un niveau entre 20 et 25 pour vos personnages. Concentrez vos tirs sur le boss en ignorant ses acolytes. Equipez votre mitrailleuse avec des balles ardentes qui sont la clé de votre victoire et lancez une attaque héroïque contre le boss en atterrissant loin de lui et de ses acolytes. Le Yeti restera en feu suite à votre attaque.

Utilisez donc le pistolet pour transformer les blessures en dégâts. Sortez ensuite vos cocktails Molotov et arrosez le Yeti qui essaye de s'approcher de l'un de vos personnages. Utilisez ce même personnage pour lancer une autre attaque héroïque et pour l'éloigner de l'attaque du boss. Alternez entre les balles ardentes et les cocktails Molotov et transformez ses blessures pour venir à bout de ce monstre.

Après ce combat, Zephyr quitte le groupe. Sur le chemin du retour, entrez dans le bar du Chat noir et donnez le vin au serviteur de Barbarella. Revenez ensuite à votre maison pour récupérer Zephyr. Partez ensuite vers les gisements de Dakota pour éliminer la menace qui rode dans les environs et récupérez en même temps une mitrailleuse.

Chapitre 6 : Maladie

Remède anti-rhume

Votre amie Leanne est tombée malade et vous devez lui trouver un remède dans le Placard médical. Vous serez deux pour accomplir cette mission. Inutile de risquer de vous faire tuer pendant les missions secondaires pour l'instant. Partez vers le niveau 7 et passez par les combats obligatoires en chemin. Traversez le Canyon d'argent et enflammez vos ennemis. Sauvegardez votre partie dans la cabine énergétique déserte et entrez dans le Placard médical pour affronter le nouveau boss.

Boss : Colosse Canon (niveau 30)
Vos personnages doivent avoir au moins le niveau 30 pour pouvoir battre ce boss. Pour venir à bout de ce colosse il faut être patient. L'absence de Leanne ne vous facilite pas les choses. Le colosse est toujours accompagné par un voyou et il y en aura toujours un qui surgira de nulle part après la mort du premier. Ces voyous serviront à remplir votre jauge Héros.

Utilisez des balles blindées+ pour affaiblir les boucliers du colosse et transformez ses blessures en dégâts directs. Répétez cette action jusqu'à n'avoir qu'un cristal dans la jauge d'Héros. Le boss ne vous attaquera pas à distance, donc restez bien loin de lui pour éviter ses attaques dévastatrices. Placez alors Zephyr derrière le bunker et Vashyron loin du boss pour qu'il attire le voyou vers lui. Avec Zephyr, utilisez des attaques normales sur le boss pendant qu'il s'approche du bunker. Eloignez-vous ensuite de sa ligne de mire et allez de l'autre coté du bunker pour attaquer. Jouez au chat et à la souris avec ce colosse pour lui infliger un maximum de blessures avant de l'attaquer avec Vashyron. Ce dernier

s'occupera aussi de tenir le voyou loin de Zephyr. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à l'élimination du boss.

Récupérez alors le remède et revenez à votre maison pour soigner et récupérer Leanne dans votre groupe. Vous pouvez maintenant compléter les missions secondaires avec votre groupe au complet. A partir de ce chapitre vous pouvez gagner beaucoup d'argent en fragmentant les objet trouvés pour récupérer de l'éclat de verre et du résidu de fer pour ensuite fabriquer auprès du bricoleur des lunettes de vision beta. Vendez ensuite ces lunettes pour gagner une bonne marge de bénéfice. Vous pouvez aussi acheter l'éclat de verre et le résidu de fer chez la vendeuse qui se trouve sur le pont du désert avant qu'elle ne quitte les lieux.

Chapitre 7 : Gisement d'étoiles

Gelsey à tout prix

Après la cinématique, préparez-vous avant de partir à la mission en passant par la guilde et les marchands pour les améliorations requises. Vous recevez une mission de la part de Sullivan. Vous avez aussi accès à l'ascenseur central 3. Descendez alors jusqu'au niveau 9 pour utiliser l'ascenseur central 3. Ouvrez le passage vers l'ascenseur qui mène au niveau 11 en passant par la ville d'Albona.

Une fois dans le niveau 11, ouvrez le passage vers la mine 24. Entrez dans la mine et éliminez les ennemis qui infestent les différentes salles jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Gelsey (niveau 50)
Le niveau minimum requis pour affronter ce boss est de 35. Concentrez vos tirs sur votre ennemi et utilisez des balles à tête creuse contre le boss. Transformez ces blessures et restez loin du boss et de son escorte. Si vous manquez de cristaux, tirez sur les hommes de Gelsey pour briser leurs boucliers et récupérer des cristaux. Ne laissez pas Gesley s'approcher de vous et vous attaquer et maintenez la même tactique. Vous pouvez aussi vous protéger derrière les bunkers qui se trouvent dans la zone avant de relancer l'attaque héroïque contre le boss jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 8 : Premier rendez-vous

Patrouille furtive

Pour cette mission Leanne manquera au rendez-vous puisqu'elle est partie pour une mission en solo. Améliorez vos armes et sortez de la ville. Eliminez les ennemis en chemin et descendez au niveau 6. Neutralisez les ennemis qui vous barrent la route et rejoignez Patertopolis.

Eliminez les agents de sécurité et explosez les missiles téléguidés tout en restant à l'abri derrière les bunkers. Ouvrez les coffres en chemin pour récupérer les objets rares qui se trouvent dedans. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au boss.

Boss : Charcleur (niveau 73)
Un niveau 40 est recommandé pour affronter ce colosse. Il est accompagné par des Diablotins qui gênent vos attaquent. Focalisez-vous sur le boss et ne les attaquez que pour remplir votre jauge Héros. Lancez vos attaques héroïques sur le boss et atterrissez derrière un abri pour éviter sa riposte. Maintenez les aller-retours au dessus du boss jusqu'à détruire toutes ses défenses. Il devient alors vulnérable et ne pourra vous attaquer qu'à courte distance. Finissez-le alors en enchainant les attaques de blessures et les attaques directes.

Chapitre 9 : le signe sacré

En quête du Signe sacré

Allez au chandelier et montez au niveau 2 où se trouve le manoir du cardinal Antourion. Ouvrez le passage vers ce

manoir pour recevoir votre mission. vous devez partir maintenant vers Lucia à la recherche d'un signe sacré.

Descendez dans le niveau 6 et allez vers Lucia. Eliminez les ennemis qui encerclent la ville. Entrez dans la ville et dirigez-vous vers le centre. Eliminez les ennemis en chemin en utilisant les décors comme abri. Avancez vers les champs pour rencontrer le boss.

Boss : Golem Tacot (niveau 74)
Ce boss est accompagné de deux robots. Le monstre possède des attaques puissantes mais il est incroyablement lent et ne réussira pas à vous attaquer si vous vous déplacez sans cesse. Détruisez ces deux robots pour rester tranquille quelques temps même si d'autres robots réapparaitront au fur et à mesure.

Utilisez des attaques héroïques en atterrissant toujours derrière les obstacles qui se trouvent à droite et à gauche du boss pour éviter ses ripostes. Attaquez ensuite le boss et ne passez pas au dessus de lui pour ne pas le toucher et tomber devant ce colosse et vous retrouver dans une situation très délicate. Soyez patient et multipliez les enchainements blessures et attaques directes jusqu'à neutraliser cet immense ennemi. Utilisez ensuite une cellule d'évasion pour quitter les lieux.

Chapitre 10 : Le séminaire

Sainte Manivelle

Zephyr a quitté le groupe le temps de cette mission. Vous devez vous rendre à Sainte Manivelle. Sortez de la ville et éliminez les ennemis qui vous barrent la route pour un combat obligatoire sur le pont des pluies. Descendez au niveau 6 et utilisez l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Dirigez-vous vers Sainte Manivelle en effectuant les combats obligatoires en chemin.

Ces combats ne sont pas trop inquiétants pour vous, même si vous êtes seulement deux. Utilisez convenablement les décors et évitez de vous faire geler pour pouvoir éliminer tous les ennemis et atteindre votre destination. Entrez enfin dans la chapelle pour terminer cette mission.

Chapitre 11 : Repos mental

Le visiteur du passé

Cette fois, Zephyr part seul pour cette mission. Le cardinal Lagerfeld provoque Zephyr en duel et ce dernier l'accepte. Equipez-vous d'une mitrailleuse et d'un pistolet et allez au lieu du rendez-vous sur le Pont des pluies.

Boss : Lagerfeld (niveau 48)
Le niveau minimum requis pour ce boss est de 50. Déclenchez une attaque héroïque et passez au dessus de Lagerfeld.

Chargez votre mitrailleuse au max et tirez. Le boss se téléportera directement derrière vous. Si vous avez de la chance il ne vous attaquera pas pour le moment avec sa puissante attaque qui vous affaiblit considérablement. Attendez ensuite que le boss prépare son attaque de lame et utilisez alors une autre attaque héroïque pour transformer les blessures en dégâts directs. Atterrissez derrière le bunker pour éviter les lames. Attendez ensuite que le boss prépare une autre attaque de lame et lancez votre attaque héroïque pour qu'il ne trouve pas le temps de se téléporter. Attaquez toujours pendant qu'il se prépare à riposter et blessez-le avant de sortir votre pistolet et le finir avec une dernière attaque héroïque.

Chapitre 12 : le mariage

Briser un mariage

Cette fois c'est Vashyron qui part en mission tout seul. Prenez une mitrailleuse et un pistolet et sortez. Vous avez l'ordre de saboter un mariage. Allez au chandelier et montez au niveau 2. Avancez vers l'ascenseur suivant et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le passage vers les jardins publics puis entrez et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Libellule (niveau 74)
Vous affrontez un hélicoptère de combat bizarre appelé Libellule. Il est accompagné par des gardes de sécurité. Ignorez ces derniers et concentrez-vous sur la Libellule. Utilisez votre mitrailleuse pour lancer une attaque héroïque contre le boss. Chargez votre arme au maximum et tirez. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs et atterrissez derrière un abri pour éviter les tirs de l'hélico. Maintenez ensuite les aller-retours sous le boss avec des attaques héroïques jusqu'à l'exploser et en terminer cette courte mission.

Chapitre 13 : Noel

La fête de noël

Allez au chandelier où une mission particulière vous attend. Allez vers le manoir de Theresa qui vous demande de distribuer des cadeaux pour les enfants dans les jardins publics. Allez alors aux jardins en vous déguisant en pères noëls. Utilisez les attaques héroïques pour distribuer les cadeaux et les envoyer sur les enfants.

Utilisez Leanne et évitez que plusieurs enfants ne l'entourent pour qu'elle ne soit pas étourdie et immobilisée par la suite. Envoyez un cadeau par enfant et redonnez de la joie à tous ces petits bambins. Offrez des cadeaux à tous les enfants avant d'aller vers la zone suivante. Une fois les cadeaux distribués, vous terminez la première partie de la mission. Rendez-vous ensuite à la basilique pour faire la prière de Noel.

Chapitre 14 : une vieille promesse

Ancienne promesse

Leanne veut rejoindre le professeur Juris qui se trouve dans Aesteryl. Allez au chandelier et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le chemin vers Aesteryl et entrez. Ces donjons sont parmi les plus difficiles du jeu. Les ennemis sont nombreux et tous sont assez coriaces. Les premiers gardes sont très puissants et vous devez être au moins au niveau 75 pour passer ces donjons sans trop de difficultés.

Entrez dans le labo et affrontez les commandos en vous abritant toujours derrière les bunkers. Si vous rencontrez des difficultés, vous pouvez fuir le combat par l'autre coté de la zone. Suivez le seul chemin accessible et sortez du labo. Faites le tour du labo pour entrer de l'autre coté et éliminez le Yeti et les molosses. Prenez la mitrailleuse qui se trouve dans le coffre et continuez votre chemin. Eliminez les commandos qui gardent le levier. Vous pouvez alors sortir du labo et sauvegarder votre partie ou continuer votre aventure dans le labo.

Entrez par la porte qui s'ouvre et éliminez les trois gardes. Vous rencontrez ensuite des tourelles avec un Chef Mega-tourelle au fond de la salle. Concentrez vos attaques sur ce dernier en ignorant tous les autres et restez toujours à l'abri. Après quelques tirs cet ennemi qui vous bloque le chemin sera détruit et la mission sera terminée.

Chapitre 15 : Puissance inégalée

Où est Sullivan ?

Revenez au chandelier au niveau 1. Allez vers le mur externe et entrez. Avancez jusqu'à l'Allée du manoir de Sullivan en éliminant les gardes en chemin. Entrez ensuite, prenez les contenus des coffres et continuez votre chemin pour affronter les boss mécaniques.

Boss : Sentinelle mobile (niveau 102)

Les trois sentinelles sont accompagnées par un hélicoptère et des commandos. Choisissez l'hélicoptère comme première cible et explosez-la par des séries d'attaques héroïques. Vous aurez maintenant plus de liberté pour attaquer les sentinelles sans être toujours sous le feu de l'hélico. Ignorez les commandos et restez toujours à couvert derrière les bunkers ou les objets du décor. Concentrez ensuite vos tirs sur les sentinelles, une à la fois. Détruisez leurs protections et veillez à faire en sorte que les sentinelles soient à proximité pour que quand l'une d'elle explose elle endommage celles qui sont proches. Intensifiez les attaques sur les sentinelles et explosez-les pour terminer cette mission.

Chapitre 16 : La Basilique

Allez vers la guilde pour récupérer les missions secondaires et surtout celle de l'éradication des rebelles. Allez alors vers le pont des pluies pour affronter un vieil homme et son escorte. Cette mission vous fera gagner plusieurs niveaux si vous savez correctement l'exploiter. Placez une cabine énergétique près de la zone de l'affrontement et équipez vos personnages avec des anneaux Exp+. Utilisez des attaques héroïques de mitrailleuse et de pistolet contre le vieil homme sans le tuer. Quittez ensuite la zone de combat, reposez-vous et revenez à l'assaut pour attaquer encore une fois le vieil homme sans l'éliminer. Le niveau de vos personnages augmentera considérablement ce qui est nécessaire pour affronter les cardinaux qui vous barreront la route.

La Basilique

Quand vous vous sentez prêt, dirigez-vous vers la Basilique et entrez. Eliminez les nouveaux gardes en utilisant les attaques héroïques et en vous protégeant derrière les piliers. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le premier cardinal à éliminer.

Boss : Cardinal Garigliano (niveau 134)
Essayez d'arriver à ce combat avec un niveau supérieur à 80 pour ne pas galérer devant les boss. Commencez par éliminer les deux canonniers qui se trouvent à droite et à gauche du cardinal. Atterrissez toujours loin de Garigliano et derrière un bunker.

Une fois les deux premières menaces éradiquées, passez aux choses sérieuses et commencez à attaquer le boss en ignorant les deux gardes restants. Attendez toujours que le boss s'apprête à vous attaquer pour lancer votre attaque héroïque. De cette façon, le cardinal ratera sa cible et devra recharger pour une autre attaque en vous laissant le temps de l'attaquer ou de fuir. Restez toujours mobile pour appâter le boss et l'empêcher de trouver le temps de lancer une attaque puissante. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le premier boss de la Basilique.

Avancez ensuite vers la salle suivante et éliminez les gardes. Allez vers la salle de droite, éliminez les ennemis et activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle gauche et affrontez le Goliath.

Attirez l'attention du monstre avec un personnage et placez ce dernier près d'un pilier pour le protéger. Attaquez ensuite le colosse par derrière jusqu'à l'éliminer. Activez alors le deuxième interrupteur et continuez votre chemin. Eliminez le monstre de la salle qui précède le boss et continuez votre progression. Vous pouvez quitter la Basilique et sauvegarder votre partie avant d'affronter le cardinal suivant.

Boss : Antourion (niveau 137)
Ce boss aussi est escorté par des gardes. Ignorez-les puisque même si vous les éliminez ils se régénèrent par la suite. Concentrez alors vos tirs sur le cardinal et attaquez-le à la mitrailleuse avec une charge complète. Transformez ensuite ses blessures en dégâts directs pour détruire ses boucliers. Enchainez les tirs de la mitrailleuse et du pistolet en vous couvrant derrière les bunkers pour éviter les ripostes d'Antourion jusqu'à l'élimination de ce boss.

Continuez votre chemin en éliminant les gardes. Vous devez encore une fois déverrouiller la porte en activant les interrupteurs qui se trouvent dans la salle de droite et celle de gauche. Commencez par celle de gauche et éliminez les deux Maraveurs en restant toujours loin d'eux.

Attirez l'attention de l'un d'eux pour l'attaquer avec un autre personnage par derrière. Une fois la menace éliminée, activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle qui se trouve à droite. Cette fois la résistance est plus rude puisqu'un Goliath Bidasse et un Lanceur Vertical se trouvent à l'intérieur.

Commencez par attaquer le Goliath et placez votre personnage près du pilier pour le protéger contre les tirs du Goliath. Attaquez ce dernier ensuite par derrière jusqu'à son élimination. Passez ensuite au Lanceur et déplacez-vous sans cesse pour ne pas laisser le temps au Lanceur de tirer. Explosez-le et activez l'interrupteur. Revenez à la salle centrale et avancez pour éliminer les monstres qui précèdent la salle de Rowen.

Choisissez de continuer ou de quitter la Basilique pour sauvegarder votre progression (ce qui est l'option la plus logique). Augmentez aussi votre niveau pour affronter le boss le plus difficile du jeu. Changez de tactique et optez pour deux personnages utilisant des mitrailleuses. Le premier en utilisera deux et le deuxième utilisera une mitrailleuse et un chargeur de balles. Faites aussi le plein de balle ardente B+.

Boss final : Rowen (niveau 193)
Ignorez l'escorte du boss mais restez loin des canonniers qui peuvent vous infliger d'énormes dégâts et utilisez la mitrailleuse avec des balles B+ contre Rowen.

Après les attaques héroïques, atterrissez toujours derrière un bunker pour diminuer les risques de riposte de la part du boss. Ce dernier s'enflammera et sa jauge de santé ne se rétablira pas pour quelques instants. Continuez à le blesser tant qu'il est en feu ensuite transformez ses blessures en points de dégâts.

Restez loin des canonniers et essayez de toujours maintenir Rowen en feu sinon il se soignera rapidement après chaque attaque. N'hésitez pas à vous soigner si vous êtes bien amoché ou empoisonné. Continuez de mettre le feu à Rowen pour pouvoir l'affaiblir et enchainez avec des attaques directes avant que le feu ne s'éteigne et qu'il commence à se régénérer. Maintenez cette tactique en restant en mouvement et en vous abritant derrière les bunkers jusqu'à l'élimination de ce boss final qui est très dur à battre. Félicitations ! Vous avez pu vaincre tous les cardinaux et terminé le jeu.

Riff : Everyday Shooter

© Sony / Queasy Games 2008

+ D'INFOS FORUM

MODE TRAVEL PLAY

Terminer les 8 niveaux du jeu en mode Normal Play pour débloquer le mode Travel Play qui permet de jouer sans subir de dommages.

Rise of the Argonauts

© Codemasters / Liquid Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ATTEINDRE LE TARTARE

Pour atteindre la dernière zone du jeu sans l'aide d'Argos, vous devez trouver les deux coordonnées manquantes sur le système de navigation. Il s'agit d'abord de la constellation de la Balance, puis de celle de Pygmalion.

FRAPPER À DISTANCE

En dehors de certains pouvoirs conférés par les dieux, le seul moyen dont dispose Jason pour frapper à distance est de projeter des lances. Vous pouvez effectuer cette action en maintenant le bouton de mouvement spécial et en appuyant sur la touche d'esquive (après avoir équipé la lance). N'oubliez pas cette technique car elle est indispensable pour venir à bout de certains boss.

Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement **Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu** pour débloquer toutes les chansons.

INSTRUMENTS MODIFIÉS

Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

TOUTES LES PISTES

A l'écran titre, avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu, vous pouvez débloquer toutes les pistes en entrant rapidement le code suivant : **Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu**.

NOUVELLES ICÔNES

Icône or

Terminez la série Endless en Hard.

Couleurs inversées

Terminez la série Endless en Medium.

Icône platine

Terminez la série Endless en Expert.

Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

TROPHÉES

Bronze

Légende de l'Impro

Tu as réussi toutes les impros à 100BPM ou plus, ou la moitié des impros à 180BPM ou plus

Etre impro, c'est dur

Tu as réussi toutes les impros à 60BPM ou plus, ou la moitié des impros à 140 ou plus

Le rythme continue

Tu as réussi tous les rythmes à 100BPM ou plus, ou la moitié des rythmes à 180BPM ou plus

Frappe sec !

Tu as réussi tous les rythmes à 60BPM ou plus, ou la moitié des rythmes à 140BPM ou plus

Assassin du groove

Tu as réussi le défi Basse Ultime

Le compte à rebourg final

Tu as déverrouillé un défi Ultime

Maître des défis

Tu as réussi 25 défis en niveau Difficile ou 10 défis en niveau Expert

Novice des défis

Tu as réussi 25 défis en niveau Normal, 10 en Difficile ou 5 en Expert

Accompagnateur

Tu as réussi un défi spécifique à un instrument en jouant avec un autre instrument

Tournée mondiale

Tu as joué dans chaque salle de concert du monde

Zicos Europe de l'Est

Tu as fait un set en Europe de l'Est

Zicos Côte Est

Tu as fait un set en Amérique du Nord sur la Côte Est

Zicos Europe de l'Ouest

Tu as fait un set en Europe de l'Ouest

Zicos de l'Amérique profonde

Tu as fait un set dans le centre de l'Amérique

God Save the Couine

Tu as fait un set au Royaume-Uni

Zicos Côte Ouest

Tu as fait un set en Amérique du Nord sur la côte Ouest

Sensation internationale

Tu as eu accès à chaque lieu de concert du monde

Jet Set

Tu as remporté un jet en Tournée mondiale

La route est à nous

Tu as remporté un bus en Tournée mondiale

Sur les chapeaux de Roues

Tu as remporté un van en Tournée mondiale

Video Killed the Radio Stars

Tu as réalisé un clip en Tournée mondiale

Bienvenue chez nous !

Tu as embauché un membre du staff

Mégateuf ! Excellent !

Tu as participé à une Bataille des groupes

Ca manque de trémas !

Tu as réalisé un logo de groupe

Victime de la mode

Tu as acheté pour plus de 100 000$ d'objets à la boutique Rock

Transe ? Pire

Tu as atteint un multiplicateur de groupe de x 8

C'est pas mal, là ? Ouais ! C'était mieux, là ? Ouais !

Tu es entré en Transe vocale 4 fois en une seule chanson

Sauveur du groupe

Tu as sauvé le groupe trois fois en une chanson

Un partout la balle au centre

Tu as vaincu le dernier joueur qui t'a battu en Duel au sommet ou Affrontement

Victoire !

Tu as battu un joueur en Duel au sommet ou Affrontement

Club des millionnaires

Tu as gagné plus de 1 000 000 de points en une chanson

Pour un peu, on vire techno

Tu es resté en transe pendant 90 secondes

Le solo de gratte dans le sang

Tu as réussi à 100% un solo de guitare en Expert, uniquement à l'aide des touches de solo

Le groove dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que bassiste, médiator vers le haut uniquement, en mode Expert

Le chant dans le sang

Tu as atteint un taux de 100% en tant que chanteur en mode Expert

La batterie dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que batteur en mode Expert

La guitare dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que guitariste en mode Expert

Argent

C'est bon, achète un vrai instrument !

Tu as réussi un défi Ultime en difficulté Expert

Virtuose

Tu as réussi le défi Chant Ultime

AN-I-MAL !!!

Tu as réussi le défi Batterie Ultime

Seigneur du vibrato

Tu as réussi le défi Guitare Ultime

Allumeurs de feu

Tu as réussi le défi Groupe Ultime

La science des défis

Tu as réussi 25 défis en difficulté Expert

Un million de fans

Tu as atteint 1 million de fans en Tournée mondiale

De l'or dans les esgourdes

Tu as obtenu l'étoile d'or dans une chanson

Rock Revolution

© Konami / Zoë Mode 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Zach

Obtenir le platine pour le premier groupe d'albums.

Courtney

Obtenir le platine pour le deuxième groupe d'albums.

Andre

Obtenir le platine pour le troisième groupe d'albums.

CHEAT CODES

A l'écran titre, entrez les codes suivants avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu.

Tous les personnages

Tous les lieux

Rocket Knight

© Konami / Climax 2010

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Axel Gear

Terminer le mode Arcade en Difficile.

Gold Sparkster

Terminer le mode Arcade en Difficile.

MODE DIFFICILE

Ces actions doivent être accomplies avant que les boss en question ne soient vaincus si vous voulez débloquer le mode Difficile pour les niveaux suivants. Un son confirmera la réussite de votre action.

Deep Underground (Difficile)

Lors du combat contre Wolf King, détruisez l'une des plates-formes en sautant dessus pour faire tomber votre ennemi.

Return to Zephyrus (Difficile)

Lors du combat contre Axel Gear, arrangez-vous pour qu'il se fasse prendre dans l'une des sphères violettes.

Wolf Kingdom (Difficile)

Lors du combat contre Forest Shredder, renvoyez-lui l'un des bâtons de dynamite qu'il vous lance.

TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start**.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Touriste d'Elhorn

Tous les niveaux ont été complétés.

Le Sauveur de Zephyrus

Mode arcade Normal complété.

Pilote féroce

Monde 1 Niveau 2 complété en détruisant tous les ennemis.

Expert en Loups

Monde 2 Niveau 1 complété en ramassant tous les objets.

Chevalier agile

Monde 3 Niveau 2 complété sans être blessé.

Compagnons des fusées

Vaincre 5 ennemis d'un seul coup grâce à la Fusée ou à la Turbo fusée.

Seigneur du rebond

Vaincre 3 ennemis avec un seul projectile réverbéré.

Argent

Envahisseur Devotindos

Mode arcade Difficile complété.

Héros impatient

Tous les niveaux ont été complétés en-dessous du temps de référence.

Spark Dog Millionnaire

Mode arcade complété avec un score supérieur ou égal à 1 000 000.

Coureur redoutable

Mode arcade Difficile complété en moins de 60 minutes.

Or

Légendaire opossum

Mode Gold Sparkster complété.

Ryu Ga Gotoku Kenzan!

© Sega

BONUS

30 ryô (300 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Facile.

50 ryô (500 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Normal.

100 ryô (1 000 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Balade à Kyoto

Terminer le mode Histoire.

Reminiscence (toutes les vidéos)

Terminer le mode Histoire.

Mode Ultimate Fighting

Terminer le mode Histoire.

New Game +

Terminer le mode Histoire.

Difficulté Expert

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Amulette "Brawling God"

Terminer le mode Histoire en Expert.

Véritable Amulette "Brawling God"

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Ultimate Fighting.

RÉCOMPENSES DES LISTES

En complétant les différentes listes accessibles depuis le menu, vous pouvez débloquer les éléments suivants.

Listes à compléter	Récompenses
Actions d'éclat	Badge ultime
Armes	Armure du dragon
Coffres de stockage	Lucky Beads
Ennemis de l'arène	Ganryuu Bokutou
Filles de joie	Tortue immortelle
Inventions	Meow Shoes
Jeux d'adresse	Chaussures Skanda
Memo Pad	Musou no Wakizashi
Nourriture	Seven Luck Dieties Sarashi
Techniques	Tenka no Dachi

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Terminal Reality 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Hotel Sedgewick

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS3.

Suivez Egon et Ray en bas pour enquêter
Descendez au rez-de-chaussée pour retrouver Ray et Egon. Visez le Bouffe-tout et tirez avec votre fusil à protons.

Dirigez-vous au sous-sol pour chasser Bouffe-tout
Ray vous explique comment procéder pour chasser les fantômes. Utilisez votre fusil à protons pour affaiblir votre cible. Quand le fantôme est suffisamment affaibli Ray vous demandera de poser un piège, il ne vous reste qu'à attirer le fantôme au dessus du piège pour le capturer.

Allez à l'Electo-1
Entez dans l'hôtel et suivez Ray jusqu'à atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, vous allez faire face à un fantôme qui s'enfuit dès l'ouverture des hostilités. Il est maintenant temps d'utiliser votre amplificateur de recharge de Psychotens, afin de détecter l'emplacement de l'ennemi. Plus vous vous rapprochez de sa cachette et plus les aiguilles de l'amplificateur s'écarteront.

Suivez Ray, vous avez un homme à terre !
Suivez Ray et accélérez à l'aide de la touche de sprint. Ensuite, sauvez votre camarade puis appelez l'ascenseur et descendez. Neutralisez les trois fantômes avant de les capturer. Après en avoir capturé deux, d'autres fantômes apparaissent.

Suivez Peter vers la salle de Bal afin de capturer Bouffe-tout
Vous ne pouvez pas franchir le passage, il va donc falloir passer par la cuisine. Avec Ray, utilisez votre amplificateur de recharge de Psychotens pour pourchasser le fantôme. Suivez le chemin de la cuisine jusqu'à ce que des fantômes vous attaquent. Utilisez votre fusil à protons pour les chasser.

Vous vous êtes débarrassé des fantômes mais un obstacle vous bloque le chemin. Utilisez les boutons d'attaque pour déplacer l'obstacle et continuez à suivre Ray. Plus loin, vous vous retrouverez dans la salle des bals, attaquez Bouffe-tout puis écrasez-le. Déployez votre piège et attirez le fantôme afin de le capturer.

Quittez enfin cette salle pour vous retrouver face à trois nouveaux fantômes dans le hall. Attaquez-les un par un avant de les capturer. Eliminez ensuite le fantôme Pêcheur, vous devrez vous débrouiller seul vu que votre camarade est bloqué en bas des escaliers.

Montrez ensuite et continuez tout droit.

Prenez à gauche, scannez la zone à l'aide de votre Psychotens et éliminez les appliques animées. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le bar. Sur place, vous retrouverez le fantôme Pêcheur. Attaquez-le et esquivez à chaque fois qu'il essaye de vous toucher.

Suivez ensuite le signal du Psychotensiomètre. Approchez-vous de la porte (dans le coin gauche de la salle) et le fantôme apparaitra. Attaquez-le et dès qu'il s'approche de vous, esquivez ses attaques en appuyant répétitivement sur la touche d'esquive.

Mission 2 : Times Square

Poursuivez Bibendum avant que des entités paranormales vous barrent le chemin. Eliminez-les toutes et avancez. Plus loin, des Gargouilles vous bloquent la route, attaquez ceux que vos coéquipiers visent pour vous en débarrasser rapidement. Une fois que les trois ennemis sont neutralisés, d'autres feront leur apparition et elles seront accompagnées de deux fantômes. Commencez par ces derniers puis concentrez-vous sur les premières. Si vos coéquipiers ont besoin de réanimation, ne vous précipitez pas directement pour les aider. Essayez d'abord divertir les ennemis pour pouvoir réanimer vos camarades sans vous faire attaquer.

Vous devez maintenant dégager le passage. Empruntez la laverie et aidez vos amis à se frayer un chemin pour faire traverser l'Escot (le véhicule de combat de votre unité). Une fois devant l'opéra, deux fantômes apparaissent. Attaquez d'abord celui que vos coéquipiers visent et capturez-le.

Vous vous ferez ensuite attaquer pour des Gargouilles ainsi que d'autres fantômes. Eloignez-vous de vos coéquipiers pour ne pas être heurté par les projectiles puis revenez à la charge jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de tous les ennemis. Encore une fois, vous devez dégager un passage et ce en plein Times Square. Vous vous retrouvez face à face avec Bibendum. Provoquez-le en l'attaquant pour qu'il riposte et détruise les véhicules qui bloquent la route.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver les entités paranormales dans le bâtiment. Commencez par reculer puis attirez vos ennemis pour les tuer tous en même temps. Continuez à suivre Ray, prenez l'ascenseur et éliminez d'autres entités en chemin. Retrouvez Bibendum et éliminez tous les fantômes de la zone pour sauver la jeune femme en détresse détenue par le monstre. Continuez à avancer jusqu'à retrouver vos coéquipiers ainsi que la demoiselle que vous venez de secourir. Vous ne pouvez pas descendre car la partie inférieure de l'échelle vient de s'écrouler. Essayez donc d'atteindre le toit. Des fantômes vont apparaitre en route, lancez votre piège puis attaquez en compagnie de vos amis pour capturer les ennemis.

Approchez-vous ensuite du rebord pour que Bibendum fasse son appariation. Il tente de reprendre son otage. Attaquez-le jusqu'à le faire tomber du toit. Il est temps de l'éliminer une fois pour toutes. Utilisez les attaques combinées ; Rafales d'effluves et les Flèches à Boson et nettoyez la zone entre temps. Gardez votre ennemi à distance et harassez-le jusqu'à l'anéantir.

Mission 3 : Bibliothèque Municipale

Interrogez la jeune femme qui se tient à votre gauche. Montez à bord de l'Estoc pour aller jusqu'à la bibliothèque municipale. Descendez du véhicule et approchez-vous de la statue du lion.

Un fantôme jaillit de la statue et se précipite dans la bibliothèque. Suivez-le et, une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de gauche. Montez et apprenez à utiliser le Diffuseur à particule et l'Effluve à stave. Utilisez aussi votre amplificateur de recharge de Psychotens pour poursuivre le fantôme.

Lorsque vous aurez atteint le hall, un monstre composé de livres devrait apparaitre. Attaquez-le en gardant vos distances pour éviter le combat au corps à corps. Appuyez sur la touche de sprint si vous vous retrouvez trop près de l'ennemi.

Reprenez maintenant votre amplificateur de recharge de Pyschotens et scannez la zone. Avancez vers le fond de la

salle et entrez par la porte de gauche. Scannez le tableau qui est juste en face de vous et revenez en arrière avant de rejoindre la porte de droite. Attendez que Ray vous ouvre pour le suivre.

Vous vous retrouverez dans une salle de réunions, scannez l'endroit jusqu'à l'apparition de la Dame Grise. Elle quitte la pièce et prend à gauche, suivez-la. Une fois dans la salle des livres (en bas), le fantôme que vous poursuivez essayera de vous bloquer le passage en faisant tomber les livres qui se trouvent sur les étagères. Vous n'avez qu'à chercher à droite et à gauche pour trouver un nouveau passage à chaque fois. Continuez tout droit jusqu'à ce que le fantôme passe devant vous puis prenez à gauche et continuez la poursuite. Un peu plus loin, des livres hantés vous attaquent, débarrassez-vous-en.

Continuez tout droit puis prenez à gauche, d'autres livres vous attaquent. Faites en sorte de les regrouper puis neutralisez-les. Capturez ensuite les deux fantômes jumeaux puis prenez la porte qui est dans le coin gauche. Ray se trouve juste devant vous et des entités anormales bleues vous attaquent. Essayez de vous en débarrasser au plus vite en utilisant les Flèches à Boson puis avancez vers la deuxième salle. Quatre autres entités vous attaquent, utilisez la même arme et tuez-les.

Revenez maintenant à la première salle (où vous aviez fait face aux quatre premières entités) et éliminez les livres volants avant d'emprunter la porte sur laquelle se trouve un écriteau "Juvénile rare". Avancez et prenez à droite. La porte se referme et deux entités apparaissent derrière vous et attaquent Ray. Eliminez-les puis empruntez la porte qu'elles ont utilisé pour débarquer et prenez directement à droite.

Ouvrez la porte et entrez pour vous retrouver dans une salle sombre. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et détruisez le meuble. Scannez ensuite le coin gauche et sortez. Allez au fond de la salle sombre (à gauche), ouvrez la porte et entrez. Descendez et prenez à droite pour vous retrouver dans le département spécial des collections rares.

Prenez la première porte à gauche pour vous retrouver en face de la Dame Grise. Approchez-vous d'elle et scannez puis suivez-la. Deux entités apparaissent, détruisez leurs boucliers puis achevez-les. Allez maintenant au fond de la salle (à droite), scannez le livre qui est à droite puis approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche adéquate. Un passage secret apparait, descendez et entrez. De l'autre coté de la porte, vous subissez une attaque de la part de plusieurs entités. Hâtez-vous et débarrassez-vous-en.
Continuez à suivre vos camarades tandis que l'endroit devient de plus en plus sombre. Ne vous éloignez pas de Ray.

Vous atteignez maintenant une autre salle mais des poutres métalliques vous barrent le chemin. Arrachez-les en utilisant l'attaque de Capture puis avancez. Prenez à droite et descendez vers les sous-sols de la bibliothèque. Avancez, prenez les escaliers du fond puis remettez l'interrupteur en marche. Un monstre apparait, aidez vos coéquipiers à l'anéantir pour que la porte qui à gauche de l'entrée du sous-sol s'ouvre. Maintenant, franchissez-la et suivez vos camarades.

En face de vous, se trouve la Dame Grise. Dès que vous vous approchez d'elle, elle s'enfuit et deux monstres apparaissent. Evitez le combat au corps à corps et tuez-les. Vous devez trouver un passage afin de continuer la poursuite. Tirez sur le mur qui est à proximité du four par lequel sont passés les deux monstres pour le détruire et créer un passage. Descendez et approchez-vous de la Dame Grise puis emparez-vous du livre. Vous devez maintenant la combattre, détruisez les Cortex qui l'entourent puis attaquez-la.
Approchez-vous du centre de la salle et téléportez-vous dans le monde des fantômes. Suivez Ray et utilisez le lance-Slime pour ouvrir la porte.

Vos deux coéquipiers entrent par la porte miroir, celle-ci disparait et un monstre apparait à sa place. Eliminez-le puis avancez. Montrez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'au fond et scannez le tapis puis revenez et sortez en empruntant la porte miroir. Traversez celle d'en face pour qu'un nouveau monstre apparaisse. Eliminez-le puis continuez à avancer pour retrouver un de vos collègues.

Vous allez devoir pousser la première partie du pont et tirez la deuxième en même temps. Laissez donc Ray s'occuper de la première et équipez-vous de votre lance-Slime pour tirer la deuxième partie du pont et traverser. Avancez vous vous trouverez face à un mur. Utilisez le lance-Slime à nouveau et faites pivoter le mur puis traversez cette porte miroir en compagnie de Ray. Ce dernier disparait juste après avoir franchi la porte et un fantôme apparait derrière vous.

Eliminez-le et utilisez le scanner Psychotens pour trouver la porte de sortie.

Sprintez vers la porte miroir puis montez aux escaliers en éliminant les entités bleues qui vous bloquent la route. Avancez lentement et éliminez d'autres ennemis puis traversez deux nouvelles portes-miroirs. Prenez ensuite à droite puis à gauche et avancez. Tournez à droite pour apercevoir un grand escalier. Des livres flottants dans les airs vous attaquent, attendez un peu sur place, le temps qu'ils se déplacent, et traversez. Puis, profitez des murs pour vous mettre à couvert avant d'escalader les dernières marches.

Une portion des escaliers se détache, utilisez le lance-Slime pour attraper les parties qui vous servent à traverser jusqu'à atteindre la porte miroir. Vous êtes maintenant de retour à la bibliothèque municipale et vous devez battre Azetlor. Pour cela, visez la tête de votre ennemi et tirez jusqu'à ce que son masque devienne vulnérable avant de l'arracher.

Vous devez maintenant viser l'oeil du monstre jusqu'à en venir à bout. Profitez de la présence de plusieurs portes miroirs pour éviter ses attaques et pouvoir secourir vos camarades sans avoir à traverser toute la salle.

Mission 4 : Musée

Après la scène cinématique, dirigez-vous vers le véhicule pour commencer la mission. Suivez vos collègues pour réaliser que la porte est fermée. Vous devez en premier lieu rétablir le courant. Revenez donc un peu en arrière et enclenchez votre scanneur de Psychotens. Ce dernier vous aidera à détecter le signal qu'émet l'interrupteur. Vous n'avez plus qu'à vous approcher du signal et activer la porte avant de rejoindre vos camarades.

Continuez à suivre Ray, utilisez les flèches à Boson pour tirer sur la caisse qui émet du bruit. Au fait, il s'agit simplement du directeur du musée qui se cachait par peur des fantômes. Vous devez ensuite faire face à plusieurs fantômes qui hantent le hall. Commencez par prendre votre lance-Slime et libérez les personnes présentes. Ensuite, prenez votre Rafale d'Effluves et attrapez les fantômes. Si l'un de vos coéquipiers est possédé par un fantôme, pensez à le libérer avant de continuer.

Avancez maintenant et suivez vos coéquipiers tout en éliminant les gardes qui vont vous faire face tout au long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de temple. Eliminez les gardes et avancez du coté droit de la porte d'entrée. Ensuite, montez les petites marches qui vous mènent vers la partie gauche de la salle. Avancez encore et éliminez les gardes puis prenez la porte qui se trouve au fond de la salle.

Vous vous trouvez maintenant dans un passage rocheux et vous devrez affronter quelques gardes. Profitez de la présence des roches pour vous couvrir et attaquer un seul groupe à la fois. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à la fin de ce petit hall pour atteindre la salle de sécurité. Un de vos coéquipiers vous ouvre la porte, entrez et suivez vos collègues. Juste avant de sortir de la salle, des fantômes vont vous attaquer, ils sont nombreux. Restez aux cotés de l'un de vos alliés pour vous débarrasser des fantômes le plus rapidement possible. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la porte de sortie.

Une fois à l'extérieur, vous allez trouver, à votre gauche, une deuxième entrée qui mène vers la sale Egypte. Entrez et affrontez les entités qui vous barrent la route. Ne les attaquez pas de front et éliminez-les. Suivez maintenant Peter.

Plusieurs gardes apparaissent dans la salle de momification égyptienne, arrachez-leur les boucliers qui les protègent pour les vaincre plus facilement puis occupez-vous du fantôme.
Dirigez-vous ensuite vers la salle de droite et tirez avec votre lance-Slime sur la porte pour la faire apparaitre. Suivez Peter jusqu'à atteindre une salle d'exposition où plusieurs gardes et plusieurs entités vous attendent de pied ferme, éliminez-les et avancez.

Ouvrez votre scanner de Psychotens, ce dernier détecte un objet à votre gauche, approchez-vous pour trouver l'artefact. Prenez-le et faites demi-tour. Avancez tout en éliminant les gardes et continuez droit devant vous avant de prendre à gauche. Eliminez les deux gardes puis avancez pour en rencontrer quatre autres qui vous attaquent par couples. Eliminez les deux premiers puis occupez-vous des deux derniers. Une fois le combat fini, avancez vers le grillage que vous ouvrira votre coéquipier. Traversez en compagnie de ce dernier.

Apres la scène cinématique durant laquelle vous sauverez une demoiselle en détresse, vous vous retrouvez face à un obélisque. Scannez-le avec votre scanner puis détruisez-le. Son emplacement révèle un passage sous-terrain, descendez. Suivez votre coéquipier dans son exploration des tunnels et dès qu'il s'arrête, prenez votre scanner et tournez-vous vers la gauche. Vous détectez un signal, suivez-le jusqu'a récupérer un deuxième artefact puis rebroussez chemin et continuez jusqu'au fond du tunnel.

Sortez votre scanner à nouveau et scannez les lieux. Vous détectez la présence d'une porte, prenez votre lance-Slime et tirez pour la faire apparaitre. Continuez à suivre votre camarade et atteignez une plateforme. Un monstre apparait, vous devez attaquer le point jaune sur son torse. A chaque fois qu'il envoie ses entités anormales à l'attaque, tuez-les avec votre lance-Slime puis bouchez les endroits par lesquels ils jaillissent. Détruisez aussi les entités bleues, et continuez ainsi jusqu'à le vaincre.

Mission 5 : Hotel Sedgewick

Allez au bureau de Peter et montez à bord de l'Escot pour partir vers l'hôtel Sedgewick. Suivez vos collègues vers l'ascenseur. Vous devrez atteindre le douzième étage mais le courant est coupé. Allez à la cuisine pour pouvoir activer les générateurs de secours.

Suivez vos camarades vers la cuisine, des entités vous attaquent juste avant le hall qui mène à l'entrée de la pièce. Eliminez-les tous puis entrez. Avancez maintenant et prenez à gauche puis allez jusqu'au fond et regardez vers la gauche pour trouver une porte sur laquelle se trouve l'écriteau "Generator room". Entrez et prenez maintenant à gauche puis continuez tout droit. Défoncez la porte et avancez. Vous devriez apercevoir le générateur bleu et à proximité se trouve l'interrupteur que vous cherchez. Activez-le.

L'eau est désormais électrifiée, placez-vous juste à coté de l'interrupteur et tirez sur la lampe avec votre lance-Slime puis déplacez le fil électrique hors de l'eau. Rejoignez vos camarades et sortez pour vous retrouver en face de quelques entités, dans la cuisine. Lancez votre piège au milieu de la pièce et attrapez-les un par un. Attendez maintenant que votre camarade appelle l'ascenseur et montez avec lui.

Suivez-le tout au long de son parcours au douzième étage et éliminez les araignées qui vous font face. Une fois dans la chambre 1220, équipez-vous de votre scanner à Psychotens et scannez la pièce pour trouver la porte. Prenez ensuite votre lance-Slime et tirez en direction de la porte puis franchissez-la. Continuez à suivre votre camarade et utilisez votre scanneur à Psychotens pour vous orienter jusqu'à l'araignée.

Une fois le monstre retrouvé, attaquez-le tout en évitant le combat au corps à corps. Lorsque la sorcière araignée s'échappe pour se nourrir, sortez votre scanner pour la localiser et attaquez-la pour l'empêcher de se régénérer. Continuez ainsi jusqu'à la battre.

Mission 6 : l'ile perdue

Vous devez reconstruire le quai pour pouvoir traverser. Utilisez la grue qui est au dessus du bateau pour déplacer la planche. Placez-la à l'aide de votre lance-Slime et traversez.

Avancez maintenant sur la route des wagons et faites attention à ceux qui passent de temps à autre. Continuez tout droit jusqu'à atteindre le château. Montez les escaliers, des gargouilles vous barrent la route. Eliminez-les puis avancez et tuez les araignées et la dernière gargouille.

Avancez maintenant et prenez à droite. Neutralisez les ennemis et continuez puis prenez à gauche deux fois. Vous vous retrouvez devant une porte qui se referme devant vous. Avancez un peu et trouvez les escaliers qui vous permettront de descendre. Equipez-vous de votre scanner et trouvez l'artefact juste (à coté de la manivelle bloquée).

La manivelle que vous devez faire pivoter se trouve en face de la manivelle bloquée. Brûlez les arbres pour dégager la zone et faites tourner la manivelle avec votre lance-Slime. Dès l'ouverture de la porte, des entités anormales débarquent. Eliminez-les toutes, reprenez les escaliers et entrez dans le château.

Prenez à droite et avancez puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à vous faire surprendre par quelques monstres. Neutralisez-les à l'aide de votre lance-Slime. Eliminez ensuite les entités qui apparaissent puis continuez votre chemin et traversez la grande porte.

Avancez puis prenez à droite et continuez jusqu'au petit tunnel. Tournez à gauche puis avancez. Une petite araignée apparait, éliminez-la et reprenez la route. Avancez puis prenez deux fois à gauche et continuez droit devant vous. Vous devez maintenant arrêter le flux de Slime noir. Avancez vers le fond et scannez la porte qui se trouve près du petit pont. Il faut faire descendre cette dernière pour arrêter le Slime. Pour cela, déplacez les contrepoids qui se trouvent au dessus de la porte à l'aide de votre lance-Slime.

Deux monstres vont apparaitre, accompagnés de quelques petites araignées. Éliminez-les puis allez vers l'entrée des tunnels (en face de la porte que vous aviez descendue avec le lance-Slime) et avancez. A la prochaine bifurcation, prenez le seul passage disponible et avancez en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. C'est là que vous recevrez un appel au secours de la part de vos collègues.

Continuez à avancer et prenez le tunnel ascendant (à gauche). Dès que vous sortez, scannez et suivez le signal. Récupérez l'artefact et libérez votre premier ami puis suivez-le. Montez et avancez. Plusieurs monstres vont apparaitre, éliminez-les tous puis suivez votre allié jusqu'à retrouver Ray. Libérez-le aussi et continuez à trois puis prenez l'ascenseur.

Suivez Ray jusqu'à atteindre le centre d'émission du signal. A l'aide de votre lance-Slime, déplacez les quatre planètes puis suivez Ray. Vous devez maintenant vaincre le monstre, tirez donc sur les yeux de la bête pour commencer. Une fois que vous les aurez détruits, attendez qu'il avance sa tête pour vous écraser ou pour écraser un de vos collègues et attaquez sa tête avec le lance-Slime. Reproduisez la même action jusqu'à le vaincre.

Mission 7 : Cimetière de Central Park

Vous devez trouver le moyen d'ouvrir la porte du cimetière pour l'Escot. Avancez un peu et ouvrez votre scanner. Suivez le signal et jusqu'en face de la porte fermée (au fond, à droite). Vous trouverez un artefact, scannez-le et faites marche arrière. Entrez par la partie détruire du mur et continuez. Une tombe apparait pour vous barrer le passage, détruisez-la à l'aide de votre Rafale d'effluves et continuez votre chemin.

Continuez tout droit, prenez le passage qui est à droite (près des deux arbres morts), puis passez les deux portes et prenez à droite. Avancez jusqu'à atteindre la maison hantée. Ouvrez votre scanner à Psychotens et suivez le signal qui vous mènera vers une maison. Dès que vous vous en approcherez, la porte s'ouvre et des entités anormales vous attaquent. Dépêchez-vous d'entrer et prenez à droite. Eliminez les troncs d'arbres qui vous barrent le passage et prenez à droite à nouveau avant de continuer.

Eliminez d'autres arbres et avancez jusqu'à vous retrouver à l'extérieur d'un bâtiment semblable à celui que vous aviez pris pour entrer. En face de vous se trouve une porte condamnée. Vous trouverez aussi un écriteau sur lequel est marqué "Gate Control". Dans la partie métallique de la porte se trouve une plaque traversée par trois barres de fer. Utilisez votre lance-Slime pour la faire descendre et ainsi ouvrir la porte.

Explorez maintenant le cimetière avec Ray. Lorsque ce dernier s'arrête, prenez les devants et continuez. Deux fantômes et plusieurs entités anormales vous attaquent, avancez un peu et anéantissez les portes qui génèrent les entités avant de capturer les deux fantômes.

Continuez votre chemin en compagnie de Ray. Une deuxième vague de monstres et d'entités vous attaque, éliminez-les puis continuez à suivre Ray. Une porte s'ouvre, franchissez-la.

C'est à vous de jouer maintenant, vous devez trouver le chemin tout seul. Avancez puis prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Vous devez trouver la clé de la crypte pour déverrouiller la porte qui vous permettra de continuer votre progression. Avancez et prenez à droite deux fois puis tournez à gauche avant de prendre le dernier virage qui mène vers la droite. Vous retrouverez la clé mais un monstre apparait au même moment. Utilisez les Flèches à Boson pour le vaincre et faites en sorte que Ray reste en vie pour plus d'efficacité. Une fois le monstre anéanti, déplacez la porte avec

votre lance-Slime pour la déverrouiller. Escaladez les escaliers puis prenez à droite et continuez. Ouvrez votre scanner et localisez l'artefact.

Suivez maintenant Ray jusqu'à la cloche puis avancez vers l'arbre géant. Éliminez les entités anormales et capturez le fantôme qui les envoie. Allez ensuite vers les marches qui sont à droite de l'arbre, éliminez les entités anormales et les deux monstres qui vous attaquent et montez. Continuez à scanner et à suivre les signaux et vous détecterez la présence d'un monstre de classe 6. Commencez par lui arracher son oeil puis occupez-vous des trois fantômes et des entités anormales qui apparaissent avant d'achever votre premier ennemi.

Suivez Ray à nouveau jusqu'à une porte fermée. A proximité de ce passage se trouve un tas de têtes de morts, tirez sur ce tas jusqu'à le détruire et ainsi abaisser les contrepoids qui débloquent la porte puis passez.

Descendez et avancez jusqu'à la chute d'eau. Prenez à droite et scannez la zone pour trouver l'artefact puis progressez à gauche tout en éliminant les entités anormales jusqu'à atteindre une tombe. Prenez maintenant le chemin qui est à droite de la tombe et continuez tout en éliminant les entités anormales jusqu'à sortir.

L'Escot ne peut franchir la porte car cette dernière n'est pas vulnérable aux armes énergétiques. En même temps, vous vous faites attaquer par des entités anormales et des statues volantes. Vous allez devoir utiliser votre lance-Slime pour coller les statues volantes à la porte. Dès qu'elles entameront leurs attaques, elles heurteront cette dernière et détruiront les têtes qui dégagent de l'énergie. Faites la même chose pour détruire les trois têtes et ainsi débloquer la porte.

Avancez ensuite avec l'Escot et attachez-la à la porte avec votre lance-Slime. Vous vous rendez compte que vous n'y arrivez pas et en plus vous vous faites attaquer par des entités. Eliminez-les et capturez les fantômes. Ensuite, c'est au tour des deux statues de se mettre à bouger. Attaquez-les et attrapez les deux clés plantées sur leurs têtes. Attachez-les ensuite avec votre lance-Slime aux ouvertures qui se trouvent sur les deux cotés de la porte afin de l'ouvrir.

Il est temps d'affronter Shandor, le boss final. Tirez sur lui avec vos flèches à Boson. Au bout de deux tirs, les cristaux qui l'entourent et qui forment un bouclier disparaissent momentanément. Profitez-en pour le canarder avec vos flèches à Boson.

Répétez l'action jusqu'à détruire tout le bouclier puis obligez le boss à franchir la porte. Shandor se transforme ensuite en démon, éloignez-vous de lui à chaque fois qu'il change de position et tirez sans arrêt. Quand il apparait au centre de la zone, tirez sur les tourelles qui lui permettent de se régénérer (deux ou trois tirs de flèches à Boson devront suffire) puis reprenez vos attaques jusqu'à l'anéantir complètement. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre du jeu et de sauver la ville de New York !

Sacred 2 : Fallen Angel

© KOCH Media / Ascaron Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Gold

Terminer le jeu en difficulté Silver.

Difficulté Platinum

Terminer le jeu en difficulté Gold.

Difficulté Niob

Terminer le jeu en difficulté Platinum.

Saints Row 2

© THQ / Volition 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Ninjas et gardes du corps

Obtenu durant le jeu.

Mêlée fraternelle

Terminer la mission 6 Brotherhood.

Remise au magasin de vêtements

Niveau 3 Crowd Control (banlieue).

Remise sur les customisations

Niveau 3 Mayhem (lumière rouge).

Véhicule de Donnie

Terminer la mission 2 Brotherhood.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 45%.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 15%.

Régénération de santé x2

Niveau 3 Snatch (Chinatown).

Régénération de santé x3

Niveau 6 Snatch (Chinatown).

Pistolet Kobra

Niveau 3 Fuzz (Projets).

Disciple

Terminer le prologue mission 4.

Aspiration

Niveau 3 Fight Club (arène).

Aspiration

Niveau 6 Fight Club (arène).

Lumière rouge

Teminer le prologue mission 2.

Réduire les dommages par balle

Niveau 3 Heli assault (Bario).

Mêlée Ronin

Terminer la mission 6 Ronin.

Réduire la notoriété Ronin

Niveau 3 Drug Trafficking (Hotel & Marina).

QG Saints

Terminer le prologue mission 3.

Vitesse améliorée

Niveau 3 Insurance Fraud (usines).

Vitesse illimitée

Niveau 6 Insurance Fraud (usines).

Hélicoptère "The News"

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Trois disciples

Conquête 50%.

Tobias

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Deux disciples

Conquête 25%.

Munitions pistolet illimitées

Niveau 6 Fuzz (Projets).

Livraison de véhicule

Niveau 3 Escort (lumière rouge).

X2 Ultimax

Niveau 3 Drug Trafficking (aéroport).

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Mettez le jeu en pause et allumez le téléphone pour composer les codes suivants. **Attention : tous ces codes doivent être précédés du symbole #.**

Joueur

1	Santé à 100%
2	Collisions renforcées
3	Attaque de mêlée optimisée
4	Etoile de police supplémentaire
5	Joueur Pratfalls
6	Endurance illimitée
9	Chargeur illimité
11	Munitions illimitées
12	Corps flottants
35	Plus de notoriété
36	Invincibilité
50	Aucune notoriété
51	Aucune notoriété pour les troupes
200	Devenir géant
201	Devenir minuscule
2274666399	+ 1000$

Véhicules

1056	Réparations
1040	Ambulance
1041	Ancre
1042	Atlasbreaker
1043	Attrazione
1044	Backdraft
1045	Pelle rétro
1046	Garçon de sac
1047	Baron
1048	Ours
1049	Trafiquant
1050	Bouledogue
1051	Bouteur
1052	Compton
1053	Eiswolf
1054	FBI
1055	Five0
1057	Hollywood

1058	Justice
1059	Kent
1060	Magnétique
1061	Mixmaster
1062	Mangouste
1063	Joint circulaire
1064	Phoenix
1065	Quasar
1066	Quote-part
1067	Saccage
1068	Raycaster
1069	Reaper
1070	Vengeur septique
1071	Axe
1072	Stilwater municipal
1073	Superiore
1074	Taxi
1075	Le travail
1076	Titan
1077	Crapaud
1078	Fac
1079	Classique de venin
1080	Vortex
1081	Zénith
711	Horizon
712	Snipes57
713	Tornade
714	Wolverine
801	Kaneda
802	Kenshin
803	Melbourne
804	Sabretooth
805	Tempête de sable
806	Widowmaker
825	Ouragan
826	Miami
827	Python
828	Requin
829	Capitaine
4976	Mini-hélicoptère
728237	Soucoupe volante
7266837	Mini-vélo

Armes

920	Mesure 12
921	Berger 44
922	AR200
923	AR50
924	Lanceur AR50
925	AS14
926	Batte de baseball
927	Tronçonneuse
928	Extincteur
929	Lance-flammes

930	Grenade Flashbang
931	GAL43
932	GDHC
933	Grenade
934	Holt 55
935	K6 Krukov
936	Couteau
937	Machette
938	McManus2010
939	Minigun
940	Molotov
941	Nightstick
942	NR4
943	Spray au poivre
944	Canne de souteneur
945	Bombe de pipe
946	RPG
947	RPG Annihilator
948	Épée samouraï
949	Satchel
950	Le choc barbote
951	SKR-9
952	Marteau de forgeron
953	Stungun
954	T3K urbain
955	Jente
956	Pierre tombale
957	Vice 9
958	XS-2
969	Claque de souteneur

Conditions météo

666	Orageux
78665	Ciel instable
78666	Forte pluie
78668	Pluie légère
78669	Ciel clair
78670	Temps normal

Spécial

7	Explosions accentuées
8	Saints deluxe
15	Piétons ivres
16	Mauvaise voiture
18	Apesanteur faible
19	Guerre piétonne
20	Pluie de piétons
202	Minimiser
1200	Heure fixée à midi
2400	Heure fixée à minuit

"THE DUKE"

Réussir les 80 sauts acrobatiques.

SOLUTION COMPLÈTE

Evasion

Commencez par faire le tour de la pièce jusqu'à ce que votre premier objectif apparaisse à l'écran ; vous devez tuer le médecin. Tabassez-le jusqu'à ce qu'il meure et prenez la porte de gauche. Sortez vers les toits. Défoncez la porte suivante et éliminez les deux hommes qui vous attaquent. Suivez votre compagnon et avancez. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Contournez le garde et éliminez-le puis combattez les hommes qui arrivent en renfort. Ramassez les armes et les munitions sur les cadavres puis quittez les lieux. Dirigez-vous vers le carré bleu sur le radar jusqu'à atteindre l'hélico. Tuez les deux gardes qui se trouvent sur place et continuez votre progression.

Un peu plus loin, volez une voiture et fuyez en compagnie de votre ami. Dirigez-vous vers le port en forçant les différents barrages. Une fois sur place, garez le véhicule et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar.

C'est là que vous serez obligé de fuir en bateau. Mettez-vous à l'arrière et canardez les hélicoptères et les bateaux des agents de l'ordre qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Une cinématique s'en suivra. Allez ensuite vers le point violet, sur la carte.

Missions : Saints de 3rd Street

1 - Commis d'office

Récompense : 500$
Bonus : Red Light

Au début de la mission, allez vers la boutique de vêtements en suivant la ligne bleue. Garez-vous devant la marque bleue et achetez de nouvelles fringues. Quittez le magasin et allez en direction de Teenay. Après la cinématique, vous vous faites attaquer par des motards. Dégainez une arme et tirez-leur dessus. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les deux derniers ennemis avant de monter dans une voiture et vous rendre au tribunal. Les motards ne vous lâchent pas et continuent à vous poursuivre. Vous pouvez les ignorer ou vous arrêter et les éliminer.

Une fois devant le tribunal, montez les marches et ouvrez les portes. Escaladez les escaliers puis prenez à droite. Entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir et allez dans le dernier bureau.

Après la cinématique, vous devez fuir accompagné de Gat et Lee. Repérez-vous grâce au radar et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Dirigez-vous vers le point bleu jusqu'à vous retrouver dehors. Eliminez les flics qui barrent la route à la sortie puis braquez une voiture. Emmenez vos deux accompagnateurs chez Aisha.Vous débloquez la maison de Red Light, vous pourrez vous y changer et accéder à vos armes.

2 - Versement initial

Récompense : 1000$
Bonus : QG des Saints

Votre première mission consiste à chasser les locataires d'un vieux bâtiment pour en faire votre QG. Allez sur place et

entrez puis descendez au sous-sol. Les personnes à éliminer sont marquées en rouge sur le radar, tirez à vue.

Vos ennemis sont au nombre de dix-huit, faites le ménage et quittez les lieux.

3 - Trois Rois

Récompense : 1000$
Bonus : Capacité Disciple

Pour la prochaine mission, vous disposerez d'un temps limité pour recruter trois personnes. Vous devrez ensuite accomplir trois tâches pour que ces personnes acceptent de se joindre aux Saints :

Pour qu'elle accepte de se joindre aux Saints, vous devrez réussir à prendre trois tremplins en trois minutes. Le circuit est assez simple, il ne devrait pas poser problème.

Pour que Pierce vous suive, vous devrez assassiner neuf hommes du Clan des Ronins en deux minutes. Ces hommes sont répartis en trois groupes. Repérez le groupe le plus éloigné et commencez par éliminer les trois hommes. Pour le groupe qui se trouve sur la jetée, vous devrez quitter votre véhicule et leur tirer dessus. Vous risquez aussi de rencontrer de la résistance en vous déplaçant entre les cibles.

Pour que Carlos rejoigne les Saints, vous devrez l'aider à voler une caravane. Montez dans la dépanneuse et suivez votre radar pour atteindre l'emplacement du véhicule. Remorquez-le et rentrez au garage de Carlos. En chemin, la police se lance à vos trousses, essayez de tenir jusqu'au garage pour finir la mission.

Missions : La Brotherhood

1 - Premières impressions

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Southern Cross

Repérez la marque du tigre rouge sur votre radar et rendez-vous aux grottes. Vous y rencontrez Maero qui se fait immédiatement encercler par les flics. Vous devrez donc l'aider à fuir. Suivez la carte et faites le parcours en vous assurant que votre compagnon est toujours à proximité de vous. Escaladez la pente en traversant les zones de lumière.

Tuez les flics qui vous attaquent et avancez jusqu'à la passerelle. Traversez-la et remontez en passant par les escaliers. Traversez ensuite un magasin de fringues pour atteindre la porte de sortie indiquée par une lumière vive. Braquez un véhicule et fuyez en évitant les voitures de police car vous écopez d'un indice de recherche de deux étoiles. Suivez le chemin indiqué sur le radar pour attendre le point de rendez-vous.

2 - Tournée de réunion

Récompense : 2000$
Bonus : Nouveau quartier débloqué

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois véhicules. Un homme vous accompagne, il aura pour tâche de poser les bombes pendant que vous le protégerez. Lorsque la bombe est posée, faites face au véhicule et éloignez-vous avant de déclencher l'explosion.

Pour le dernier véhicule, vous affronterez de nombreux ennemis, assurez-vous donc d'avoir un max de munitions et d'armes avant de vous y rendre. Une fois la bombe posée, fuyez et restez loin de la voiture pour ne pas être touché par les débris de l'explosion.

3 - Pas de gaspillage

Récompense : 2000$

Dirigez-vous vers l'île de la centrale et ramassez le détecteur de toxicité. Utilisez cet appareil pour trouver les déchets qui sont sur l'île. Avancez jusqu'à l'entrepôt indiqué par la lumière en surbrillance pour valider le premier objectif. Rendez-vous ensuite jusqu'à l'héliport qui se trouve au bout des escaliers jaunes. Une fois au sommet, repoussez les vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts.

Montez ensuite dans l'hélico et décollez. Tirez sur les hélicos de la police jusqu'à ce que vous vous crashiez. Braquez un véhicule et fuyez vers le point de rendez-vous. Attention, d'autres flics vous barreront la route au sol, frayez-vous un chemin entre les voitures.

4 - Asphalte Rouge

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Charlestown

Lors de cette mission, vous devez secourir Carlos. Prenez une voiture au hasard et dirigez-vous vers le garage de Donnie à toute vitesse. Eliminez tous les hommes armés qui vous attaquent et entrez. Trouvez votre homme et tabassez-le jusqu'à ce qu'il vous révèle l'emplacement de Carlos. La barre de santé de ce dernier chute rapidement, il faudra le retrouver avant qu'elle ne se vide complètement. Votre ami se trouve dans une voiture, repérez-la grâce au radar et faites en sorte de l'arrêter avant que votre ami ne décède. Dès que la voiture ennemie s'arrête, descendez ses quatre occupants pour finir la mission.

5 - Erreur de la banque en ta faveur

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier d'Ezpata

Vous devrez vous rendre à la banque et retrouver une certaine Jessica. Entrez et retrouvez la femme avant de la prendre en otage (suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la kidnapper). Dirigez-vous vers le carré bleu en éliminant les gardes. Jessica s'occupera ensuite d'éteindre l'alarme. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le véhicule indiqué avant de vous enfuir. Votre destination est le stade, allez-y à toute vitesse en évitant les barrages de police.

6 - Merci et bonne nuit !

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Copperton, Style de combat de La Brotherhood

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Il s'agit d'un entrepôt gardé par des hommes armés. Eliminez-les et trouvez les deux camions qui contiennent des feux d'artifices. Montez et allez à nouveau vers le stade en évitant les assauts de vos ennemis. Votre temps est limité à trois minutes et si vous endommagez le véhicule, vous échouerez dans la mission.

7 - Rétribution

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Encanto

Pour cette mission, vous devrez assassiner quatre personnages appartenant à La Brotherhood. Les emplacements de vos cibles sont marqués sur le radar. Allez au premier endroit et éliminez la personne marquée par une flèche rouge. Quittez les lieux et dirigez-vous vers la deuxième cible. Celle-ci tente de s'échapper par les toits. Poursuivez-la et faites-lui la peau. Le prochain lieutenant s'enfuit en voiture, poursuivez-le et tuez-le. Rendez-vous ensuite vers la boutique où se trouve le troisième ennemi et butez-le.

8 - L'appât

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Huntersfield

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois bus appartenant à la prison de l'état. Suivez les marques rouges sur votre radar et atteignez votre cible. Détruisez les trois véhicules en évitant les nombreuses voitures de police puis dirigez-vous vers les quais. Empruntez l'un des bateaux et foncez vers les quatre cibles à détruire. Il s'agit de quatre embarcations ennemies. Utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout rapidement.

9 - L'ennemi de mon ennemi

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Fox Drive

Vous devez d'abord ramasser un maximum d'armes et de munitions avant d'entamer la prochaine mission. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le radar pour trouver une embarcation. Montez et éliminez les hommes qui se trouvent sur le pont ainsi que dans les cales. Ils sont au nombre de dix-huit et sont lourdement armés. Ressortez et tenez bon face aux trois vagues successives d'hommes armés qui vous attaquent. Ensuite, vous devrez exploser des hélicoptères, utilisez donc votre lance-roquettes pour les descendre.

10 - Le siège

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier de Stoughton

Vous devrez maintenant aller vers le quartier général des La Brotherhood. Prenez quelques hommes avec vous et dirigez-vous vers l'endroit marqué sur la carte. Dès que vous atteindrez les lieux, dix cibles apparaissent sur votre radar et vous devrez en venir à bout rapidement car d'autres hommes vont débarquer pour vous faire la peau. Baladez-vous dans le QG et autour de ce dernier pour débusquer les différents ennemis et les buter.

Lorsque vous aurez accompli ce premier objectif, allez vers le point qui vient d'apparaitre sur le radar pour éliminer les prochaines cibles. Elles sont très nombreuses. Prenez votre temps et neutralisez ces hommes en progressant dans les étages jusqu'à trouver Maero. Eliminez-le pour clore la mission.

11 - Confrontation

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Little Shangai, Monster Truck, Véhicules de la Brotherhood, Personnalisation de la Brotherhood, Pierce devient votre ami

La prochaine mission se déroule dans une arène. Vous devrez éliminer en priorité le chef des Brotherhood, il effectue des tours sur la zone la plus large du circuit. Si vous disposez d'un lance-roquettes, arrêtez-vous et tirez sur son véhicule de loin. Lorsqu'il fonce vers vous, évitez-le et ripostez à nouveau. N'oubliez pas de repousser les autres ennemis en même temps.

Missions : Sons of Samedi

1 - Bonne Dust, Bon voyage

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Frat Row

Pour cette première mission, consultez votre carte et suivez le symbole de tête de mort. Il vous mènera vers l'université.

Une fois sur place, descendez en utilisant les escaliers puis éliminez toutes les cibles marquées sur votre radar. Vous devez ensuite vous emparer de la Loa Dust, une nouvelle drogue. Une fois l'objet en main, reprenez votre véhicule ou braquez-en un autre pour vous rendre à la nouvelle cible et prendre un deuxième paquet.

Sur place, et après avoir pris la drogue, vous devrez poursuivre Mr. Gabby. Essayez de rester à proximité de votre cible et conduisez correctement en espérant qu'il se plante. Lorsqu'il aura provoqué des dégâts importants à sa propre voiture, approchez-vous et tirez-lui dessus pour le forcer à s'arrêter. Emparez-vous du paquet et allez au point de rendez-vous.

2 - La lime dans le gâteau

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Pilsen

Pour la prochaine mission, vous devez placer une charge explosive sur une île. Vous disposez de quatre minutes pour aller au quai et trouver un bateau. Montez et dirigez-vous vers l'île en suivant la carte. Amarrez votre embarcation et allez à l'endroit indiqué. Passez la porte et placez l'explosif dans les conduits. Si vous dépassez le délai, la bombe explosera et vous mourrez.

Sortez par la deuxième porte et dirigez-vous vers celle du centre de détention. Tuez les gardiens que vous rencontrez en route et entrez. Traversez les lumières bleues pour atteindre votre objectif en tuant les gardiens et en épargnant les prisonniers. Montez à l'étage et éliminez d'autres gardes jusqu'à ce que vous atteigniez l'allée F. sur place, vous trouverez une prisonnière que vous devrez libérer. Emmenez-la avec vous et descendez tout en bas. Quittez les lieux par l'entrée principale et éliminez tous les agents de l'ordre qui vous barrent la route. Une fois à l'air libre, butez d'autres policiers et allez vers l'hélico. Décollez en prenant soin d'emmener la femme qui vous accompagne.

3 - Assaut Aérien

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Pleasant View, hélico civil, Tobias devient votre ami

Montez dans l'hélico et décollez. Vous devez détruire six cibles. Une barre apparaitra à gauche de votre écran, elle indique les dégâts que vous provoquerez. Dès que vous vous approcherez d'une cible, une flèche rouge apparait au dessus de cette dernière. Une fois ces cibles détruites, vous passez aux suivantes. Vous devrez exploser quatre voitures qui se trouvent à proximité de l'hôpital. Approchez-vous du sol, stabilisez l'hélico et utilisez les munitions de l'appareil (vous disposez d'une infinité de munitions) pour détruire les quatre cibles.

4 - Veteran Child

Récompense : 2500$

Pour votre prochaine mission, vous devez sauver Shaundi de ses kidnappeurs. D'abord braquez une voiture puis allez à la rencontre de Veteran Child. Une fois sur place, descendez et entrez dans le club. Eliminez les hommes qui vous barrent la route puis ressortez. Reprenez une voiture et dirigez-vous vers votre deuxième destination.

Arrivé devant ce deuxième club, entrez et suivez les cercles lumineux sur la carte. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez au sous-sol. Retrouvez Veteran Child puis descendez encore pour enclencher le combat. Ce dernier se sert de Shaundi comme bouclier. Commencez par repérer les grenades fumigènes indiquées par des flèches de couleur verte. Utilisez-les contre l'ennemi et tirez-lui dessus pendant le laps de temps où il est désorienté. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de cet ennemi. Vous sauverez ainsi Shaundi des mains de son kidnappeur.

5 - La maison brûle

Récompense : 3000$

Bonus : Quartier de Shivington

Pour cette mission, vous aurez des cibles à détruire. Ces cibles peuvent être humaines ou pas et elles se trouvent à quatre endroits différents de la ville. Suivez le radar et dirigez-vous vers le premier endroit. Commencez par éliminer les objectifs et quittez les lieux pour vous rendre à la deuxième zone. Arrivé au dernier endroit, vous devrez poursuivre et arrêter un convoi qui transporte une personne dont vous avez besoin. Braquez une voiture et collez aux trousses du véhicule ennemi. Détruisez la voiture progressivement sans qu'elle n'explose pour forcer le chauffeur à s'arrêter.

6 - Bad Trip

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Ultor Dome, Combat rapproché des Samedi

Pendant la prochaine mission, votre personnage tombe dans un bad trip, il souffre d'hallucinations et a du mal à marcher et à conduire. Entre temps vous vous ferez attaquer par des policiers que vous devrez éliminer (ils ne sont pas très nombreux, rassurez-vous).

Ensuite, braquez une voiture et revenez à la planque à toute vitesse. Shaundi est en train de se faire attaquer, sauvez-la de ses agresseurs. Remontez ensuite et repoussez les différentes vagues d'hommes armés qui assaillent votre planque. A la fin, des véhicules ennemis se rapprocheront de votre emplacement, vous pourrez les repérer sur le radar. Eliminez-les pour clore la mission.

7 - Liens affectifs

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier de Sunsinger

Braquez une voiture et laissez Pierce conduire. Votre tache consiste à descendre six hélicos et pour ce, vous disposez de munitions infinies. Vous commencez par poursuivre les deux premiers appareils. Essayez de les garder dans votre ligne de mire même si la conduite de votre accompagnateur laisse à désirer. Une fois les deux hélicos abattus, allez vers le bateau.

Une fois sur place, vous devrez poursuivre les deux prochains appareils. Encore une fois, c'est votre ami Pierce qui s'occupe de la conduite du bateau tandis que votre tache sera de tirer sur les cibles. Cette mission ne devrait pas vous poser de problèmes puisque vous aurez les hélicos dans votre champ de vision tout au long de la poursuite. Dès que vous les aurez descendus, remontez sur la terre ferme à l'endroit indiqué et braquez un véhicule pour continuer la mission. Vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour les deux derniers appareils, essayez d'en finir au plus vite.

8 - Anti-émeutes

Récompense : 7500$

D'abord, tenez bon contre les vagues d'ennemis qui attaquent votre entrepôt. Il faut que vous puissiez défendre les deux entrées en même temps. Vos ennemis disposent de cocktails Molotov qu'ils vous lancent dessus, évitez de vous faire toucher.

Ensuite, repoussez d'autres vagues le temps que Pierce charge la drogue dans le camion. Surveillez constamment les deux entrées de l'entrepôt et protégez votre ami des assauts des junkies.

Enfin, détruisez les convois ennemis puis montez dans un véhicule pour défendre le camion lors du transport de la came. Vous devez vous rendre à votre QG mais le chemin grouille de policiers et d'ennemis à abattre. Eliminez toutes les voitures qui risquent d'endommager le camion et essayez de maintenir sa barre de santé au plus haut niveau jusqu'à atteindre votre destination.

9 - Eternel Sunshine

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de The Mills

Votre prochaine destination sera l'usine à viande. Fouillez les différentes pièces de ces bâtiments pour trouver Mr Sunshine (représenté par un carré bleu). Votre ennemi dispose de pouvoirs vaudous, il est donc difficile à tuer. Il peut, en plus, vous paralyser pendant quelques secondes grâce à ces mêmes pouvoirs. Commencez par tirer sur la poupée. Dès que vous l'aurez touchée, vous pourrez tirer directement sur Sunshine pour lui provoquer des dégâts. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout. Entre chaque coup porté, une horde d'ennemis appartenant au gang des Samedi vous attaquera. Prenez soin de les éliminer entre chaque confrontation avec le boss.

10 - Assaut sur le central 31

Récompense : 25000$

Pour la prochaine mission, vous devrez vous rendre au poste de police. Vous disposez de trois minutes, essayez donc de trouver un véhicule et de vous y rendre au plus vite. En route, vous repérerez un van que vous devrez poursuivre et arrêter. Tirez sur le conducteur pour stopper le véhicule. Poursuivez ensuite et garez-vous sur la marque bleue, devant le central.

Entrez à l'intérieur et allez parler à l'agent de police de l'accueil (il s'agit d'une femme). Rendez-vous ensuite au quatrième étage. Shaundi s'occupera des serveurs tandis que votre tache consistera à arrêter les flots infinis de policiers qui vous attaquent.

Lorsque votre ami aura terminé sa petite manipulation, sortez et quittez les lieux en hélico. Atterrissez sur le toit de la base, sur la marque bleue.

11 - Rififi au centre commercial

Récompense : 50000$
Bonus : Quartier de Prawn Court, Véhicule du Général, Véhicules des Samedi, Personnalité des Samedi, Shaundi devient votre amie, Personnalisation des voitures du gang

Il est primordial de se munir d'un lance-roquettes pour pouvoir finir cette mission. Vous disposez, d'abord, de deux minutes pour aller à l'endroit indiqué sur la carte. Allez vers les lieux de l'embuscade et atteignez le cercle lumineux avant la fin du temps imparti pour déclencher une cinématique. Abattez ensuite tous les Samedis et suivez le Général. Entrez dans le centre commercial et avancez vers la marque bleue en éliminant tous ceux qui vous barrent la route.

Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le Général qui se cache à l'intérieur de son appareil. Restez à distance et lancez plusieurs roquettes sur l'engin pour le détruire et ainsi tuer votre ennemi.

Missions : Les Ronin

1 - Les sept Saints

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Centennial Beach, Personnalisation des gardes du corps

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le casino ennemi. Entrez et commencez à faire le ménage. Dégommez d'abord 15 membres du clan du dragon jaune. Ensuite, Gat ira placer les charges explosives tandis que vous le protègerez. Repoussez tous les hommes armés qui vous attaquent jusqu'à ce qu'il finisse le boulot. Quittez ensuite les lieux à toute vitesse, dès que le message "reste loin des bombes" apparaisse à l'écran. Ramenez tranquillement le butin à la maison d'Aisha tout en éliminant les ennemis en route.

2 - Plus blanc que blanc

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Nob Hill

Commencez par braquer un véhicule puis rendez-vous jusqu'au vendeur de voitures d'occasion. Montez dans le véhicule marqué d'une flèche de couleur verte puis allez rendre visite au marchand d'armes. Rencontrez l'homme qui vous parle du receleur que vous devez aller voir. Montez en sa compagnie dans sa propre voiture et dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. En chemin, vous vous ferez attaquer par des hommes du gang des Ronins. Eliminez-les pendant que votre ami conduise. Résistez jusqu'à la fin de la mission.

3 - Fou du volant

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Tidal Spring

Cette mission se passe en moto et vous devez, donc, faire la peau aux conducteurs de six motos ennemies appartenant au gang des Ronins avant qu'ils n'atteignent la planque des Saints.

Poursuivez vos cibles en plein centre ville et essayez d'éviter les différents obstacles. Ces derniers peuvent aussi vous aider à arrêter ou à ralentir vos ennemis. Profitez de chaque accident pour vous rapprocher de la moto adverse avant de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi exploser les véhicules civils pour provoquer des dégâts à vos ennemis.

4 - La saignée

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Filmore

Vous devez commencer pour repousser les vagues d'ennemis tout en protégeant votre allié, blessé. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les véhicules des Ronins. Une fois le calme revenu, emmenez Gat à l'hôpital et tirez aux lance-roquettes sur vos poursuivants, en chemin. Résistez jusqu'au point d'arrivée pour clore la mission.

5 - Menace niveau orange

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier de Quinbecca, Tenue de Ninja

Braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport. Sur place, vous devrez vous rendre à la zone arrière. Vos cibles apparaissent sur le radar et vous devrez contourner l'édifice et aller jusqu'au cercle lumineux. Descendez de la voiture et avancez en éliminant les Ronins qui vous barrent la route. Eliminez tous les chefs pour déclencher le prochain objectif.

Vous devez maintenant poursuivre une voiture de golf ennemie jusqu'à la dépasser et tirer sur le conducteur.

Ensuite, sortez de l'aéroport et poursuivez les deux hommes qui s'enfuient en moto. Vous pourrez toutefois leur couper la route, si vous êtes assez rapide. Si vous n'y arrivez pas, trouvez-vous une voiture (ou mieux ; une moto) et collez-leur aux trousses. Si vous êtes en moto, vous aurez tout le loisir de leur tirer dessus en conduisant. Sinon, dépassez-les et faites les tomber avant de les achever.

6 - Kanto Connexion

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Rebadeaux, Style de combat rapproché des Ronins

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le Kanto. Avancez sur le cercle lumineux et déclenchez la cinématique. Le

combat suivant se fera au katana et vous devrez repousser les vagues de Ronins avant de faire face à leur chef ; Jyunichi. Il est beaucoup plus fort que les autres et vous devrez vous armer de toute votre science de combat pour en venir à bout. Contrez ses attaques en appuyant sur le bouton de frappe au dernier moment puis ripostez jusqu'à l'abattre.

7 - Horaires de visite

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Union Square

Il existe deux façons qui vous permettent de venir à bout de cette mission :

1- Poussez le chariot de Gat en suivant les marques sur votre radar et en éliminant les ennemis en chemin. Trouvez la sortie de l'hôpital en protégeant votre allié.

2- Montez vers les étages en traversant l'hôpital. Eliminez les ennemis en route puis montez dans l'hélico. Descendez prendre Gat et quittez les lieux.

8 - Service de chambre

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Brighton

Allez en voiture jusqu'au QG des Ronins. Entrez dans l'hôtel et faites le ménage. Vous devez vous débarrasser de sept hommes avant de monter dans l'ascenseur. Vous devrez ensuite poser sept bombes à des endroits précis, indiqués par des cercles bleus.
Ces endroits se trouvent à chaque étage de l'hôtel. Déposez chaque bombe puis montez via les escaliers pour vous retrouver à l'étage supérieur. Evidemment cette traversée ne sera pas de tout repos, il faudra faire avec les différents hommes armés. Certains d'entre eux sont armés de lance-roquettes, essayez d'éviter leurs tirs. Placez le dernier explosif puis traversez les portes pour faire face au dernier Ronin. Eliminez-le et revenez dans le couloir central. Suivez les indications qui s'affichent pour faire du Base-jump depuis le toit de l'hôtel. Sautez et appuyez sur la touche indiquée pour ouvrir le parachute au bon moment.

9 - Paix à son âme

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Mourning Woods Cemetery

Commencez par vous rendre à l'enterrement puis éliminez les Ronins qui vous empêchent de forcer le passage. Trouvez ensuite Shogo, l'héritier du clan, en vous dirigeant vers le cercle lumineux. Poursuivez-le à moto à travers la ville. Il ne doit pas gagner plus de 15 secondes d'avance sinon vous échouez. Tirez-sur lui à chaque occasion et ne lui laissez aucun répit. Ne comptez pas sur d'éventuelles chutes de la part de votre adversaire, c'est un très bon pilote. Faites en sorte qu'il passe par des quartiers que vous contrôlez car vos hommes vous aideront en lui tirant dessus.

10 - Démolition imminente

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier d'Adept Way

Dirigez-vous vers les bidonvilles et éliminez tous ceux qui vous barrent le passage. L'ennemi tente de détruire les piliers qui supportent la base, votre but et de l'en empêcher. Protégez les piliers en vous repérant grâce au radar, ce dernier vous indique le point d'arrivée des ennemis. Résistez pendant le temps imparti en abattant tous ceux qui s'approchent des piliers. Dès que le calme est revenu, dirigez-vous vers le prochain point de rendez-vous.

Il existe quatre nouveaux piliers à protéger. Eliminez les différentes vagues d'assaillants puis allez retrouver leur chef

Akuji et tuez-le.

11 - Le malheur des uns...

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Stiwater Boardwalk, Moto Prototype d'Akuji, Véhicules des Ronins, Personnalité des Ronins, Johnny Gat devient votre ami

Montez dans une des deux voitures qui se trouvent à proximité puis suivez la route jusqu'au point marqué sur la carte. Essayez de semer vos poursuivants et tirez-leur dessus si vous pouvez alterner la conduite et le tir. Une fois arrivé à destination, descendez et sprintez vers le jet ski. Montez et dirigez-vous vers le point indiqué en évitant les barils explosifs lancés par l'hélico qui se met à vos trousses. Si votre engin explose, continuez à la nage jusqu'à atteindre la rive. Avancez et éliminez les ennemis qui vous attaquent en prenant soin de ne pas vous faire gravement blesser.

Avancez sur les bateaux jusqu'à retrouver Wong pour déclencher la bataille. Bloquez les coups de votre adversaire et ripostez jusqu'à ce que vous l'éliminiez en prenant soin de vous éloigner si vous êtes touché. Continuez ainsi jusqu'à ce que sa barre de vie se vide complètement.

Missions : Ultor Corp.

1 - Chercher des crosses

Récompense : 10,000$

Lorsque vous aurez clos les chapitres relatifs aux quatre gangs, une marque apparaitra sur la carte vous montrant votre prochaine destination. Dirigez-vous vers le premier point bleu.

Allez jusqu'au bar et éliminez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Ne laissez aucun survivant puis quittez les lieux.

Une fois dehors, d'autres hommes armés vous barrent la route. Eliminez-les et montez dans le char. Vous devrez sauver Pierce et Shaundi, commencez par le premier en vous dirigeant vers le point indiqué sur la carte.

Pierce
Une fois sur place, éliminez les membres d'Ultor qui vous attaquent. Restez dans le char et videz les chargeurs de la tourelle sur le blindage. Pierce viendra vous rejoindre lorsque vous en aurez fini avec tous les ennemis.

Shaundi
Puisque vous avez déjà sauvé Pierce, vous conduirez tandis que votre compagnon se concentrera sur le tir. Restez derrière ou à coté du véhicule ennemi pour que votre ami vide ses chargeurs dessus.

2 - Plan Pyramide

Récompense : 15,000$
Bonus : Blindé d'Ultor, Canne de mac

Vous devez écoper de quatre étoiles de police pour commencer la mission. Allez à l'endroit marqué sur la carte et tirez dans le tas. Dès que vous récoltez les étoiles requises, dirigez-vous vers le prochain point (marque bleue) et sautez dans l'eau. Avancez jusqu'à la berge et remontez sous le tunnel. Avancez dans ce labyrinthe en butant tous les hommes armés qui se trouvent sur place. Suivez les marques bleues pour atteindre votre cible puis ramassez les bombes. Dès que vous les aurez en main, trois nouvelles cibles apparaissent sur le radar. Vous devrez les rejoindre pour y déposer les explosifs et quitter les lieux avant la déflagration.

3 - Saler la terre... A nouveau

Récompense : 25,000$

Suivez le point marqué sur votre radar pour rejoindre un petit bateau. Utilisez-le pour vous rendre jusqu'à l'embarcation qui se trouve un peu plus loin, sur l'eau. En route, un hélico vous attaque, éliminez-le et continuez votre progression. Arrivé près du bateau, montez et repérez les cadres d'Ultor. Eliminez-les un à un puis descendez vers la partie principale. Vous y rencontrerez des hommes armés marqués par une flèche rouge au dessus de la tête. Eliminez-les aussi et fouillez le reste du bateau pour y faire le ménage.

Lorsque vous aurez descendu tout le monde, vous vous rendrez compte qu'un des hommes s'est échappé. Poursuivez-le en jet ski et éliminez-le avant qu'il ne disparaisse.

4 - ... Et une vie meilleure

Récompense : 50,000$
Bonus : Hélico d'attaque

Vous commencez cette dernière mission par une course poursuite. Collez aux trousses du véhicule de Vogel et tirez-lui dessus. Suivez-le jusqu'à la tour puis dirigez-vous vers l'hélico (marqué sur votre radar) et montez.

Une fois en l'air, dirigez-vous vers les générateurs de la tour et détruisez-les selon un ordre précis. Evidemment votre tache n'est pas si facile que ça puisque les hélicos ennemis feront tout pour vous descendre. Eliminez-les d'abord et continuez. Dès que vous aurez détruit les quatre générateurs, montez au sommet de la tour pour déclencher une cinématique. Longez le couloir et utilisez votre lance-roquettes contre Vogel. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

Saints Row 2 : Corporate Warfare

© THQ / Volition 2009

ROQUETTES INFINIES

Menez à bien l'objectif "Ultor Family Fun Day" pour débloquer les roquettes illimitées.

Savage Moon

© Sony / FluffyLogic 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Trophée Xipe Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Ymir Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Zeus Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Agamemnon Imoon

Prix décerné lorsque le premier niveau de la nébuleuse Xipe a été terminé

Trophée Technicien Imoon

Prix décerné pour la construction réussie de votre première tour de niveau 5

Trophée Imoon-Bane

Prix décerné pour avoir tué un nombre incroyable d'insectocytes

Survivant Imoon

Prix décerné pour avoir survécu un nombre de fois impressionnant dans n'importe quel niveau du mode vengeance

Trophée Degré de commandement

Prix décerné pour avoir terminé toutes les sections du didacticiel

Trophée Crédit de commandement

Prix décerné pour avoir gagné un nombre important de crédits lors de vos niveaux

Trophée Crédit d'adresse de commandement

Prix décerné pour avoir gagné un nombre important de crédits lors de vos niveaux en utilisant les aptitudes au commandement

Argent

Conquérant Imoon

Ce prix récompense l'achèvement de tous les niveaux des trois nébuleuses Imoon

Artisan Imoon

Prix de maîtrise technologique. Pour l'obtenir, il faut faire des recherches et construire tous les modèles de tour du jeu

Or

Amiral Imoon

Prix décerné lorsque tous les niveaux des trois nébuleuses ont été terminés sans que les exploitations minières aient subi de dégâts

SBK 09 : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débutant prometteur

Gagner une première course.

As de la simulation

Gagner une course en mode de simulation extrême contre des adversaires de niveau Professionnel ou Réel.

Deux roues ? Pour quoi faire ?

Gagner une course ponctuée d'au moins 10 secondes de wheeling.

Roi d'Assen

Gagner une course à Assen avec moins de 3 secondes d'écart en niveau Professionnel ou Réel.

Ne pas gâcher les pneus

Gagner une course en usant très peu les pneus alors que l'usure des pneus est activée.

Retour aux premières amours

Gagner une course en niveau professionnel, au moins, avec Max Biaggi et son Aprilia.

L'ami des Milestone

Gagner une course sur Misano Adriatico en incarnant Luca Scassa.

Expert en télémétrie

Comparer deux télémétries.

Casse-pieds

Gagner une course avec un écart de moins d'une seconde avec le second.

Vainqueur du mauvais oeil

Gagner une course avec une moto presque en miettes.

Retour impossible

Gagner une partie rapide en partant dernier au niveau Professionnel.

Pas de pitié pour les bleus

Réaliser un burn sur 360° et gagner une partie en ligne.

L'Italie à l'honneur

Gagner une course avec tous les pilotes italiens.

Tour complet

Gagner une course en ayant réalisé au moins deux 360°.

Je suis magique

Gagner une course à Manza en incarnant Michel Fabrizio.

Milk Shake

Massacrer une moto de la Team Sterilgarda Racing jusqu'à la rendre inutilisable.

Roi du drifuto

Gagner une course en ayant glissé au moins 10 secondes.

Les pirates débarquent en Amérique

Gagner une course en incarnant Biaggi à Salt Lake City.

Sortie tout droit de l'usine

Gagner une course à Imola avec une Ducati Xerox.

M. Crocodile sous l'eau

Gagner une course sous la pluie avec Troy Corser.

Sur le fil

Réaliser 10 secondes de wheeling et 10 secondes de glissade dans n'importe quel mode.

Hors du temps

Gagner une course avec au moins 10 secondes d'avance sur la deuxième place.

Seul moyen de vous y obliger

Voir le générique.

Génie de la transmission

Gagner une course en transmission manuelle contre des adversaires de niveau Professionnel ou Réel.

Argent

Travail d'équipe

Gagner au moins une course dans chacune des équipes de SBKtm.

Mister Superpole

Réaliser au moins 10 Superpoles dans un même championnat.

Domination totale, à l'extérieur

Gagner sur tous les circuits en ligne.

Miracle italien

Gagner un championnat avec l'équipe Pedercini.

Le Kamikaze SBKK|8482

Gagner au moins une course avec tous les pilotes japonais.

Le poney fringant

Réaliser 60 secondes de wheeling et terminer au moins quatrième.

C'est moi la star

Gagner un championnat avec l'écurie Suzuki Alstare.

Médaille de bronze

Gagner au moins une médaille de bronze dans tous les scénarios.

Médaille d'argent

Gagner au moins une médaille d'argent dans tous les scénarios.

Funambule

Réussir 10 courses d'affilée sans tomber.

Championnat sur la toile

Gagner un championnat en ligne.

Série de victoires

Gagner au moins 10 courses d'affilée.

Domination totale

Gagner sur tous les circuits.

L'heure du thé

Gagner au moins 5 courses à Donington.

Or

Que dites-vous de mes trophées ?

Réunir toutes les coupes.

Médaille d'or

Gagner au moins une médaille d'or dans tous les scénarios.

Arc-en-ciel de cartes

Gagner tous les paquets de cartes.

Platine

Tu es le meilleur !

Débloquer tous les trophées.

SBK X : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Yes, weekend !

En simulation, participez à toutes les sessions dans le même week-end dans n'importe quel mode.

Ouvrez les gaz!

Remportez votre première course rapide en arcade.

Victime de la mode

Remportez un week-end de course en simulation en faisant porter le casque Milestone à votre pilote.

C'est pas si compliqué

Entrez dans les stands pour la première fois dans tout mode de jeu arcade ou simulation.

Reposez en pièces

Blessez votre pilote définitivement en mode carrière.

Droit dans le mur

Détruisez une moto définitivement en mode carrière.

Mach 0.28

En simulation, atteignez 300 km/h avec n'importe quelle moto, sur tout circuit, dans tous les modes.

Pas de tricheurs

En course rapide, faites-vous disqualifier en simulation.

Le rapide en ligne

Remportez votre première course rapide en ligne

Faites péter le chrono !

Remportez un contre-la-montre en ligne.

Le bleu des salons

Gagnez votre première course lors d'un championnat en ligne.

Jugez par vous-même

Regardez un ralenti pour la première fois.

Vous les avez déjà regardés ?

Regardez les crédits.

L'escalade vers la réussite

Obtenez toutes les places du podium au moins une fois en simulation dans différentes courses rapides.

La première fois a été rapide

Gagnez au moins une course du championnat rapide.

Gagnez en un éclair!

Remportez un championnat rapide.

Félicitations pour votre union

Dans la même carrière, signez au moins trois contrats.

Quel arbre magnifique!

Débloquez tous les chapitres en mode histoire.

Ca devient sérieux

Acceptez une offre d'une équipe SBK® en mode carrière.

Signez là !

Acceptez une offre d'une équipe STK en mode carrière.

Le temps des réglages

Débloquez votre première amélioration de moto en mode carrière.

Tout commence ici

Remportez votre première course en mode carrière.

Et le gagnant est...

Battez au moins un adversaire spécial en mode carrière.

L'homme de carrière

Dans la même carrière, gagnez au moins une saison en STK, WSSS|8482 et SBK® en mode carrière.

Le plus rapide de l'ouest

Passe les trois chapitres de SBK® jusqu'à la fin en mode histoire.

Vous et votre mécanicien

Utilisez le point technique pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Ma moto est mieux que la vôtre

Sauvegardez un réglage pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Vous avez oublié Mr. Macaco ?

Créez un pilote nommé Mister Macaco en arcade ou en simulation.

Enchanté

Créez votre premier pilote en arcade ou en simulation.

De l'argent bien dépensé

Merci d'avoir acheté SBK®X.

Argent

Marre de vos simulations !

Remportez au moins une course rapide en simulation avec 100% de la longueur de la course.

Le premier d'une longue série

Remportez votre premier championnat ou championnat par équipe en ligne.

Pensez à les dépoussiérer

Gagnez toutes les coupes du mode carrière.

Votre vie est un échec

Terminer une saison entière, en mode Carrière sans la gagner.

Pas très populaire

Perdez au moins 100 de réputation en mode carrière.

Vivent les bonus

Débloquez tous les extras.

Etes-vous un pro ?

Remportez votre première course rapide en simulation avec les adversaires en niveau réel.

A l'heure mondiale

En simulation, catégorie SBK®, battez tous les records sur asphalte sec en contre-la-montre.

Or

L'heure de la retraite

Terminez le mode carrière au moins une fois.

La route au sommet est longue

Améliorez toutes les pièces de la moto en mode carrière.

Nous avons de l'estime pour vous

Atteignez 999 points de réputation en mode carrière.

De Naples à Londres

Pilotez pendant au moins 2000 km dans n'importe quel mode de jeu en arcade et/ou en simulation.

Platine

Vous êtes le meilleur!

Vous avez obtenus tous les trophées !

Scene it ? Lumières ! Action !

© Warner Interactive / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Que la fête continue !

Répondez à 50 questions dans le Mode party.

Boute-en-train

Marquez le plus de points dans 5 groupes de casse-têtes consécutifs dans la Mode Party à 4 joueurs.

Quiz à 4

Jouez une partie à 4 joueurs.

Vol de bonus

Activez et gagnez le Star-system deux fois dans une même partie.

Score héroïque

Marquez plus de 150 000 points dans une partie courte à 2 joueurs ou plus.

Aucune marge d'erreur

Gagnez une partie courte avec moins de 1 000 points.

Score de légende

Marquez plus de 300 000 points dans une partie longue à 2 joueurs ou plus.

De justesse

Gagnez une partie longue avec moins de 1 000 points.

Chaud-froid

Répondez à un casse-têtes complet correctement et un autre incorrectement dans une partie courte.

Faux départ

Marquez moins de 50 000 points dans une partie Mitraillette.

Venu par-derrière

Soyez le 4e à la fin d'une manche d'une partie longue, puis remportez le jeu.

Pente savonneuse

Perdez l'avantage 5 fois dans une même partie.

Echelon supérieur

Dans une partie à 2 joueurs ou plus, gagnez plus de points que les autres dans 4 catégories.

Meilleur film

Répondez correctement à 40 questions à propos de films récompensés aux Oscars®.

Meilleur acteur

Répondez correctement à 35 questions dans Pop Quiz à propos de récipiendaires de prix Oscar®.

Tour de l'archive de films

Donnez 100 bonnes réponses en Casse-têtes visuels, Réalité déformée, Accessoires ou Ce qui manque.

Galerie d'art

Donnez 100 bonnes réponses en Croquis,Jeu d'enfant, Films de pixels ou A l'affiche.

Tour de Jeux de logique

Donnez 100 bonnes réponses en Chronologie, Unissez-les, Anagrammes ou Pictogrammes.

Mollasson

Complétez 5 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Location de vidéos

Complétez 10 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Vendeur de film

Complétez 15 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Court-métrage

Jouer une partie courte.

Petit rôle

Gagnez plus de 60 000 points dans une partie courte.

Second rôle

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie courte.

Trait héroïque

Jouer une partie longue.

Star

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie longue.

Réalisateur

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Soliloquiste

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Pop Quiz ou Foire aux Idées.

Appel d'audition

Jouez une partie complète avec chacun des personnages.

Starlette Timide

Complètez une partie avec 2 étoiles inutilisées.

Brève apparition

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-têtes.

Mise en scène

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête À l'affiche ou Pictogrammes.

Revues les journaux

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits de film.

Avance rapide

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Générique ou Citations.

Exposition multiple

Donnez toutes les bonnes réponses dans un Clap de fin.

Interprétation Méthodiques

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Qui suis-je ou Liens de personnalités.

Titre provisoire

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Anagrammes ou Pictogrammes.

Prof de diction

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits sonores ou Chansons et slogans.

Flou artistique

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Unissez-les ou Chronologie.

A la recherche du MacGuffin

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Invisibles ou Accessoires.

Pro du viseur

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Réalité déformée ou Casse-têtes visuels.

Remplissage de story-boards

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

Argent

Interprétation génial

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie longue.

Artiste arrière-plan

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie courte.

Producteur

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Avant-première

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

Rythme endiablé

Marquez plus de 250 000 points dans une partie Mitraillette.

Or

Performance impeccable

Répondez correctement à toutes les questions dans une partie longue.

Plus rapide que la lumière

Marquez plus de 500 000 points dans une partie Mitraillette.

Premier rôle

Gagnez plus de 400 000 points dans une partie longue.

Platine

100% Complété

Gagner tous les trophées de Scene It? Lumières ! Action ! pour débloquer le trophée platine.

Scott Pilgrim Contre le Monde

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE ZOMBIE

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite.

CHEAT CODES

Même personnage pour les 2 joueurs

A l'écran titre, faites : **Bas, R1, Haut, L1,** ,

Remplacer les pièces par des animaux

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut**.

Mode Blood

A l'écran titre, faites : , , , , , ,

Mode Zombie

A l'écran titre, faites : **Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite**.

Power of Love

Pour démarrer le jeu avec l'épée du niveau 7-2 (Power of Love), à l'écran titre faites : , , , , , , .

Boss Rush

A l'écran titre, faites : Droite, Droite, , R1, Droite, Droite, , R1.

DÉBLOQUER NEGA-SCOTT

Terminer le jeu avec les 4 personnages (Kim, Stills, Ramona et Scott) pour débloquer Nega-Scott.

DÉBLOQUER MR. CHOU (ALLIÉ)

Battez Mr. Chou dans les stages où il apparaît aléatoirement pour le débloquer comme allié.

BOUTIQUE SECRÈTE (NIVEAU 1)

Dans le premier niveau, cherchez l'étoile qui apapraît sur un mur dans le tunnel où passent les voitures. Approchez-vous en pour entrer dans une boutique secrète contenant des objets très intéressants.

BOUTIQUE DE MOBILE

Au niveau 6, après avoir obtenu la clef, suivez le chemin qui semble mener jusqu'à une maison en arrière-plan. Allez jusqu'au bout pour trouver un passage secret vers la boutique de Mobile où vous trouverez de la nourriture et un parchemin d'entraînement permettant d'apprendre un nouveau mouvement spécial.

NIVEAU BONUS

Sur la carte du monde, faites : **L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, R1**.

ARGENT FACILE

L'astuce qui suit vous permettra de gagner beaucoup d'argent très rapidement et nécessite seulement deux manettes. Lancez une partie à deux joueurs en prenant deux fois le même personnage (voir l'astuce Cheat Codes) et rentrez dans n'importe quel magasin. Avec la deuxième manette, appuyez sur le bouton qui permet donner de l'argent à l'autre joueur, et donnez tout au joueur 1. Revenez sur la carte du monde pour que le jeu soit sauvegardé, puis quittez la partie. Reprenez à nouveau deux fois le même personnage pour que les deux joueurs aient une quantité d'argent égale à celle qu'avait le joueur 1 à la fin de la partie précédente. A nouveau, donnez tout l'argent du joueur 2 au joueur 1, revenez sur la carte, quittez la partie, et recommencez autant que vous voulez !

BOOSTER UN PERSONNAGE RAPIDEMENT

L'astuce qui suit vous permettra de développer très rapidement toutes les stats et les capacités de votre personnage. Rentrez dans la toute première boutique du quartier commerçant au début du jeu et payez les frais de retard de Scott qui s'élèvent à environ 500$ (voir l'astuce Argent facile pour obtenir cette somme rapidement). Une fois cette somme payée, vous aurez accès à toute une série de bonus vraiment pas chers qui permettent de développer très rapidement les capacités et les stats du personnage. Vous pourrez même acheter des vies supplémentaires pour une bouchée de pain !

Section 8

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2010

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TRICHE

Au menu principal, allez au dropship et entrez l'un des codes suivants pour débloquer de nouveaux équipement. Entrez le même code deux fois pour le désactiver.

13374877	Pistolet automatique Black Widow
17013214	Armure de capitaine

ARMURE DE CAPITAINE

Atteignez le niveau 50 en multijoueur pour débloquer cette récompense.

PISTOLET AUTOMATIQUE

Terminer le mode Story (scénario de Corde) pour pouvoir utiliser le pistolet automatique lors des parties multijoueurs.

Sega Mega Drive Ultimate Collection

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX BONUS

Alien Syndrome

Sur Alien Storm, atteindre la mission 3 sans perdre une vie.

Altered Beast Arcade

Sur Altered Beast, obtenir au moins 100 000 points avant la fin du premier niveau.

Congo Bongo

Sur Streets of Rage, terminer le premier niveau avec les trois personnages.

Fantasy Zone

Sur Flicky, obtenir 80 000 points.

Golden Axe Warrior

Sur Golden Axe III, utiliser la magie au moins 10 fois.

Phantasy Star

Sur Sonic 2, vaincre le premier boss à deux joueurs.

Shinobi Arcade

Sur Shinobi III, terminer le premier niveau sans utiliser de Continue.

Space Harrier

Sur Super Thunder Blade, faire un score de 1 500 000 points dans le premier niveau.

Zaxxon

Sur DeCap Attack, récupérer 5 pièces bonus.

SONIC THE HEDGEHOG

Cheat Codes

Choix du niveau

Configurez les touches dans les options de manière à reprendre les boutons A, B et C de la Megadrive. A l'écran titre, juste après l'apparition de Sonic, répétez plusieurs fois la séquence **Haut, Bas, Gauche, Droite** jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenez alors **A + Start** pour accéder au choix des niveaux.

INTERVIEWS

Akira Nishino

Sur Ristar, récupérer 5 étoiles jaunes.

Kazunari Tsukamoto

Jouer à Phantasy Star III.

Kazuo Wakihara

Sur Columns, obtenir 20 000 points en mode Facile.

Makoto Uchida

Sur Golden Axe, récupérer 20 power-up magiques.

Reiko Kodama

Sur Alex Kidd, totaliser 1 000 points.

Shun Nakamura

Sur Sonic the Hedgehog, obtenir une émeraude Chaos.

Takao Miyoshi

Jouer à Phantasy Star IV.

Tohru Yoshida

Jouer à Phantasy Star II.

Sega Rally

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Courses en mode Expert

Obtenez 130 points dans n'importe quelle catégorie.

Courses en mode Professional

Obtenez 80 points dans n'importe quelle catégorie.

Final

Obtenez 275 points dans n'importe quelle catégorie.

Icelandic racer (véhicule)

Obtenez 200 points en catégorie Masters.

Mini Cooper S Rally (véhicule)

Remportez la compétition "Premier final".

Tenue Extra 1

Conduisez sur plus de 32 km.

Tenue Extra 2

Conduisez sur plus de 81 km.

RÉCOMPENSES

Course : Lakeside

Débloquer le Masters Final.

Véhicule : HotWheels RD04

Compléter le mode Championnat à 100%

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

NIVEAUX SECRETS

Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

TOUS LES COURTS

Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

TOUTES LES BALLES

Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

Sengoku Basara Samurai Heroes

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Chosokabe Motochika

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Saika Magoichi.

Fuma Kotaro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Sanada Yukimura.

Honda Tadakatsu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Shimazu Otani.

Maeda Keiji

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Date Masamune.

Mori Motonari

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tsuruhime et Chosokabe.

Oda Nobunaga

Trouver toutes les routes cachées.

Oichi

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Fuma et Maeda.

Otani Yoshitsugu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Ishida Mitsunari.

Shimazu Yoshihiro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Kuroda Kanbe.

Tsuruhime

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tokugawa Ieyasu.

TENUES ALTERNATIVES

Terminer le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer sa deuxième tenue.

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Pour débloquer le mode de difficulté maximum, vous devez terminer le jeu en Difficile.

DÉBLOQUER ODA NOBUNAGA

Terminez le scénario de Oichi puis recommencez une partie en suivant le parcours vert. Suivez Tenkai lorsque vous arrivez au niveau de Kobayakawa, éliminez Tenkai et terminez le parcours. Ensuite, reprenez un personnage dont vous avez déjà fini le scénario et cherchez un passage secondaire qui mène au niveau Honnoji. Terminez-le pour débloquer Oda Nobunaga en tant que personnage jouable.

Shank

© Klei Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le mauvais type

Vaincre El Raton.

Les cicatrices du passé

Vaincre Cassandra.

Carnage

Vaincre The Butcher.

Que la revanche est bonne...

Vaincre Cesar.

Ce n'est qu'un début

Eliminer 20 ennemis.

Terreur des rues

Eliminer 100 ennemis.

Massacre

Tuer 100 ennemis à la tronçonneuse.

Argent

Jusqu'au bout

Terminer la campagne Solo en mode Normal.

Aventure en duo

Terminer la campagne en coopération.

Pardonnez-moi, mon père...

Battre le prêtre.

Moissonneuse-batteuse

Eliminer 1 000 ennemis.

Or

Vengeance suprême

Terminer la campagne Solo en mode Difficile.

COSTUMES SPÉCIAUX

Costume Death Spank

Après avoir terminé le jeu, revenez dans un ancien niveau, mettez le jeu en pause et faites : **Haut,** , Bas, , Gauche, , Droite, .

Costume pour le joueur 2

Terminer le jeu.

Costume Dance

Terminer la campagne solo en Normal.

Costume Grindhouse (horreur)

Tuer 100 ennemis avec la tronçonneuse.

Costume Mow'em Down (combinaison jaune)

Tuer 1 000 ennemis.

Costume Red Ninja

Faire un combo de 150 coups.

Costume Spartan

Terminer l'histoire secondaire (mode coop).

Costume White Ninja

Faire un combo de 100 coups.

Costume Wildman (Wolverine)

Terminer la campagne solo en Hard.

GIMP

Tuer 500 créatures.

Lot de costumes

Après avoir terminé le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, restez sur l'écran titre et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** , et appuyez sur Start.

RÉCOMPENSES

Croquis n°1

Tuer 100 ennemis avec Shank.

Croquis n°2

Tuer 100 ennemis avec les chaînes.

Croquis n°3

Tuer 100 ennemis avec les pistolets.

Croquis n°4

Tuer 100 ennemis avec le katana.

Shatter

© Sony / Sidhe Interactive 2009

MODES DE JEU DÉBLOCABLES

Bonus mode

Terminer le premier monde : "Kinetic Harvest"

Boss rush mode

Terminer le dixième monde : "End of the World"

Shaun White Snowboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Numéro un

Tu as remporté tous les défis de Park City

Baron Von Connors

Tu as tellement déchiré la montagne que tout le monde t'adore à Park City ! Bien joué !

Star alpine

Tous les riders d'Europe te trouvent trop cool, maintenant ! Excellent !

Terrani

Tu as remporté tous les défis d'Europe

Itto-Ryu

Tu as remporté tous les défis du Japon

Musashi

T'as un beau paquet d'admirateurs nippons, maintenant ! Super !

Yéti

Tu as remporté tous les défis d'Alaska

Ami des ours

Toute la faune d'Alaska a appris à te respecter !

Slammy McSlam

Tu as remporté le Triple Slam !

Super détente

Tu as acquis le pouvoir du Big Air

Super vitesse

Tu as acquis le pouvoir de l'Accélération

Super puissance

Tu as acquis le pouvoir de la Charge puissante

L'as des airs

Tu as réussi un trick aérien vraiment trop dément !

L'as du butter

C'était vraiment un butter de folie !

L'as du jib

C'était vraiment une belle leçon de jib ! Quel score hallucinant !

Quitte ou double

Tu as ruiné tes adversaires, et te voilà maintenant richissime !

Tapis

C'était trop facile. Tu as facilement battu ces pauvres riders !

Génération 2.0

Merci d'avoir mis une vidéo en ligne ! Je parie qu'elle va devenir la plus populaire du net

Le petit nouveau

Tu as remporté une épreuve en ligne. Espérons que cette victoire est la première d'une longue série

Derviche

On dirait un hélico un peu bizarre quand tu te mets à tourner comme ça !

Artiste

Tu as maîtrisé chaque bonus de style !

Grand funambule

Jouer les funambules aussi longtemps, c'était plutôt risqué. Pas très malin, mais vraiment cool !

Apesanteur

C'était un sacré envol ! Tu dois avoir des jambes d'acier !

Flat sans fin

C'était vraiment un looooooooooong butter !

Grabs en vrac

J'avais jamais vu autant de grabs dans le même saut ! T'as pas un peu les mains qui brûlent ?

Avalanche

T'as marqué un max de points en prenant une avalanche

Mathémagicien

J'avais jamais vu quelqu'un garder le multiplicateur à fond si longtemps sans tricher !

Run d'enfer

C'était vraiment un run d'enfer !

Aimant

T'as rentré tellement de spins sur le même rail que j'en ai encore le tournis

Toupie

C'était les plus longs butter spins que j'ai jamais vus !

Connaisseur

Tu es resté sur un télésiège pendant toute une remontée

X-tricks

C'était vraiment une série de tricks hallucinante !

Chant du démon

Tu rox ! Commence à remuer la tête... maintenant !

C'est juste un jeu

Wow ! Dans la réalité, une chute pareille t'aurait été fatale !

Tir au pigeon

Tu as balancé une boule de neige sur un rider en plein saut ! C'est pas très sympa !

Bonji

Joli ! Tu as obtenu plusieurs bonus de style dans le même saut !

Argent

Vraiment ultime

Tu as remporté toutes les compétitions ultimes

RESPECT !

Tu as accumulé un nombre hallucinant de points de respect !

Mardi gras

Tu as relevé tous les défis de Park City en ligne

Oktoberfest

Tu as relevé tous les défis d'Europe en ligne

Tanaba

Tu as relevé tous les défis du Japon en ligne

Ver des glaces

Tu as relevé tous les défis d'Alaska en ligne

Méca-Ridezilla

Tu as accumulé un nombre hallucinant de points de respect en ligne !

CAPiTA

Remporte la compétition de Slopestyle CAPiTA

Or

Perfectionniste

Tu as remporté tous les défis de chaque montagne

L'as des as

Incroyable ! Tu as battu Shaun White !

Touche à tout

Tu as relevé tous les défis en multijoueur. Bravo !

Platine

Trophée de platine

Trophée de platine de Shaun White Snowboarding

ShellShock 2 : Blood Trails

© Eidos Interactive / Rebellion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Jour 1 - 5h00 : L'hôte

Peu après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Walker. A l'aide des indications de gameplay s'affichant sur l'écran, tournez-vous et sortez de la chambre. Dans le couloir, avancez jusqu'à la cuisine puis allez prendre l'escalier se trouvant sur la gauche. Une fois en haut, avancez dans le bar jusqu'à déclencher une petite cinématique. Le premier infecté du jeu va alors vous foncer dessus, pour vous en débarrasser, réalisez le plus rapidement possible les trois séquences de touches s'affichant en haut de votre écran et, après l'avoir tué, ramassez les machette qu'il avait sur lui. Continuez ensuite votre progression dans la pièce suivante et tournez-vous vers la porte de gauche pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Une fois celle-ci finie, allez dans le bâtiment ou est rentré le soldat et montez à l'étage jusqu'à une chambre sans porte.

Après une nouvelle cinématique, récupérez le pistolet se trouvant à vos pieds, écoutez ce que votre coéquipier a à vous dire et redescendez au rez-de-chaussée du bâtiment. Passez par la porte se trouvant en face de vous puis, une fois dans la rue, avancez vers la droite. Tuez le soldat, à l'aide du zoom, éliminez l'autre ennemi se trouvant sur un balcon derrière le grillage de gauche. Ceci étant fait, tournez-vous et poursuivez votre chemin à travers la ruelle jusqu'à atterrir dans la cour d'un immeuble carré. Après la cinématique, prenez l'Ak-47 se trouvant sur le sol, dégommez les deux Vietnamiens vous tirant dessus et montez au premier étage à l'aide de l'escalier se trouvant en face de vous. Tournez sur la droite et avancez jusqu'à une salle où un soldat va vous sauter dessus. Après avoir effectué la séquence d'actions contextuelles et choisi comment vous vouliez vous en débarrasser, allez prendre les munitions se trouvant dans la chambre et sortez. Tout en vous occupant des ennemis investissant l'immeuble par la cour ou les étages, allez récupérer des balles dans l'autre pièce ouverte de cet étage et montez ensuite au second.

Avancez maintenant jusqu'au seul bâtiment ouvert, récupérez-y les chargeurs de pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à des escaliers. Une fois en bas, progressez à travers l'appartement et sautez par la fenêtre ouverte de la seconde chambre pour déclencher une cinématique. Après cette dernière, suivez vos compagnons américains dans la ruelle et occupez-vous de tous les soldats ennemis vous barrant le chemin (n'hésitez pas à tirer sur les bonbonnes d'essence rouges pour faire un peu plus de dégâts). Après avoir récupéré les munitions et armes gisant sur le sol, montez l'escalier se trouvant près de vos alliés. Progressez le long des balcons en tuant le Vietnamien tentant de vous faire la peau et en récupérant son chargeur de pistolet. Entrez ensuite dans l'appartement se trouvant au bout et avancez sur la gauche pour déclencher une nouvelle séquence de QTE. Après l'avoir effectuée, ramassez la grenade sur votre gauche, sortez et poursuivez votre route sur les balcons en tuant les ennemis vous tirant dessus depuis les terrasses d'en face. Arrivé à l'appartement se trouvant au bout, avancez un peu, ouvrez la porte entrebâillée et descendez l'escalier. Ramassez les munitions se trouvant à vos pieds (ou l'arme si vous possédez toujours l'Ak-47) puis sortez en passant par la cuisine.

Une fois dans la ruelle, courez sur votre droite jusqu'à un petit garage où un soldat américain va vous dire d'entrer. Ravitaillez-vous en munitions grâce à la petite boîte posée au sol sur la droite puis sortez du garage par la porte coulissante ouverte. Avancez vers le pont (si cela vous intéresse, vous pouvez aller chercher une autre boîte de munitions sur le ponton de gauche) puis traversez-le jusqu'à entrer dans une petite cour que vous allez devoir protéger de l'attaque des soldats ennemis arrivant des quatre côtés. Pour les avoir plus facilement et pour économiser des munitions, tirez dans les bidons d'essence ou bien utilisez les tourelles (attention toutefois à la surchauffe rapide de ces dernières !). Une fois que vous les avez tous tués, la caméra va se centrer sur un de vos alliés qui utilise une fusée éclairante. Rejoignez-le et descendez avec lui dans les égouts. Avancez un peu, puis tournez sur la droite pour vous

retrouver dans de l'eau. Continuez votre progression et, après cette petite baignade improvisée, pénétrez dans l'école. Prenez les munitions et la grenade se trouvant sur le sol puis, montez le petit escalier. L'endroit étant envahi de gaz fumigènes, ne traînez pas et suivez votre allié jusqu'à une classe du second étage (pour les plus téméraires, sachez que des grenades se trouvent dans les chambres). Une fois en haut, regardez la cinématique venant de se déclencher et suivez votre allié dans la classe d'en face.
A l'aide des fenêtres et du balcon, descendez tous les soldats se trouvant dans la cour de l'école en ramassant les munitions et grenades se trouvant dans la pièce si besoin est. Après que vous ayez réussi, un soldat ennemi va arriver par une des portes auparavant close du balcon. Tuez-le puis, à l'aide du toit, sautez dans la cour depuis le balcon pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

Jour 1 - 7h00 : La quarantaine

Après la cinématique, récupérez le fusil et la grenade se trouvant à vos pieds puis éliminez les soldat ennemi vous arrivant dessus. Ceci étant fait, récupérez sa machette et avancez parmi les décombres des voitures en vous occupant non seulement des Vietnamiens vous barrant le passage, mais aussi de ceux se trouvant sur les côtés et arrivant derrière vous. Une fois la zone sécurisée, fouillez les maisons pour trouver des munitions et grenades puis dirigez-vous vers le gros camion près d'un portail sur le chemin de droite en prenant bien soin de vous débarrasser des nouveaux ennemis vous tirant dessus depuis les bâtiments. Après une nouvelle cinématique, allez près des installations de vos alliés et utilisez la tourelle pour abattre les quelques soldats ennemis déferlant sur vous. Récupérez ensuite les munitions et grenades se trouvant derrière vous et suivez votre allié dans la jungle sur la droite. Eliminez-y les Vietnamiens puis passez par les petites maisons sur pilotis en face pour retrouver votre allié près d'un pont en bois que vous devez traverser.

Une fois derrière, vous allez maintenant devoir le sécuriser, utilisez la tourelle pour tuer les soldats ennemis et, si besoin est, montez sur la petite colline de droite pour récupérer des munitions, des grenades mais aussi et surtout un bazooka et six roquettes. Au bout d'un moment, l'installation américaine se trouvant derrière vous va être détruite au cours d'une petite cinématique. Profitez de cette occasion pour fuir et vous retrancher dans l'église avec vos alliés. Vous allez maintenant devoir résister aux attaques des soldats vietnamiens. Commencez par récupérer les munitions sur le sol, puis après une explosion venant du toit, occupez-vous de tous les ennemis investissant les lieux. Au bout de quelque temps, vous allez vous apercevoir qu'il n'y a pas que des soldats qui essaient d'entrer ! Après la conversation radio entre les renforts et votre allié une cinématique va se déclencher et par la même occasion mettre un terme à ce chapitre.

Jour 1 - 12h00 : L'infection

Vous vous réveillez dans un tunnel peu éclairé. Commencez par allumer votre torche puis accroupissez-vous et avancez jusqu'à un petit embranchement. Allez sur la droite, prenez les fusées éclairantes sur le bureau et, après vous être mis de nouveau accroupi, poursuivez votre chemin. Récupérez les nouvelles fusées près du soldat américain et continuez votre progression jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, prenez le chemin de droite, traversez la petite caverne remplie d'eau et accroupissez-vous à nouveau pour passer dans un petit tunnel triangulaire. Au bout, relevez-vous et avancez un peu pour vous retrouver en pleine jungle. Allez, si vous le désirez, récupérer des grenades sur la droite en faisant attention aux pièges (appuyez sur le bon bouton pour ne pas mourir si jamais vous êtes menacé par un de ces derniers) puis revenez sur le chemin et suivez-le jusqu'aux tranchées US.

Une fois n'est pas coutume, vous allez vous faire attaquer, qu'a cela ne tienne, empoignez votre mitraillette et dégommez les soldats vous fonçant dessus en prenant les munitions se trouvant près de votre allié de gauche si besoin est. Après les avoir tous éliminés, une petite cinématique vous indiquant qu'un soldat vous attend en bas de la tranchée se déclenche. Rejoignez-le pour qu'il vous aide à passer dans la tranchée suivante. Ramassez maintenant les munitions sur la caisse d'armement se trouvant à vos pieds puis frayez-vous un chemin à travers la tranchée jusqu'à une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Récupérez ensuite les munitions et les grenades sur la gauche puis, tout en tuant les Viêts s'approchant de vous, ou vous tirant dessus depuis les hauteurs, dirigez-vous vers le Quartier Général. Après la cinématique, vous allez devoir vous occuper de repousser les soldats vietnamiens qui vont arriver des quatre ouvertures du QG. Soyez donc vigilant et ramassez les munitions et la grenade sur le sol si le besoin s'en fait sentir. Au bout d'un

moment, une cinématique va se déclencher et une nouvelle partie de la tranchée sera accessible. Suivez-y vos coéquipiers, tuez les soldats sur les hauteurs et avancez encore un peu pour assister à une nouvelle animation scénaristique.

A la fin de cette dernière, vous vous retrouvez derrière une tourelle dont vous devez vous servir pour descendre les soldats tentant de vous approcher en prenant toujours garde de ne pas la faire surchauffer. Une fois cette séquence finie, ramassez les munitions et fusées éclairantes se trouvant sur le sol puis continuez votre progression dans la tranchée en éliminant les Vietnamiens qui arrivent en face et derrière vous, mais également ceux qui vous tirent dessus depuis les hauteurs. Une fois au bout, un infecté va vous sauter au visage. Après avoir effectué la séquence de QTE, reprenez un peu vos esprits et avancez jusqu'à un énorme cratère où se trouvent vos alliés qui se font canarder depuis les hauteurs. Tuez les soldats ennemis leur tirant dessus puis, une fois que votre coéquipier en est sorti allez récupérer le magnum dans le petit tunnel en face de la tranchée. Ceci étant fait, ressortez et empruntez le tunnel que votre allié vient d'ouvrir. Avancez jusqu'à tomber face à deux Vietnamiens planqués derrière des tables. Après les avoir tués, continuez votre chemin pour vous faire de nouveau attaquer par un soldat lors d'une séquence d'actions contextuelles. Une fois que vous l'avez tué, occupez-vous de ses amis et reprenez votre progression à travers le tunnel. Arrivé au bout, sautez puis avancez jusqu'à ce que des soldats vous tirent dessus depuis un ponton surélevé. Tuez-les, dirigez-vous vers la droite et descendez l'infecté se trouvant à la fin de la galerie. Vous allez rapidement vous apercevoir que tous les chemins sont bloqués de ce côté, revenez alors au niveau des pontons surélevés et prenez le chemin de gauche pour pouvoir atteindre un tunnel triangulaire donnant sur la sortie. Après la cinématique, traversez la jungle, montez sur le ponton de gauche et ruez-vous sur le bateau pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 2 - 03h00 : Le refuge

Après la cinématique vous vous retrouvez près de votre bateau en feu. Tournez-vous et montez le chemin longeant la montagne pour vous retrouver face à un grand pont de bois.

Avancez dessus, effectuez la séquence d'actions contextuelles qui va se déclencher vers le milieu puis continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un soldat empalé sur des pics de bambou. Ramassez la mitraillette ainsi que les grenades se trouvant à ses pieds puis continuez votre route dans la jungle en prenant garde aux pièges. Une fois arrivé près de deux statues se faisant face, vous allez vous faire attaquer par des soldats ennemis. Eliminez ces derniers puis, après avoir ramassé les munitions près des braises du feu, continuez d'avancer à travers la jungle jusqu'à ce que vous aperceviez un sanglier au destin funeste. En effet, celui-ci vient de marcher sur une mine qui l'a fait exploser. Si vous ne voulez pas subir le même sort, avancez prudemment et tirez d'une distance assez éloignée sur les couvercles verts dépassant légèrement du sol. Une fois cette épreuve passée, poursuivez votre route, en faisant toujours attention aux pièges, pour arriver dans le jardin de la maison qui est une grande étendue d'eau surplombée par quatre grands ponts de pierre se rejoignant en une petite bâtisse.

Avancez sur le petit pont de pierre se trouvant en face de vous (en prenant garde de bien passer à gauche une fois au centre) et tuez les quelques infectés vous sautant dessus. Arrivé au carrefour, allez sur la gauche, dégommez les ennemis vous barrant le chemin et montez les deux escaliers sur la droite pour vous retrouver devant l'entrée de la maison. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller chercher des munitions et deux grenades dans la serre se trouvant en face de vous mais sachez que celle-ci a pour occupants deux infectés quelque peu vindicatifs. Quel que soit votre choix, approchez-vous de la porte de la maison qui va s'ouvrir automatiquement et entrez. Commencez par tuer les deux hyperactifs vous sautant à la figure puis allez ouvrir la porte déjà entrouverte sur la gauche de l'entrée et éliminez l'infecté se trouvant dans le couloir. Attention, trois de ses copains vont rapidement vous attaquer depuis la pièce sur la droite. Après leur avoir passé l'envie de manger les gens, fouillez la pièce pour trouver un chargeur de pistolet et des munitions puis avancez jusqu'à un nouveau couloir. Après l'avoir débarrassé de ses occupants, continuez votre chemin pour atteindre un escalier. Tuez l'infecté, montez au premier étage.

Progressez maintenant dans le couloir en abattant tous les ennemis vous barrant le passage pour vous retrouver dans une grande salle où il y a une table et un gramophone qui grésille. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe posé sur la table mais, personnellement, je vous conseille de garder votre mitraillette, cette dernière étant en effet beaucoup plus utile que le shotgun pour la suite de ce niveau. Continuez ensuite votre chemin dans le couloir d'en face pour déclencher une nouvelle cinématique. Récupérez les munitions et le magnum se trouvant dans la pièce puis

retournez dans la salle du gramophone ou vous allez rapidement vous faire attaquer. Après vous être débarrassé de vos opposants, avancez le long du couloir par lequel vous êtes arrivé ici et, toujours en prenant garde aux éventuels monstres hyperactifs pouvant vous sauter au visage, dirigez-vous vers les escaliers. Montez à l'étage supérieur, engouffrez-vous dans le couloir de gauche, abattez l'infecté s'y trouvant et ramassez les munitions sur le sol. Avancez ensuite le long de la terrasse, de retour dans la maison, éliminez le soldat vietnamien faisant irruption dans la pièce. Passez ensuite la porte par laquelle il est entré, descendez les escaliers jusqu'au bas de la maison en tuant le Vietnamien et l'infecté puis avancez dans le couloir et enfin dans la pièce se trouvant sur votre gauche.

Vous voici maintenant face à un mini-boss possédant deux grandes machettes. Tout en esquivant ses attaques, videz vos chargeurs sur lui pour l'anéantir. N'ayant pas de points faibles, vous pouvez tirer sur n'importe quelle partie de son corps, mais pensez à être toujours en mouvement lorsque vous rechargez. Si vous êtes en manque de munitions, n'hésitez pas à ramasser celles qui se trouvent dans la pièce et sachez enfin que vous aurez beaucoup plus de facilité pour le tuer avec la mitraillette (environ deux chargeurs) plutôt qu'avec le shotgun dont la puissance d'une seule de ses cartouches est étrangement équivalente à la puissance d'une seule balle de mitraillette. Après vous être débarrassé de lui, récupérez les éventuelles munitions dont vous n'auriez pas eu besoin durant le combat et dirigez-vous sur la droite de la pièce, ou un infecté va vous attaquer au cours d'une séquence de QTE.
Descendez maintenant dans les caves de la maison par la porte qu'il a ouverte et continuez votre progression à l'intérieur de ces souterrains en tuant les hordes d'infectés vous barrant le chemin. Au bout d'un moment, vous allez trouver des chargeurs de pistolet/magnum, des munitions et des grenades sur une commode. Ramassez-les, avancez encore un peu pour trouver deux autres grenades sur une table. Après les avoir récupérées, occupez-vous de la dizaine de monstres s'attaquant à vous et sortez par la porte d'en face pour vous retrouver sur une petite terrasse. Dirigez-vous maintenant sur la droite puis avancez vers le bateau près du ponton pour mettre un terme à ce chapitre.

Jour 2 - 10h00 : Sur la route

Vous voici dans un moment particulièrement difficile du jeu. Commencez par vous diriger près de vos amis américains puis continuez jusqu'aux petites ruines se trouvant en face de vous pour vous ravitailler en armes, munitions et grenades. Allez ensuite prendre le contrôle de la petite tourelle et faites feu sur les soldats tentant de monter vers vous. Après les avoir tués, d'autres vont arriver mais plus seulement du côté gauche, ils vont en effet vous tirer dessus des hauteurs et essayer de rentrer par la droite. Au bout d'un moment, des bonbonnes vont exploser, répandant du gaz partout. Profitez du chaos ambiant pour vous éclipser et courez sur la droite jusqu'à sortir des nuages de gaz (faites attention, il se peut que des ennemis vous aient suivi). Vous allez maintenant vous faire attaquer par les ennemis protégeant le temple. Pour atteindre ce dernier en un seul morceau, avancez prudemment en vous cachant derrière le décor et ramassez les armes, munitions et grenades se trouvant sur le sol (il y a notamment un lance-roquettes sur la droite). Une fois dans le temple, une cinématique va se déclencher.

Après cette dernière, il est possible, si vous ne les avez pas tués précédemment, que des soldats vietnamiens vous tirent dessus depuis le haut du trou dans lequel vous êtes tombé. Après vous en être occupé, prenez les munitions se trouvant à vos pieds et descendez l'escalier de gauche. Ramassez les munitions près du soldat, avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique et entrez dans la salle ornée de quatre statues. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans la salle qui se trouve en face et, après deux cinématiques, y récupérer une bonne vieille gatling des familles. Quel que soit votre choix, empruntez le chemin de droite et avancez sous les décombres du temple pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Comme précédemment, vous pouvez récupérer un chargeur de magnum ainsi que trois boîtes de munitions si vous vous engouffrez dans le chemin de gauche et que vous allez jusque dans la grande salle se trouvant au bout du couloir. Faites tout de même attention, plusieurs infectés vous y attaqueront. Que vous décidiez ou non de risquer votre vie pour des balles, prenez le chemin de droite et, après la cinématique, descendez les escaliers pour arriver dans une pièce où une autre animation scénaristique se déclenchera.

Une fois celle-ci terminée, ramassez les munitions près du générateur et sortez par la porte dont l'infecté de la cinématique a fait irruption. Pour vous débarrasser des infectés se trouvant sur le pont, vous pouvez utiliser le détonateur se trouvant dans la main du cadavre se trouvant sur votre droite. Si jamais vous choisissez cette solution plutôt que de les tuer avec vos armes, vous allez devoir traverser en longeant la caverne grâce à la bordure de droite. Une fois derrière le pont, passez l'ouverture encadrée de deux dragons et avancez un peu dans la salle en ruine pour assister à une nouvelle cinématique. Après cette dernière, avancez dans la gueule de pierre se trouvant en face de

vous, sautez dans le trou et remontez par la pente sur votre droite. Une fois en haut, abattez l'infecté puis, de la hauteur où vous êtes, débarrassez-vous d'un maximum de ses camarades se trouvant en contrebas. Ceci étant fait, descendez, régler leur compte aux éventuels monstres restants puis allez ramasser une arme de votre choix et une boîte de munitions près des décombres de l'hélicoptère. Tournez-vous maintenant et faufilez-vous à l'intérieur de la petite caverne se trouvant derrière vous.

Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver dans une autre gueule de pierre où vous allez vous faire attaquer. Après avoir éliminé tous les infectés vous sautant dessus (qui viennent de devant comme de derrière), avancez jusqu'à une salle où trône une immense statue. Récupérez les munitions et la grenade se trouvant en face de vous puis allez rejoindre le soldat américain sur la gauche. Entrez maintenant dans le petit tunnel se trouvant à côté de votre acolyte et montez les escaliers à l'intérieur pour sortir du temple. Une fois dehors, tuez tous les infectés marchant vers vous pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 3 - 13h00 : Pourchassé

Après la traditionnelle cinématique de début de chapitre, vous vous réveillez en pleine jungle, dépourvu de la moindre arme à feu. Avancez rapidement près des feuillages en feu pour ramasser une gatling. Servez-vous-en pour dégommez les quelques infectés vous sautant au visage et continuez votre progression à travers les marais en abattant les autres hyperactifs vous attaquant et en ramassant les munitions que vous pourrez trouver. Au bout d'un moment, vous allez retrouver le convoi U-S. Avancez près de vos compagnons américains puis tournez-vous et éliminez les soldats vietnamiens déferlant sur vous pour permettre à vos coéquipiers de placer les explosifs. Une fois l'opération réussie, tournez-vous et suivez le G-I jusqu'au temple où une cinématique va se déclencher. Vous allez devoir tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Récupérez les munitions se trouvant devant l'escalier du temple puis montez sur les côtés de ce dernier et contournez-le pour ramasser quatre grenades.

Maintenant que vous êtes bien armé, défendez-vous en tuant les soldats ennemis et les infectés s'abattant sur vous depuis les ruines et la jungle. Pour ne pas tomber à court de munitions ou de grenades, fouillez régulièrement le devant et le côté des escaliers. Si jamais cela peut vous être d'une utilité quelconque, sachez également que les infectés n'hésiteront pas à attaquer les soldats vietnamiens vous permettant d'avoir moins d'ennemis à abattre d'un coup. Une fois cette harassante séquence terminée, montez par l'escalier d'où arrivent les G-I et une fois en haut, descendez par la gauche jusqu'à une grosse statue représentant une tête. Ramassez la boîte de munitions se trouvant à côté d'elle puis avancez un peu et montez les petits escaliers sur la droite pour déclencher une séquence d'actions contextuelles. Une fois celle-ci réussie, avancez pour vous retrouver en bas de plusieurs grandes ruines. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le chemin de gauche, tuez les deux infectés et récupérez la mitraillette et les chargeurs se trouvant près du cadavre.

Quel que soit votre choix, allez sur la droite, tuez le Vietnamien puis ramassez les munitions sur le sol et montez les escaliers. Arrivé en haut, tuez les soldats ennemis et ramassez le chargeur de mitraillette sur le sol. Libre à vous maintenant de fouiller les ruines pour y trouver une gatling ou une boîte de munitions mais le but principal étant de traverser les ruines, avancez tout droit jusqu'à un escalier. Après l'avoir grimpé, prenez les munitions et, tout en descendant sur la droite, rejoignez le pont pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous voici dans le lit de la rivière. Avancez en tuant les infectés et en ramassant les grenades et munitions se trouvant sur le sol. Une fois au bout de la rivière, et après qu'ils aient tué les infectés s'en prenant à eux, débarrassez-vous des Vietnamiens vous tirant dessus. Ceci étant fait, montez la pente se trouvant à face de vous pour atteindre le convoi et clore par la même occasion ce chapitre.

Jour 4 - 01h00 : Capturé

Vous voici aux mains de Trang. Durant son discours celui-ci va dicter à son acolyte de vous mettre deux coups de poings. Pour y survivre, appuyez le plus rapidement possible et le plus de fois que vous le pouvez sur la touche qui est indiquée à l'écran. Une fois la séquence réussie, une cinématique va s'enclencher. Après l'avoir visionnée, précipitez-vous sur la droite de la pièce et montez l'échelle pour vous échapper de la salle. Réalisez la séquence de QTE se déclenchant, récupérez le couteau sur le bureau et sortez de la cabane par la porte de droite. Allez tuer le

soldat vietnamien sur le ponton, ramassez son fusil et retournez dans la maisonnette sur pilotis.

Sortez maintenant de cette dernière par la porte se trouvant près du bureau, traversez le petit ponton, entrez dans la seconde hutte et après vous être emparé du pistolet sur la table, débarrassez-vous des deux soldats ennemis que vous avez réveillés. Prenez les munitions qu'ils possédaient, sortez par la seconde porte de la cabane puis avancez sur le ponton et traversez une troisième et dernière cabane pour vous retrouver face à un autre Vietnamien. Abattez-le puis tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'à la passerelle surélevée. Progressez ensuite sur ce dernier en abattant tous les Vietnamiens vous tirant dessus (y compris ceux qui sont sur la terre ferme). Une fois au bout, prenez la boîte de munitions de pistolet et la boîte de munitions de fusil sur le ponton de droite puis montez sur les pilotis se trouvant en face de vous.

Avancez sur ces derniers jusqu'à atteindre une nouvelle cabane. Tuez les deux soldats vietnamiens ayant élu domicile à l'intérieur puis, après avoir ramassé les chargeurs de pistolet sur la table, sortez par la porte d'en face. Dirigez-vous maintenant sur la droite et, si vous le désirez, allez tout droit pour récupérer des Ak-47 des munitions et une grenade mais faites attention, cette espèce d'arrière-cour est remplie de soldats rêvant de vous faire la peau. Quel que soit votre choix, engouffrez-vous derrière la palissade sur votre droite dont une partie vient d'exploser. Après avoir effectué une séquence d'actions contextuelles, approchez-vous du camion éclairé par la fusée de détresse et ramassez ce qui se trouve à ses côtés, à savoir votre lampe torche, des boîtes de munitions de pistolet et d'Ak-47 et pas moins de quatre grenades.

Faites maintenant volte-face et éliminez les hyperactifs vous sautant au visage. Libre à vous maintenant de fouiller la jungle pour y trouver des munitions mais celle-ci étant tellement piégée, je vous conseillerais plutôt de continuer le long de la route en éliminant pêle-mêle les soldats vietnamiens et les infectés tentant de vous barrer le chemin. Au bout d'un moment, une cinématique-QTE va s'enclencher. Appuyez comme d'habitude sur la bonne touche quand celle-ci s'affiche si vous voulez survivre. Vous pouvez si vous le désirez prendre le lance-roquettes près de l'épave du camion. Que vous y alliez ou non, vous devez impérativement emprunter le petit chemin de droite jusqu'à l'entrée de la grotte qui est éclairée par la lumière d'une fusée de détresse.

Une fois à l'intérieur, une cinématique vous indiquant que vous êtes bloqué va se déclencher. Qu'à cela ne tienne, tournez-vous et progressez le long de la grotte en ramassant les armes, les munitions et la grenade qui se trouveront sur le chemin. Au bout d'un moment, vous allez arriver près d'un lac souterrain. Ne descendez pas tout de suite et allez plutôt ramasser l'Ak-47 ainsi que la boîte de munitions se trouvant dans le petit tunnel de droite. Retournez maintenant près du lac et descendez à l'intérieur pour assister à une cinématique. Il s'agit de vos collègues américains qui vous informent du fait qu'ils vont essayer de vous couvrir. Vous pouvez donc avancer dans le lac en tuant les flots d'infectés déferlant sur vous en gardant votre calme.

En revanche, une fois arrivé à la deuxième fusée éclairante, et après avoir ramassé un chargeur de pistolet près du cadavre du soldat, vous avez le droit de commencer à paniquer. En effet, vos compagnons ne pourront plus vous couvrir. La meilleure technique pour ne pas mourir est de remonter la pente en sprintant et de ne vous retourner sous aucun prétexte. Au bout d'un moment, vous vous essoufflerez. Tout en avançant, balancez alors une grenade sur le sol pour faire le ménage derrière vous. Une fois en haut, dirigez-vous vers la fusée éclairante pour quitter définitivement cette grotte peu fréquentable et mettre, par la même occasion, un terme à ce chapitre.

Jour 4 - 06h00 : La revanche

Après la cinématique, suivez vos deux compagnons à travers la caverne en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Au bout d'un moment, une nouvelle animation scénaristique va se déclencher. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dehors. Commencez par éliminer le Vietnamien se trouvant dans la tour de guet puis suivez le G-I qui rentre dans la cabane ennemie sur votre droite. A l'intérieur, ramassez le Ak-47 sur la table puis sortez par la porte de gauche. Entrez dans la maisonnette suivante et allez fouiller les pièces de gauche et de droite pour y récupérer au choix des munitions de Ak-47 ou bien des fusils. Revenez ensuite dans le couloir principal, abattez les soldats ennemis y ayant fait irruption et avancez tout droit en face de vous pour retrouver votre compagnon.

Après avoir récupéré le pistolet près du cadavre, suivez le G-I dans la pièce suivante et descendez dans les souterrains

par le trou qu'il vous indique. Une fois en bas, votre acolyte va vous suivre puis vous enfermer dans la pièce. Faites rapidement volte-face et éliminez alors tous les Vietnamiens arrivant depuis l'échelle que vous venez d'emprunter. Au bout d'un moment, votre "coéquipier" va ouvrir la porte de derrière. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce qu'une séquence de QTE se déclenche. Après l'avoir effectuée, tournez sur votre droite et poursuivez votre progression en récupérant les munitions de pistolet que vous trouverez en chemin. Au bout du tunnel, vous allez tomber face à une porte entrouverte. Ouvrez-la puis entrez dans la salle des radios.

A l'intérieur, ramassez le fusil, les munitions et les deux fusées éclairantes se trouvant sur les tables puis écoutez le message audio de Trang. Une fois ce dernier fini, votre copain américain va rappliquer et vous ouvrir la porte. Approchez-le pour déclencher une nouvelle cinématique et suivez-le jusqu'à ce qu'un infecté vous saute au visage, démarrant par la même occasion une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Après vous en être dépêtré, continuez légèrement d'avancer pour assister à une autre animation scénaristique. Le chemin étant désormais bloqué, tournez-vous puis, tout en tuant les infectés, progressez dans le tunnel de droite. Arrivé à l'intersection, prenez les munitions de pistolet sur les caisses de l'armée et continuez votre chemin sur la droite en éliminant les quelques monstres hyperactifs tentant de vous sauter au visage. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un second dédoublage de chemin.

Allez sur la droite pour récupérer une mitraillette américaine et une grenade près du corps de votre coéquipier puis allez prendre le chemin de gauche. Tournez à droite, prenez si vous le désirez le shotgun posé sur la petite caisse puis continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous voici enfin à l'air libre. Commencez par avancer dans le chemin par lequel et parti Trang et éliminez le Vietnamien vous y attendant. Revenez ensuite sur vos pas, ramassez les munitions et grenades se trouvant près du cadavre et entrez dans la maison. Récupérez les balles sur la table puis, tout en repoussant les assauts des infectés, sortez de la maison et allez sur la route. Traversez cette dernière, avancez un peu pour parvenir devant l'entrée d'une cabane. Entrez, ramassez les munitions et la grenade sur le sol puis, à l'aide de la tourelle, faites le ménage parmi vos ennemis (faites tout de même attention à ne pas faire surchauffer votre arme).

Une fois le chemin vidé de ses occupants faites rapidement volte-face et abattez les éventuels infectés ou soldats vietnamiens vous ayant contourné. Retournez à présent sur la route, avancez et, une fois au niveau du camion, sautez par dessus les sacs de sable sur votre gauche et prenez les boîtes de munitions ainsi que les deux grenades sur le sol. Revenez maintenant sur la route, et tout en tuant les infectés ou soldats restants, avancez un peu puis tournez sur la gauche pour arriver dans des tranchées (vous pouvez auparavant aller chercher un Ak-47 près de la voiture garée sous le porche en bambou). Montez ensuite dans la maison de gauche, tuez les Vietnamiens l'assaillant et retournez dans les tranchées par la porte d'en face. Continuez votre progression, montez dans la maison de droite pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Restez sur vos gardes, celle-ci sera suivie par une séquence de QTE. Sortez ensuite de la maison et dirigez-vous vers l'hélicoptère pour finir ce chapitre.

Jour 4 - 12h00 : L'évacuation

Vous débutez ce chapitre sur le toit d'un immeuble en ruine. Commencez par descendre à l'intérieur du bâtiment par le trou se trouvant sur votre droite. Prenez ensuite l'escalier pour descendre d'un étage. Avancez vers la droite, ramassez le fusil à pompe et empruntez les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée. Ne vous y attardez pas, sortez dans la rue, allez prendre les munitions dans la ruelle de droite puis revenez sur vos pas pour vous retrouver près d'un ruisseau quelque peu rougeâtre. Eliminez l'infecté vous voulant du mal puis continuez et montez à l'échelle du bâtiment vert. Avancez maintenant sur les terrasses jusqu'à ce que vous deviez repousser l'assaut d'un autre hyperactif au cours d'une séquence d'actions contextuelles.

Vous voici dans un endroit littéralement envahi par les infectés. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller les maisons dont les monstres vous ouvriront les portes pour trouver des munitions mais je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'échelle se trouvant sur la bâtisse en face de vous, histoire d'atteindre les hauteurs. Une fois en haut, dégommez l'infecté vous sautant dessus puis entrez dans la chambre où il se trouvait. Après avoir ramassé la boîte de munitions près du cadavre, sortez par la porte de droite. Progressez un peu le long des passerelles de bois ralliant les toits jusqu'à atteindre une fenêtre qu'un infecté va enjamber en hurlant. Après lui avoir réglé son compte, enjambez la fenêtre à votre tour et, une fois dans la chambre, ramassez les munitions et grenades éparpillées sur le sol. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche pour tomber sur un soldat américain. Entrez dans la pièce où il se trouve, sautez par dessus la

fenêtre de gauche puis tirez sur le cadavre agrippé à l'échelle sur votre gauche pour libérer le passage.

Montez maintenant à l'étage supérieur où une nouvelle séquence de QTE va se déclencher. Une fois n'est pas coutume, appuyez sur les bons boutons au bon moment pour vous libérer de l'emprise de l'infecté. Continuez votre progression le long des passerelles de bois jusqu'à arriver dans la pièce d'une maison où se trouvent deux cadavres. Avancez dans la pièce suivante, tuez le monstre tentant de vous faire la peau et enjambez la fenêtre pour vous retrouver de nouveau sur une passerelle. Allez maintenant sur la droite, effectuez la séquence d'actions contextuelles pour vous débarrasser de l'infecté vous attaquant puis continuez votre parcours en éliminant ses deux petits camarades. Au bout d'un moment, vous allez retomber au sol. Ne perdez pas de temps, dépêchez-vous de vous diriger vers les passerelles se trouvant en face de vous et accessibles par un petit escalier puis avancez en dégommant les infectés tentant de vous barrer la route.

Après être de nouveau contraint à toucher le sol, prenez l'escalier de droite et progressez le long des passerelles jusqu'à atteindre une échelle qu'il vous faut emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Suivez les planches de bois, prenez les munitions de pistolet dans la maison de gauche puis continuez de marcher pour vous faire attaquer par des infectés. Après leur avoir réglé leur compte, rentrez dans la maison se trouvant sur la gauche, éliminez-y ses occupants et montez à l'étage puis sortez sur la "terrasse" et suivez les passerelles de bois pour vous retrouver sur les escaliers d'un petit temple. Après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe se trouvant au dessus et en face de vous, descendez dans la cour et débarrassez-la de tous les monstres hyperactifs qu'elle contient. Vous pouvez maintenant si vous le désirez garder le fusil à pompe mais je vous conseillerais plutôt de l'échanger contre une mitraillette, vous n'allez pas tarder à comprendre pourquoi.

Entrez dans le temple, dirigez-vous sur la droite et descendez l'escalier pour vous retrouver dans un tunnel. Tuez les infectés y ayant élu domicile puis montez l'échelle se trouvant tout au bout. Respirez un bon coup puis montez les deux autres échelles pour vous retrouver face à l'infecté à deux machettes déjà rencontré précédemment dans l'aventure. Comme pour la dernière fois, la mitraillette sera l'arme la plus efficace pour en venir à bout. Foncez sur la droite de la salle pour récupérer les deux boîtes de munitions et arrosez votre ennemi de tirs sans vous arrêter pour en venir à bout (vous ne devriez même pas à avoir quelque chose à craindre de ses attaques). Ceci étant fait, avancez dans la pièce suivante, tuez l'infecté se trouvant sur la gauche et grimpez à l'échelle pour déclencher la cinématique de fin de chapitre.

Jour 5 - 00h00 : L'ange noir

Après la dernière cinématique de début de chapitre du jeu, vous vous retrouvez en pleine jungle. Commencez par abattre les infectés se ruant sur vous puis dirigez-vous vers la gauche de la grosse étendue d'eau pour y trouver des munitions près d'un cadavre. Eliminez ensuite l'hyperactif tentant de vous faire la peau puis revenez au niveau de la fusée éclairante verte et, tout en vous débarrassant des mutants ennemis, tournez à gauche et continuez votre progression à travers la jungle (vous pouvez si vous le voulez récupérer le fusil se trouvant sur le sol, il se révèle réellement efficace pour qui sait effectuer des headshots). Au bout d'un moment, vous allez parvenir à une maison en bambou dont la porte va être brusquement défoncée par un infecté. Tuez-le puis, entrez dans la cabane où son copain va vous attaquer au cours d'une des dernières séquences d'actions contextuelles du jeu.

Après vous en être sorti, récupérez les munitions sur la droite (ou une mitraillette pour qui possède le fusil) et sortez de la maison par la porte se trouvant derrière vous. Descendez maintenant de la passerelle sur pilotis, éliminez les infectés et dirigez-vous vers la grande tour en face de vous. Une fois à l'intérieur, montez au premier étage, ramassez les chargeurs de pistolet et les munitions puis continuez de monter en tuant l'infecté vous barrant la route. Arrivé en haut de la tour, éliminez son acolyte puis, après avoir récupéré les munitions de fusil, descendez par les échafaudages sur votre gauche. Une fois en bas, tuez l'infecté ayant défoncé la porte et ramassez les munitions et grenades près du cadavre. Avancez sur votre droite, descendez le monstre vous fonçant dessus et traversez la seconde maison pour vous retrouver au-dessus d'une cour bien remplie.

A l'aide des escaliers de gauche, descendez faire le ménage puis allez récupérer la gatling posée contre un petit muret. Ceci étant fait, entrez dans le bâtiment de droite pour y faire le plein de munitions puis ressortez et montez chercher des grenades dans la maison se trouvant en face de vous (elle est encadrée par la lumière rose de deux fusées

éclairantes). Retournez maintenant sur le petit escalier se trouvant à côté de vous, tournez-vous et progressez dans la jungle en vous occupant des infectés. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver face à des éboulis vous empêchant de passer. Qu'à cela ne tienne, montez les escaliers de droite, allez récupérer la boîte de munitions près du soldat allongé et redescendez par les escaliers se trouvant en face de vous.

Continuez de progresser dans la jungle en dégommant les infectés surgissant des côtés du chemin et ce jusqu'à atteindre un grand escalier. Récupérez la boîte de munitions se trouvant sur les marches puis dirigez-vous vers l'échafaudage pour déclencher une séquence de QTE. Une fois celle-ci finie, vous allez rapidement vous apercevoir que vous êtes pris au piège avec une horde d'infectés. Histoire d'économiser de précieuses munitions, essayez de leur tirer le plus possible dans la tête et, si jamais vous êtes à court et qu'ils sont assez loin, tentez de les tuer avec votre pistolet. Dans le cas où vous n'auriez vraiment plus de munitions, avancez le plus calmement que vous le pouvez vers le centre du bassin, où se trouveront notamment des munitions pour la gatling.

Si vous cherchez près des marches du temple, vous devriez également trouver un fusil à pompe et une boîte de munitions. Pour ce qui est des grenades, je vous conseille de les garder pour les rassemblements de plus de trois ennemis. Quant à celles et ceux qui se poseraient la question, sachez que vous ne pouvez pas rentrer dans le temple avant d'avoir éradiqué toute la cour de ses occupants. Après avoir réussi la scène, reprenez votre souffle, allez ramasser la gatling ainsi que les éventuelles boîtes de munitions restantes et entrez dans le temple. Vous voici face à l'infecté avec ses deux machettes pour l'affrontement final. Une fois n'est pas coutume, videz votre chargeur de gatling sur lui en esquivant ses attaques pour l'envoyer définitivement ad patres et déclencher une animation scénaristique. Après un choix cornélien dont je vous laisse le seul maître, la dernière cinématique du jeu va se lancer et cette éprouvante aventure s'achever. Et voilà ! Vous avez enfin terminé Shellshock 2 et avez gagné par la même occasion un repos bien mérité, loin du Vietnam et de ses infectés.

Shrek 4 : Il était une Fin

© Activision / XPEC Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Marais doux Marais

Utilise le miroir magique (profil principal).

Super ogres !

Remporte le combat d'entraînement dans la forêt (profil principal).

Du balai !

Viens à bout des sorcières dans le marais (profil principal).

Gros trésor

Ouvre un gros coffre au trésor (profil principal).

Les tours, c'est pour les nuls

Élimine Marraine la Bonne fée dans l'Antre du Dragon (profil principal).

Retourne d'où tu viens !

Viens à bout des squelettes dans le village paysan (profil principal).

Un truc qui cloche ?

Retrouve les trois cloches du village paysan et remets-les à leur place (profil principal).

Tous avec moi !

Utilise la Radio Ici l'Âne sur un ennemi (profil principal).

Vert et méchant

Effraie un ennemi avec Shrek (profil principal).

Klaxon ogresque

Abasourdis un ennemi avec Fiona (profil principal).

Trop mignon

Utilise le regard du Chat Potté pour charmer un ennemi (profil principal).

Ce n'est qu'un début !

Récupère ta première amélioration de santé (profil principal).

Argent

Shrek est tout vert

Remplis la jauge de puissance de l'ogre à moitié (profil principal).

Tu me casses les oreilles !

Elimine le Joueur de Flûte dans les catacombes (profil principal).

Marais terminé

Termine le marais à 100% (profil principal).

Ça coule

Coule le bateau pirate (profil principal).

Antre du Dragon terminé

Termine l'antre du Dragon à 100% (profil principal).

Village paysan terminé

Termine le village paysan à 100% (profil principal).

Catacombes terminées

Termine les catacombes à 100% (profil principal).

Quais terminés

Termine les quais à 100% (profil principal).

Château de Tracassin terminé

Termine le château de Tracassin à 100% (profil principal).

Camp des ogres terminé

Termine le camp des ogres à 100% (profil principal).

Shopping frénétique

Achète tous les objets de la boutique (profil principal).

L'équipe de Shrek

Viens à bout d'un ennemi avec chacun des quatre personnages en un seul combat (profil principal).

Quel larynx !

Effraie cinq ennemis à la fois avec Shrek (profil principal).

Reine du marais

Abasourdis cinq ennemis à la fois avec Fiona (profil principal).

Roonroon...

Enchante cinq ennemis à la fois avec le Chat Potté (profil principal).

Où se passe la fête ?

Utilise la Radio Ici l'Âne sur cinq ennemis à la fois (profil principal).

Avant-poste ogresque

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le marais (profil principal).

Ogres-la-loi

Termine le casse-tête en mode Coopération sur les quais (profil principal).

Chaos ogresque

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le village paysan (profil principal).

La fête, c'est ici !

Termine un combat en mode Coopération (profil principal).

On va s'amuser !

Viens à bout d'un ennemi en mode Coopération (profil principal).

Or

Ogre 100 % vert

Remplis la jauge de puissance de l'ogre (profil principal).

Votre bassesse royale

Tracassin vaincu (profil principal).

Platine

Le baiser du véritable amour

Déverrouillez tous les autres trophées

Shrek le Troisieme

© Activision / Shaba Games

+ D'INFOS FORUM

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

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

Tenue secrète 2

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

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Silent Hill : Homecoming

© Konami / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUME SECRET (ALEX JEUNE)

A l'écran où apparaît le message "Appuyer sur Start", entrez le code suivant :

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

TOUTES LES FINS

Bonne fin

Pardonnez à votre père et tuez votre mère.

Fin "Bogeyman"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et ne sauvez pas Wheeler.

Fin "Drowning"

Ne pardonnez pas à votre père et tuez votre mère.

Fin "Hospital"

Pardonnez à votre père et ne tuez pas votre mère.

Fin "UFO"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et sauvez Wheeler.

COSTUMES BONUS

Aide Soignant

Obtenir la fin "Hospital"

Camionneur

Obtenir la bonne fin.

Croque-mitaine (tête de Pyramid Head)

Obtenir la fin "Bogeyman"

Deputé

Obtenir la fin "UFO"

Soldat

Obtenir la fin "Drowning"

ARMES BONUS

Scie circulaire

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous dans le garage de la maison de la famille Shepard.

Pistolet laser

Après avoir terminé le jeu et obtenu la fin UFO, rendez-vous dans la pièce de Joshua et trouvez-le dans le casier.

SCÈNE SPÉCIALE

Trouvez la totalité des photos pour avoir droit à une scène supplémentaire après les crédits de fin du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Cauchemar

Après la scène cinématique du début, appuyez successivement sur la touche indiquée pour vous relever. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et allumez votre torche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et entrez dans la pièce avoisinante. Avancez à gauche, ouvrez une seconde porte puis entrez dans la pièce qui est juste à droite de la cellule. Votre objectif est de retrouver les trois autres chiffres qui sont sur la deuxième moitié de la radiographie des poumons. Pour cela, avancez à gauche et prenez la carte de l'hôpital qui se trouve à côté de la porte. Ensuite, entrez par cette porte, avancez jusqu'à au fond du corridor et ouvrez l'avant dernière porte au fond, à gauche. Prenez la boisson de santé puis sautez par-dessus la fenêtre. Repérez la radiographie (à gauche), prenez-la et battez en retraite jusqu'au premier cliché. Consultez alors votre inventaire, utilisez le second cliché et complétez ainsi le code pour ouvrir la cellule de Josh.

Une fois que la cellule est ouverte, suivez Josh jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et continuez à gauche. Ouvrez la porte au fond à gauche, entrez dans les toilettes des filles et prenez le couteau planté dans le miroir. Dès que vous saisirez le couteau, vous basculerez dans l'autre monde et une infirmière ressort de la

cabine. Utilisez le couteau, effectuez des attaques simples et éliminez-la. Maintenant, sortez et entrez dans les toilettes des hommes. Prenez la trousse de premiers soins et sortez par la porte. Ouvrez une seconde porte à gauche et montez les escaliers. Brisez la glace, sautez par-dessus la fenêtre et dégommez deux jolies infirmières. Ensuite, coupez la membrane qui se trouve à droite de la télévision et faufilez-vous à l'intérieur de la pièce avoisinante. Effectuez une sauvegarde, sortez via la porte de droite et avancez encore à droite. Ecrasez les insectes qui vous attaquent dans le couloir puis entrez dans la chambre Linen. Prenez la boisson de santé sur l'étagère de gauche puis sortez par la porte de droite. Avancez à gauche, ouvrez la porte en face et entrez. Descendez les escaliers qui sont au fond de la passerelle, éliminez trois infirmières puis découpez la membrane du fond. Vous pouvez aussi éviter le combat contre les infirmières en éteignant votre torche et en vous faufilant directement jusqu'à la membrane.

Maintenant, montez les escaliers de droite et examinez la moitié du corps. Prenez la clé qu'il détient et redescendez jusqu'à la salle où vous aviez combattu les trois infirmières, un peu plus tôt. Approchez-vous de la porte, affichez votre inventaire, saisissez la clé et utilisez-la pour entrer. Ouvrez la porte de droite et parlez à Josh. Acceptez de l'aider à trouver son jouet. Entrez donc par la porte qui se trouve à droite, prenez la boisson de santé et effectuez une sauvegarde. Ensuite, avancez jusqu'à la pièce 203 et approchez-vous du miroir. Vous apercevrez le jouet de Josh ensanglanté. Examinez le miroir, choisissez de pénétrer à l'intérieur et appuyez successivement sur la touche qui sert à attraper le lapin. Ensuite, faites attention aux insectes et battez en retraite jusqu'à Josh. Approchez de la cellule et utilisez le jouet dans votre inventaire pour déclencher une courte scène cinématique. Après la scène, avancez le long du corridor jusqu'à la porte du fond et prenez l'ascenseur à droite.

Personnes disparues

Lorsque vous descendez du camion, repérez votre maison sur la carte de la ville et atteignez-la. Une fois à l'intérieur, montez les marches (à gauche) puis avancez vers la gauche. Entrez dans la chambre de gauche, prenez la torche sur le lit puis dirigez-vous vers la bibliothèque, à droite de l'entrée. Déplacez les livres vers la gauche pour trouver un interrupteur et une entrée secrète. Prenez la carte de la maison et sortez de la pièce. Descendez au premier étage et parlez avec la maman d'Alex. Maintenant que vous avez le pistolet entre les mains, dirigez-vous à droite en sortant du salon et descendez au sous-sol via la porte ouverte. Descendez les marches, dégommez le zombie qui ressort de l'eau et avancez jusqu'au groupe électrique, au fond. Prenez la télécommande, quittez le sous-sol, sortez de la maison et dirigez-vous vers le garage. Utilisez la télécommande et ouvrez la porte du garage. Dégommez le monstre qui en ressort et entrez. Prenez le tuyau qui se trouve sur la tablette (à gauche), avancez jusqu'au fond du garage et forcez l'ouverture du casier. Prenez le bidon d'essence vide et sortez du garage. Repérez le trou dans le mur qui est juste à droite de la porte du garage, éliminez le monstre qui en ressort et entrez. Courez jusqu'au parc, utilisez le tuyau en acier et ouvrez la porte métallique, plus loin. Avancez ensuite à gauche, tuez l'épieur qui arrive et avancez vers le camion. Approchez du réservoir du camion, accédez au menu de l'inventaire et prenez le bidon d'essence vide pour le remplir. Ensuite, revenez jusqu'au groupe électrique qui se trouve au sous-sol et utilisez le bidon pour le démarrer. Lorsque l'eau est drainée, ouvrez la porte qui est à droite du groupe électrique et sortez. Une fois dans le jardin, montez sur la terrasse (à gauche) et entrez dans la maison par la porte. Prenez la boisson de santé dans le réfrigérateur puis sortez de la cuisine. Dirigez-vous vers la porte qui se trouve à proximité de l'arbre et ouvrez-la pour continuer.

Maintenant, avancez tout droit jusqu'au cimetière et entrez par la porte métallique. Prenez la carte du cimetière située sur la table. Ensuite, entrez par la porte de gauche et suivez le chemin des corridors jusqu'au jardin Est. Vous apercevrez un homme en train creuser une tombe. Ignorez-le et descendez au jardin. Eliminez la Sauvage féroce qui apparaît puis allez vers la fontaine. Effectuez des combos avec le couteau pour l'éliminer rapidement. Lisez les inscriptions sur la fontaine puis prenez la plaque de pierre. Maintenant, grimpez via le rebord qui est à droite de la fontaine et accédez à l'autre section du jardin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le banc dans la cage à gauche puis revenez à l'entrée à droite.

Avancez le long du couloir et repérez le point de sauvegarde qui se trouve dans l'une des entrées à droite. Effectuez une sauvegarde puis continuez jusqu'à la fin du couloir. Entrez alors dans la pièce à gauche et passez à travers la fissure dans le mur. Avancez ensuite à gauche, prenez la boisson dans la pièce de gauche puis entrez dans la pièce qui est à droite. Tournez à gauche en entrant, passez par le trou et revenez au couloir. Avancez jusqu'à la fin du corridor et entrez dans la pièce de droite. Passez à travers une autre fissure dans le mur, continuez à droite et éliminez un autre Sauvage. Passez par la porte de gauche, descendez vers le bassin vide et grimpez à droite. Avancez à gauche, descendez les marches et accédez à la cour. Tuez le Sauvage au milieu, avancez à droite et dirigez-vous vers le Jardin

Ouest. Repérez la seconde fontaine qui se trouve sur le mur du jardin et prenez la seconde plaque de pierre. Maintenant, descendez les marches et avancez jusqu'à la porte métallique du fond. Placez les plaques de pierre pour déverrouiller la porte et entrez. Montez les escaliers, atteignez le parking et avancez à droite vers l'avenue principale.

Maintenant, repérez le poste de police sur votre carte et rejoignez-le. Vous le remarquerez grâce aux deux lampadaires allumées. Approchez-vous de la pancarte qui est à droite de l'entrée et parlez à Elle. Lorsque vous aurez pris le talkie-walkie, avancez en direction de la porte, tournez à gauche et prenez la trousse de soins près des poubelles. Ensuite, revenez à la rue principale et suivez le chemin de gauche. Repérez l'accès rouge, à droite de la rue, et suivez-le. Ouvrez par la suite une porte à droite et accédez à une sorte de décharge. Entrez par le trou qui se trouve près de l'arbre de droite et avancez à gauche. Dépassez la baraque de gauche, entrez par la porte en face et faufilez-vous entre les murs. Entrez dans la baraque de gauche et parlez à Curtis. Après la discussion, vous échangez votre pistolet contre un autre.
Par la suite, prenez les munitions sur la table de gauche et entrez dans la pièce voisine. Prenez la carte de la décharge sur le lave-linge, la boisson de santé dans le réfrigérateur brisé et les munitions. Effectuez une sauvegarde et sortez par la porte qui est à gauche.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au cimetière et faites attention aux Sauvages qui vous attaquent. Tuez-les ou fuyez pour économiser les munitions. En sortant du pont, prenez votre arme et éliminez la créature qui lance de la fumée. Courez en direction du cimetière, éliminez un Sauvage devant le poste de police et prenez les munitions qui se trouvent près de la pancarte. Ensuite, dirigez-vous vers le parking et tuez un autre Sauvage. Lorsque vous entrez au cimetière, tuez Brouillard et prenez les munitions ainsi que la boisson de santé qui sont en haut des marches. Par la suite, explorez votre carte, passez à travers le bassin vide puis la fissure dans le mur et rejoignez le jardin Est. Eliminez un autre monstre en chemin, effectuez une sauvegarde et dirigez-vous vers le Jardin. Dépassez la cage de droite, avancez tout droit et entrez dans le mausolée. Repérez la tombe qui est au milieu et examinez-la. Vous devez résoudre le puzzle pour l'ouvrir. L'objectif est de déplacer l'élément le plus long qui bloque la tombe jusqu'à la base du puzzle. Pour cela, commencez par déplacer les rectangles vers la droite, les carrés vers la gauche puis abaissez la partie la plus longue.

Hôtel

Lorsque vous vous réveillez, courez jusqu'au camion rouge et tuez le monstre qui sort de l'allée de droite. Ensuite, avancez le long de cette même allée et descendez plus bas. Passez sous le camion, prenez la hache d'incendie et revenez sur vos pas.

Maintenant, repérez le grand hôtel à droite, saisissez la hache et détruisez les planches qui bloquent l'accès. Entrez, tournez à droite et prenez la boisson au fond du couloir. Revenez sur vos pas, accédez au grand salon de l'hôtel et prenez la carte située sur les étagères de la réception, à gauche. Ensuite, allez vers l'ascenseur, sautez par-dessus le trou et prenez la clé de maintenance qui est sur la boite à outils. Revenez à l'entrée de l'hôtel, dégommez l'ennemi qui projette de la fumée et sortez. Avancez à droite, éliminez l'ennemi et repérez la porte métallique, à droite. Utilisez la clé d'entretien et ouvrez-la. Prenez la boisson de santé à gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle sur le mur de droite. Branchez correctement les fils, effectuez des tests pour en avoir le coeur net et allumez ainsi le générateur.

Maintenant, revenez à l'hôtel, appelez l'ascenseur et appuyez sur le seul bouton disponible. Lorsque l'ascenseur monte, des créatures détruiront les grilles et vous attaqueront. Mettez-vous près de la porte de l'ascenseur, visez les côtés et tirez. Après quelques instants, l'ascenseur commence à tomber et s'arrête. Grimpez alors rapidement à l'étage avant que ce dernier ne s'écroule complètement.

Prenez le couteau, découpez la toile qui est à droite de l'ascenseur et entrez. Avancez à gauche, effectuez une sauvegarde et sortez de cette pièce. Parlez avec la femme mystérieuse dans la chambre 301 et choisissez de l'aider. Donc, entrez à travers la brèche dans le mur de droite, passez entre les planches de bois et atteignez l'autre section. Utilisez votre carte, avancez jusqu'à la fin du hall et tournez à droite. Repérez les planches en bois qui bloquent l'accès à la chambre 309 et détruisez-les. Entrez, grimpez au dessus des décombres et atteignez ainsi la chambre 408. Sortez dans le couloir, écrasez les insectes et continuez à gauche. Eliminez l'infirmière et entrez dans la chambre par laquelle cette dernière est sortie. Poussez le meuble, accédez à la pièce avoisinante via le trou et prenez la première carte postale d'Alchemilla. Maintenant revenez au couloir, entrez dans la chambre 405 et pénétrez par le trou dans le mur.

Sortez vers le couloir, taillez les planches en pièces, éliminez les insectes et prenez le sérum dans la salle de bain.

Ensuite, avancez à gauche, taillez les planches et montez les escaliers. Visez la tête des Aiguilleurs et éliminez-les. Si vous êtes à court de munitions, essayez de les contourner et attaquez-les par derrière. Ensuite, prenez la hache et ouvrez le trou dans le mur de la chambre 505. Poussez le meuble, entrez dans la pièce avoisinante et prenez la seconde carte postale se trouvant sur le lit. Prenez aussi la boisson de santé dans la salle de bain puis revenez au couloir. Eliminez deux autres Aiguilleurs puis détruisez les planches qui bloquent l'entrée de la chambre 504. Prenez les munitions sur le lit, sortez puis accédez à la salle de bain de la chambre 503 par la brèche dans le mur. Ensuite, entrez dans la pièce et descendez par le grand trou dans le plancher. Lorsque vous atteindrez la chambre 403, entrez dans la salle de bain et prenez la troisième carte postale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la femme mystérieuse qui est dans la chambre 301. En revenant jusqu'à cette chambre, vous allez éliminer deux Aiguilleurs, trois infirmières et un Brouillard. Lorsque vous apporterez les cartes postales à la femme, vous recevrez une clé étrange. Entrez dans la pièce 302 qui est en face, sauvegardez votre progression et traversez le petit trou. Utilisez la clé étrange, ouvrez la porte de gauche et sautez en direction de Josh.

Après la scène cinématique, vous tombez dans la salle à manger. Prenez la boisson de santé et les munitions sur la table qui est à gauche, effectuez une sauvegarde puis entrez à travers la porte de droite. Vous basculez vers l'autre monde, ouvrez la porte de la cour, parlez avec le maire et préparez-vous à combattre Sépulcre. Au début du combat, prenez votre hache, visez les morceaux de viande qui sont accrochés de part et d'autre de la cour et détruisez-les. Lorsque vous en détruirez assez, Sépulcre tombe et vous attaque de face. Prenez alors votre arme et visez directement la tête. Si vous êtes à court de munitions, effectuez des attaques en mêlée. Lorsqu'il s'écroule au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération une seconde fois pour le battre.
Si votre état de santé est critique, n'hésitez pas à prendre une boisson ou à utiliser une trousse de soins. Une fois que le monstre est mort, vous tombez dans le trou et vous vous réveillez dans une cellule du poste de police.

Poste du Sheriff

En vous réveillant dans le poste du Sheriff, attendez l'arrivée de Wheeler et répondez aux questions qu'il va vous poser. Lorsqu'il vous libérera, suivez-le, effectuez une sauvegarde et continuez à le suivre. Après la courte scène cinématique, courez dans le corridor, dépassez le Schisme qui sort de la pièce et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite une autre porte (à gauche) et prenez votre équipement ainsi que le fusil de chasse de Wheeler. Maintenant, avancez à gauche en sortant et détruisez les planches de bois qui bloque la porte d'en face. Eliminez quatre Schismes, prenez la boisson de santé dans les toilettes des garçons, sautez par-dessus la fenêtre et traversez celle qui se trouve dans la réception. Ensuite, avancez à droite jusqu'au fond du couloir, repérez le trou à droite et entrez. Dégommez deux autres Schismes, prenez les munitions du fusil de chasse et détruisez les planches qui bloquent l'entrée de gauche. Entrez dans le corridor et avancez jusqu'au garage. Eliminez le Schisme, lisez la note qui se trouve sur la voiture et accédez au casier qui se trouve dans la pièce. D'après la note, le temps affiché représente le code. Le temps étant 2h06, tapez 206 pour ouvrir le casier. Prenez les munitions ainsi que la boisson de santé puis tirez le levier qui se trouve à droite de la télévision pour ouvrir la porte du garage. Maintenant, sortez et tuez le Siam qui tente d'attaquer Elle. Utilisez le fusil de chasse et dégommez-le.

Egouts

Maintenant que vous êtes dans les égouts, avancez tout droit jusqu'à la porte métallique (à gauche). Repérez le levier rouge près de la porte et tournez-le pour faire entrer Elle. Par la suite, attendez que Elle ouvre la porte de l'autre côté et entrez. Avancez à gauche, grimpez par la brèche dans le mur puis accédez à un second tunnel. Avancez le long du tunnel, tuez les deux épieurs qui sortent de l'eau puis grimpez sur le corridor. Ignorez d'abord le trou qui se trouve à gauche du corridor et avancez tout droit jusqu'à la citerne bleue. Prenez les munitions du pistolet puis revenez au trou et entrez. Avancez jusqu'au fond du tunnel et accédez au couloir de droite. Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde, entrez dans la pièce de droite et prenez la carte des égouts ainsi que les munitions. Maintenant, effectuez une sauvegarde, affichez la carte et revenez au tunnel. Repérez un autre couloir, à gauche sur la carte, et atteignez-le. Utilisez le tuyau en acier pour ouvrir la porte métallique et faites tourner la vanne pour baisser le niveau d'eau du bassin.

Maintenant que le bassin est vide, atteignez-le, descendez puis remontez de l'autre côté. Avancez à gauche, ignorez la porte n°9 qui est en face, tournez à droite et avancez dans le tunnel. Avant d'atteindre le portail n°8, repérez un corridor à gauche et grimpez. Avancez jusqu'au fond du corridor, prenez la boisson de santé puis revenez. Maintenant que vous êtes près de portail n°8, faites tourner le levier et faites entrer Elle. Cette dernière n'arrive pas à ouvrir la porte de son côté et vous êtes désormais obligé de revenir jusqu'au portail n°4. Par conséquent, repérez ce portail sur la carte et revenez sur vos pas. Descendez deux Aiguilleurs dans ce tunnel et un Épieur dans le tunnel inondé, un peu plus loin. Lorsque vous atteignez le portail n°4, attendez qu'Elle vous ouvre la porte, entrez et tuez l'Aiguilleur qui arrive. Ensuite, accédez au corridor de droite et prenez les munitions pour le fusil de chasse. Dirigez-vous jusqu'à la fin du tunnel, tuez un autre Aiguilleur puis continuez vers la gauche. Descendez l'échelle, avancez à droite, traversez la passerelle puis descendez dans le bassin. Eliminez un Epieur, traversez jusqu'à l'autre bout puis grimpez l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à droite jusqu'au fond du couloir, prenez les munitions dans le coin droit puis revenez et activez le levier qui est près de la lampe. Tuez un Aiguilleur, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et descendez au niveau inférieur. Repérez l'entrée de droite, pénétrez à l'intérieur et effectuez une sauvegarde. Ensuite, sortez, descendez plus bas puis suivez le chemin du tunnel. Ensuite, tournez à droite et atteignez le portail n°15. Tournez le levier pour faire entrer Elle et préparez-vous à combattre trois Aiguilleurs. Il est préférable d'effectuez des attaques en mêlée et de préserver les munitions. Ensuite, éliminez le Siam qui arrive à l'aide de votre fusil de chasse. Une fois que les ennemis sont achevés, le portail s'ouvre. Poursuivez alors le chemin du tunnel et montez à l'échelle.

Descente aux enfers

Maintenant que vous êtes dans la rue, avancez dans la rue principale et repérez la maison du docteur Fitch sur la carte. Eliminez les deux Sauvages qui rodent dans la rue, tournez à droite au prochain tournant et dirigez-vous vers le cabinet du docteur. Après la courte scène cinématique, poursuivez le docteur, ouvrez la porte et entrez au cabinet.

Prenez la boisson de santé sur le comptoir, entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir à droite et examinez le coffret sur la coiffeuse. Ensuite, revenez au couloir et dégommez cinq infirmières. Entrez dans la pièce par laquelle ces dernières sont sorties, prenez la petite clé et le sérum. Ensuite, revenez à la pièce précédente, utilisez la clé et ouvrez le coffret.

Après la courte scène, vous changez de monde. Suivez alors l'unique chemin dans la chambre, ignorez Josh et tournez à gauche. Descendez les marches puis continuez à droite à la prochaine bifurcation. Sautez, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et descendez les escaliers. Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un trou dans le mur et sautez. Continuez le long du couloir, sautez pardessus le premier ventilateur et repérez une poupée rouge. N'examinez pas cette poupée car il s'agit d'un piège. Si vous l'examinez, un Brouillard vous attaquera par derrière. Donc, ignorez-la et descendez par le trou qui se trouve dans le second ventilateur. Eliminez les Essaims, prenez les munitions sur la table et descendez les escaliers. Ensuite, sautez de l'autre côté des escaliers et remontez jusqu'à ce que vous distinguiez une ouverture avant le panneau Exit. Descendez via cette ouverture, montez d'abord les marches et prenez la boisson de santé qui est à droite. Ensuite, descendez et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Josh. Faites attention au Brouillard qui arrive et tuez-le. Courez à gauche, sautez sur la passerelle et continuez à gauche. Suivez le chemin de la passerelle, descendez à l'échelle et avancez à gauche. Descendez encore une fois et prenez d'abord le chemin de gauche. Avancez, faufilez-vous entre les canaux, passez sous le ventilateur et prenez le pied-de-biche.

Maintenant, battez en retraite et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle, tirez sur le levier pour stopper le ventilateur et passez. Suivez le couloir, passez à travers un autre ventilateur puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond, passez à travers le ventilateur de droite et écrasez les Essaims qui vous attaquent. Coupez la membrane de gauche, activez le levier sur le mur et passez via un autre ventilateur. Maintenant, descendez à travers le ventilateur au sol et poursuivez le long du corridor.

Lorsque vous atteignez la pièce remplie de ventilateurs, vous devez résoudre une énigme pour pouvoir passez sous les ventilateurs. L'objectif est simple, vous devez transférer le courant d'un ventilateur à l'autre pour stopper tous les ventilateurs qui sont sur une même ligne. Pour cela, tirez d'abord sur le levier n°5 pour l'arrêter et activez le n°4. Ensuite, tirez sur le levier n°4 pour arrêter celui-ci et activez le n°3 et ainsi de suite jusqu'au ventilateur n°2. Par la suite,

commencez par le ventilateur n°6, refaites la même chose et transférez le courant jusqu'au ventilateur n°3. Ainsi, vous aurez une rangée de ventilateurs en arrêt. Alors passez à travers cette rangée et descendez à l'échelle. Suivez le couloir, sauvegardez votre progression et descendez par une autre échelle. Poursuivez le long de la passerelle, ouvrez une porte, parlez avec le docteur Fitch et préparez-vous à combattre une poupée.

D'abord, prenez la hache d'incendie et visez les jambes de la poupée. Essayez d'esquiver les attaques de Scarlett et contre-attaquez avec des attaques lourdes. Lorsque la poupée est assommée, visez le bras et attaquez-la. Répétez cette opération une seconde fois jusqu'à ce qu'une première séquence de touches apparaisse à l'écran. Par la suite, Scarlett change de forme et devient plus rapide. Lorsqu'elle monte au plafond, préparez-vous à appuyez sur la touche indiquée pour esquiver son attaque puis ripostez directement avec une attaque lourde pour l'assommer. Dès qu'elle est assommée, appuyez sur la touche indiquée pour lui planter le pied-de-biche dans le coeur. Répétez cette opération trois fois pour qu'elle meure. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans la chambre de Scarlett et vous obtenez la clé des fondateurs.

Hôtel de ville

Maintenant, quittez le cabinet du docteur Fitch et allez à Town hall. Il existe un Schisme et plusieurs Sauvage sur la route. Si vous êtes à court de munitions, ou si votre état de santé est critique, évitez-les et dirigez-vous directement vers Town Hall. Entrez, avancez à gauche puis entrez dans la première pièce de gauche. Effectuez une sauvegarde, sortez puis entrez dans la pièce centrale. Prenez la carte postale, approchez-vous du pupitre et utilisez la clé des fondateurs pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier secret, prenez la trousse de premiers soins et continuez à droite. Entrez dans le petit couloir, prenez votre couteau et éliminez les trois infirmières. Ensuite, trouvez le symbole près de la lampe et prenez la dague de cérémonie qui s'y trouve.

Maintenant, utilisez la dague et déverrouillez la porte qui se trouve entre les livres déchirés. Entrez dans le nouveau passage, suivez le chemin du corridor (à droite) et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Cette dernière mène au mausolée de Fitch. Grimpez, utilisez la dague pour déverrouiller la porte et sortez. Avancez directement vers le mausolée en face, ouvrez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le sérum qui se trouve sur la tombe de droite puis sortez. Maintenant, avancez à gauche et parcourez tout le chemin jusqu'à la maison d'Alex. Eliminez deux Brouillards dans le bassin vide, prenez les munitions et la trousse de soins, puis montez. Eliminez un autre Brouillard, entrez dans les corridors des mausolées jusqu'à ce que vous aperceviez une porte bloquée par des planches en bois. Prenez votre hache, détruisez les planches et prenez le nouveau pistolet au manche chromé qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, sauvegardez votre progression et continuez à traverser le cimetière. Prenez le raccourci qui est en face de la cage du jardin Est, éliminez deux Sauvages puis montez. Poursuivez le chemin, dégommez un autre Brouillard et atteignez enfin l'arrière de la maison.

Maison des Shepherd

Entrez dans la cuisine de la maison, détruisez les planches qui bloquent la porte de droite et entrez. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur la petite table puis sortez de la cuisine. Tournez à droite, repérez la trappe et descendez au sous-sol. Faufilez-vous à travers la membrane qui est à gauche des marches, déverrouillez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le fusil d'acier dans le casier, la clé du grenier sur la table et sortez.

Maintenant, montez les escaliers et atteignez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la porte qui est au fond du couloir (à gauche), utilisez la clé du grenier et ouvrez la porte. Ouvrez la porte suivante, montez les escaliers et poussez l'armoire qui se trouve au fond. Entrez, repérez le puzzle sur la table et résolvez-le. En effet, vous devez déplacer les pièces du puzzle afin de recréer l'image qui se trouve sur la table. Une fois que le puzzle est résolu, vous obtenez la carte de Silent Hill. Maintenant, descendez et rejoignez le salon.

Après la scène cinématique, montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce de droite. Entrez dans la salle de bain de la pièce, prenez le Lapin en peluche et la Masque indifférent puis sortez. Redescendez les marches, entrez dans la cuisine et dégommez le Schisme. Prenez la boisson de santé, le Masque renfrogné et entrez par la porte qui se trouve à droite de l'entrée. Repérez les corps attachés et examinez-les. Placez le masque indifférent sur le corps qui est en face et placez le masque renfrogné sur le corps qui est derrière.

Maintenant, revenez au hall principal et activez le levier pour le mettre sur la seconde position. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce à gauche. Poussez la table de droite, prenez le médaillon caché en-dessous puis montez les escaliers jusqu'au grenier. Dégommez le Schisme qui est à droite, faufilez-vous entre les ventilateurs de gauche et prenez les munitions qui sont au fond. Maintenant, revenez sur vos pas et entrez par le trou qui est juste à droite des escaliers. Prenez la médaille sur le mannequin, éliminez le Schisme et sortez. Avancez au fond à gauche, faufilez-vous entre les canaux jusqu'à ce que vous atteigniez la pièce. Prenez la troisième médaille sur la table et approchez-vous du mannequin qui est à gauche. Vous devez placer les trois médailles que vous aviez collectées dans le bon ordre. Pour cela, placez d'abord la médaille d'étoile déchue à gauche, placez la médaille coeur des ténèbres au milieu et placez la médaille d'actions viles à droite.

Maintenant, battez en retraite vers le hall principal et activez le levier pour le mettre en troisième position. Remontez à l'étage, prenez d'abord le couperet sur la table de droite puis entrez dans la chambre qui est à gauche du couloir. Découpez la membrane, prenez le couteau du boucher ainsi que le dessin puis revenez à la pièce. Repérez l'horloge près de la membrane et ajustez l'heure à 2h06 pour ouvrir les fenêtres. Enfin, approchez-vous de la seule fenêtre éclairée et placez le lapin en peluche.

Maintenant, revenez au hall principal et tirez sur le levier une dernière fois. Descendez au sous-sol, dégommez l'Épieur au fond et passez par le trou à droite. Faufilez-vous entre les canaux, coupez la membrane et entrez. Prenez la lame implantée dans le corps et examinez la table. Maintenant, résolvez le puzzle et placez les trois couteaux que vous avez ramassés sur la planche. Pour cela, placez le couteau du boucher en haut, le couperet au milieu et placez le couteau du croque-mitaine sur la tête du Schisme, en bas. Enfin, rebroussez chemin, revenez au hall principal et ouvrez la porte.

Arrivée à Silent hill

Après la scène cinématique, montez les escaliers du quai, grimpez à l'échelle et passez par la brèche dans le mur. Avancez vers la boutique située à gauche de la rue, passez à travers le trou de la clôture et prenez les munitions sur les caisses. Ensuite, effectuez une sauvegarde, sortez et rejoignez la prison. Après une courte discussion avec Wheeler, poursuivez jusqu'à la fin du chemin et entrez par la porte métallique. Suivez la route de gauche et approchez-vous de la porte arrière de la prison. Toutefois, vous devez d'abord couper le courant électrique avant de pouvoir entrer. Pour cela, continuez le long du chemin, dégommez deux Épieurs et un Sauvage puis entrez par la porte métallique qui se trouve à la fin de la rue. Descendez, éliminez l'Épieur à droite, prenez la boisson électrique sur le radiateur puis montez les marches et sortez.

Avancez d'abord à droite, prenez les munitions pour fusil d'assaut dans le coin droit puis revenez à gauche. Avancez ensuite à droite, éliminez les ennemis qui vous attaquent et entrez dans le Poste Toluca Lake. Prenez les munitions sur le comptoir, ouvrez la porte de droite et accédez au hall principal. Avancez au fond à gauche, prenez la boisson de santé, saisissez la turquoise dans le lavabo puis sautez par-dessus le trou. Une fois que vous êtes dans l'autre pièce, sauvegardez votre progression et brisez les planches de la porte. Atteignez la cuisine, prenez la clé sur la table et revenez jusqu'au hall principal. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et descendez à la station électrique.

D'abord, dégommez les Cultistes qui vous attaquent près de la vanne A. Utilisez des attaques en mêlée avec le pied-de-biche ou visez la tête, pour les éliminer rapidement. Ensuite, vous devez résoudre une petite énigme pour pourvoir désactiver le générateur. En effet, vous devez tourner les vannes dans le bon ordre pour y arriver. Par conséquent, montez à l'étage supérieur via l'échelle, tournez d'abord la vanne B. Ensuite, redescendez et tournez la vanne A. Puis enfin, remontez l'échelle et tournez la vanne C. lorsque le voyant vert s'allume, rejoignez le panneau de contrôle et activez le levier pour couper le courant. Descendez à l'échelle et préparez-vous à combattre deux Cultistes armés. Sortez de la salle du générateur et quittez le Poste Toluca Lake.

Prison

Maintenant, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et dirigez-vous vers la prison. Lorsque vous arrivez à la porte arrière de la prison, un Siam défonce la porte et vous attaque. Prenez votre fusil à pompe et éliminez-le. Ensuite, entrez, prenez la boisson de santé sur le container puis avancez à gauche et entrez par la porte sur le côté. Effectuez une sauvegarde, avancez à gauche, entrez dans la pièce de contrôle et activez le levier. Une fois que la porte métallique est ouverte, entrez, prenez la hache et brisez les planches de la porte à gauche. Entrez, prenez la trousse de

premiers soins et sortez. Suivez le corridor, brisez le miroir qui est à gauche de la porte, sautez par-dessus et ouvrez la porte de droite. Une fois que vous êtes dans le hall principal, prenez la carte de la prison près des escaliers, ouvrez d'abord toutes les portes éparpillées dans le hall et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur des pièces.

Ensuite, montez les escaliers et suivez le chemin de la passerelle. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la salle de contrôle et activez le levier. Sortez, entrez par la porte de droite et éliminez les deux Cultistes, plus loin. Activez le levier qui est à droite, descendez les escaliers et entrez dans la cellule de gauche. Prenez les munitions ensuite ouvrez la porte qui est au fond du corridor. Tuez deux Cultistes, activez le levier qui se trouve à droite pour libérer Wheeler puis tuez un Siam après la scène cinématique.

Par la suite, suivez Wheeler jusqu'à la première pièce et activez le levier. Ensuite, suivez-le jusqu'à la salle de contrôle et attendez qu'il prenne les commandes des portes de la prison. Sautez par-dessus le vide, avancez à gauche et attendez que Wheeler vous ouvre la porte du bloc A. Entrez, prenez la boisson de santé dans la seconde cellule puis ouvrez la porte au fond du corridor. Wheeler essaye d'ouvrir la porte métallique mais elle est coincée. Donc, revenez au corridor et attendez que votre ami ouvre la première porte de droite. Entrez, descendez les escaliers et accédez au second corridor. Dégommez un Aiguilleur près de la première cellule puis entrez dans la salle de bain. Tuez deux autres Aiguilleurs. Avancez à gauche au fond, prenez la hache et détruisez les briques qui sont à droite de la porte. Faufilez-vous à l'intérieur de la pièce voisine, ouvrez la porte et montez les escaliers. Sauvegardez votre progression, continuez jusqu'à la porte du fond et avancez jusqu'à ce que la radio de Wheeler revienne.

Maintenant, battez en retraite, descendez les marches près du point de sauvegarde et entrez par la porte qui se trouve en bas. Continuez jusqu'au corridor, avancez vers la porte suivante et entrez. Vous remarquerez que le clavier est inactif à cause de la coupure du courant. Votre objectif est donc de le mettre en marche. D'abord, revenez au corridor, entrez dans la cellule n°11 et faufilez-vous dans la cellule avoisinante. Examinez le phare de la voiture et prenez le fil conducteur. Ensuite, montez les escaliers de droite et prenez la boisson de santé en haut des marches. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la seconde cellule et prenez le fil conducteur sur le radiocassette. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle et sortez. Ouvrez la porte de la pièce de droite et prenez le troisième fil sur la table.

Maintenant, revenez au corridor de l'étage supérieur et entrez dans la cellule illuminée. Approchez-vous du panneau de contrôle et branchez les fils que vous aviez pris. Effectuez des tests et trouvez ainsi la bonne combinaison. Lorsque le courant est rétabli, redescendez les escaliers et activez d'abord les deux leviers. Entrez dans la cellule n°12 et lisez le papier placé sur le mur pour connaitre le code d'accès du clavier. Ensuite, approchez-vous du clavier et tapez le code 110391 pour déverrouiller la porte. Entrez et suivez le chemin du corridor jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Choisissez de ne pas tuer la mère d'Alex puis revenez sur vos pas et sortez. Sauvegardez la partie, ouvrez la porte de droite et entrez. Vous devez maintenant résoudre une énigme afin de poursuivre votre progression. En effet, vous devez lire les énigmes sur les ardoises et placer la bonne réponse sur le dispositif qui se trouve en face. Donc, la réponse de la première énigme de droite est "Rien". La réponse de la seconde énigme au fond est "la tombe" et la dernière énigme à gauche est "le chevalier". Maintenant, examinez le quatrième côté du dispositif et choisissez d'aller à l'intérieur. Descendez par le trou et rencontrez Wheeler.

Maintenant, faufilez-vous entre les canaux de droite, montez les escaliers et suivez le corridor jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce occupée par deux Aiguilleurs.
Dégommez-les puis poursuivez le long du corridor. Enfin, ouvrez la porte qui mène à la pièce où le juge Holloway est attaché et préparez-vous à combattre le boss.

Prenez votre dague, esquivez les attaques du monstre grâce à des roulades puis attaquez à votre tour. Infligez-lui un max de dégâts grâce à des combos rapides puis esquivez ses attaques à nouveau. Lorsque le monstre vous prend entre ses mains, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous libérer. Continuez à lui infliger des dégâts jusqu'à ce que la séquence de touches apparaisse. Appuyez alors sur le bouton indiqué pour achever le monstre.

Maintenant que la fenêtre est brisée, sautez à travers elle et suivez la passerelle jusqu'à la porte.

L'église

Suivez Joshua, éliminez un Brouillard, tournez la vanne pour ouvrir la porte et continuez. Dégommez un second Brouillard, prenez les munitions près des escaliers puis montez les marches et entrez dans l'église.

Prenez la carte de l'église qui est sur le banc, à droite, passez par la brèche de droite et prenez les munitions qui sont dans la pièce qui se trouve en bas des marches. Ensuite, revenez au hall principal et dirigez-vous vers le pupitre. Utilisez le poignard pour déverrouiller la porte qui mène à l'aile Est et éliminez le Schisme qui en ressort. Abordez cet endroit, tournez la vanne qui se trouve près de la cage puis éliminez les Essaims qui vous attaquent. Approchez-vous de la cage, prenez la plaque du calice et montez à l'étage supérieur. Prenez la boisson de santé qui se trouve plus loin, saisissez la bougie éteinte (à gauche) et parlez à la personne qui se trouve dans le confessionnal. Prenez la plaque de l'homme à genoux, Effectuez une sauvegarde puis descendez et allez maintenant à l'aile Ouest. Placez la bougie éteinte sur le calice et récupérez ainsi la plaque du calice. Prenez les munitions qui sont à gauche puis montez les escaliers qui sont à l'entrée de la pièce. Prenez la boisson de santé sur la table de droite et les munitions pour fusil à pompe près des bancs (à gauche) puis découpez le tableau de l'homme désireux. Prenez la plaque de l'arbre, dégommez le Schisme qui arrive puis entrez par la porte métallique qui est désormais déverrouillée. Prenez les munitions à droite, revenez à gauche et prenez la trousse de premiers soins sur la table. Prenez la plaque de l'épée qui se trouve sur la fenêtre entre les pieds du chevalier. Tout de suite après, vous êtes attaqué par deux Siams. Dégainez votre fusil de chasse et éliminez les deux monstres qui sont dans le hall.

Ensuite, approchez-vous du pupitre et résolvez le puzzle. Pour chaque nom, placez le calice qui correspond. La solution est la suivante :

Vengeance = Plaque de l'épée
Désir = Plaque de l'arbre
Peine = Plaque de la bougie
Pénitence = Plaque de l'homme à genoux
Sacrifice = Plaque du Calice

Une fois que les plaques sont bien placées, le pupitre descend et le père d'Alex apparait. Après la scène cinématique, prenez la boisson de santé près de l'entrée et descendez les longs escaliers. Avancez à gauche, prenez l'uniforme qui est sur la table puis revenez à droite des escaliers. Passez à travers la vapeur et appelez l'élévateur.

Le repaire

Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour ne pas mourir entre les mains du juge Holloway. Une fois que cette dernière est morte, prenez la carte de repaire, la boisson de santé, la dague de cérémonie et la trousse de premiers soins qui sont sur les tables. Sauvegardez votre progression, sortez de la pièce, repérez la pièce 212 dans le secteur 2 de la carte et atteignez-la. Prenez votre dague, éliminez le Cultiste qui se trouve à l'intérieur puis prenez le tuyau en acier planté dans le corps du policier. Ensuite, brisez la glace (à gauche) et accédez à la pièce voisine. Tuez un autre Cultiste, prenez le pistolet MK23, la clé du secteur 3 et les munitions pour fusil de chasse puis revenez au corridor du secteur 2. Eliminez deux Cultistes dans le couloir et dirigez-vous vers le secteur 3. Passez sous le grillage, utilisez la clé pour déverrouiller la porte et entrez. Eliminez le Cultiste, prenez la barre en acier et ouvrez la porte qui se trouve dans le coin, à droite. Avancez le long du corridor, éliminez deux autres Cultistes et atteignez la pièce 320.

Après la courte scène cinématique, grimpez par-dessus le grillage, poussez le réfrigérateur et ouvrez la porte avec la barre en acier. Faites attention à la scie électrique de Ackers et combattez-le. Les attaques de ce dernier sont lentes. Par conséquent, prenez la dague de cérémonie et réalisez des combos rapides. Ne lui laissez pas le temps d'attaquer et infligez-lui des coups de couteau rapides pour le dégommer.

Maintenant que Ackers est mort, revenez à la pièce 320 et prenez la trousse de premiers soins ainsi que la boisson de santé. Entrez dans la pièce avoisinante, prenez la clé de la chambre 301 située à droite de la citerne puis revenez au corridor du secteur 3. Tournez le levier pour faire passer Elle ensuite passez sous la porte à votre tour. Courez le long du corridor et atteignez le hall principal du secteur 3. Eliminez deux Cultistes, utilisez la clé de la chambre 301 et ouvrez-la. Prenez le sac contenant toutes vos armes puis inspectez la pièce et prenez la boisson de santé, les munitions et le sérum. Ensuite, brisez la glace, prenez la trousse de premiers soins dans le réfrigérateur et battez en

retraite vers le secteur 1.

Tuez un Cultiste, avancez à droite, tournez la vanne puis attendez qu'Elle ouvre le portail pour passer.

Entrez dans la première chambre (à gauche), prenez le fusil de sniper sur la table de gauche et les munitions dans le casier. Ensuite, brisez le miroir et découvrez Wheeler entre la vie et la mort. Choisissez de donner à Wheeler une trousse de premiers soins puis entrez dans la pièce à côté.

Avancez tout droit, le long du corridor, jusqu'à la porte d'en face. Avant d'entrer par cette porte, tournez à droite, repérez le point de sauvegarde et effectuez une sauvegarde.

Maintenant, entrez dans la salle des rituels et tentez de résoudre le puzzle qui suit. D'abord, déverrouillez les colonnes grâce à la dague et affichez le texte sur les fenêtres. Vérifiez les symboles qui se trouvent sur les colonnes et représentez les mêmes symboles en ordre sur la roue extérieure. Les plaques au sol représentent les symboles sur la roue intérieure. Il faut placer le bonhomme à droite, les montagnes à gauche et l'air en haut. Concernant la roue extérieure il faut aligner le symbole de la balance avec celui de l'air et aligner l'oeil avec le bonhomme.

Ensuite, approchez-vous de la porte et résolvez un second puzzle. Faites tourner le cercle intérieur jusqu'à ce que le symbole de l'eau qui coule se reflète dans le carreau. Puis, faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Avant d'entrer, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Maintenant, lisez les inscriptions sur les tombes pour entamer le combat final. Au début du combat, l'araignée projette de la fumée toxique et effectue de temps en temps des attaques avec ses pattes. Donc, tentez d'esquiver ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez toutes les armes dont vous disposez, visez le torse de l'araignée et tirez. Lorsque le monstre encaisse assez de balles, il commence à se balancer vers l'arrière et expose tout son corps. Prenez alors votre dague, approchez-vous de lui par le côté et effectuez des combos rapides. Lorsque vous lui infligez assez de dégâts, approchez-vous de lui une dernière fois et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour le tuer. Une fois que l'araignée est achevée, Josh en ressort et le jeu s'achève.

Singularity

© Activision / Raven Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Pistolero

Faire 20 victimes avec le Centurion en campagne solo.

Sous la mitraille

Faire 40 victimes avec l'AR9 Valkyrie en campagne solo.

Dr Chronos

Utiliser le pouvoir du Guérisseur pour soigner complètement 25 soldats (partie publique).

Retour à l'envoyeur

Tuer 5 ennemis en attrapant des roquettes et en les renvoyant en campagne solo.

Voleur temporel

Récupérer 5 boucliers sur vos ennemis en campagne solo.

Immobilisation éternelle

Tuer 10 ennemis avec un Cadenas en campagne solo.

En passant...

Faire 15 victimes avec le fusil Seeker en campagne solo.

Lentement, mais sûrement

Faire 25 victimes avec le Kasimov SNV-E99 en mode Ralenti en campagne solo.

Merci Edison !

Faire 20 victimes avec le Spikeshot en campagne solo.

Trop proche

Tuer 20 ennemis avec l'Impulsion en campagne solo.

Roi de la pompe

Faire 30 victimes avec le Volk S4 en campagne solo.

On touche pas !

Tuer 15 créatures avec le bouclier du Rôdeur, renvoyant les dégâts de mêlée (partie publique).

Le temps est mon ami

Acheter 5 équipements MT différents en campagne solo.

Arme fatale

Améliorer 1 arme au maximum en campagne solo.

Vomi du jour

Tuer 25 soldats avec le vomi d'un Ranimé (partie publique).

J'ai une de ces migraines !

Découvrir l'E99 et ses effets.

Maître Créatures vs soldats

Gagner 25 parties publiques en mode Créatures vs soldats.

L'ami des créatures

Tuer 15 soldats avec chaque créature (partie publique).

Expert grenadier

Faire 20 victimes avec le lanceur Dethex en campagne solo.

Créaturophobe

Rétablir 25 balises en mode Extermination (partie publique).

Fan de technologie E99

Acheter 10 améliorations héros différentes en campagne solo.

Feu et glace

Tuer 10 ennemis avec des bouteilles de propane ou des bouteilles d'azote liquide en campagne solo.

Poussière tu es

Vieillir 15 soldats jusqu'à ce qu'ils tombent en poussière en campagne solo.

Accro aux chrono-notes

Utiliser le MT pour trouver 15 chrono-notes en campagne solo.

Cours de rattrapage

Utiliser le MT pour transformer 10 tableaux noirs en campagne solo.

Cette roue ?

Trouver la roue. Donneront-ils un jour des explications ?

Blitzkrieg

Parcourir 585 mètres en utilisant le pouvoir Téléportation d'un Mouvant (partie publique).

Charge spéciale

Tuer 15 soldats avec le baril d'un Zek (partie publique).

La nuit des Ranimés

Transformer 15 soldats en Ranimés en campagne solo.

Sournois comme un Zek

Tuer 15 soldats par derrière avec un Zek (partie publique).

Parle à ma main

Tuer 25 créatures avec le pouvoir Impulsion du Cogneur (partie publique).

Pro de l'Extermination

Jouer 5 parties publiques en mode Extermination.

Des bombes sur Katorga

Tuer 25 soldats avec l'attaque lobée d'un Radion (partie publique).

Tueur

Faire le plus grand nombre de victimes dans une partie publique.

Argent

Pas le temps de souffler

Faire 15 victimes sans recharger avec la mitrailleuse automatique en campagne solo.

Ranimé à retardement

Tuer 10 ennemis en vieillissant un Ranimé et en le faisant exploser près d'eux en campagne solo.

Dans ta face

Posséder 15 soldats avec l'attaque bondissante d'une Tique (partie publique).

Adepte de l'Extermination

Jouer 100 parties publiques en mode Extermination.

Maître de l'Extermination (25)

Gagner 25 parties publiques en mode Extermination.

Traitement très spécial

Posséder un soldat et tirer sur un autre soldat en pleine tête (partie publique).

Or

Maître du temps

Terminer Singularity en mode difficile.

Platine

Platine Singularity

Vous avez collecté tous les trophées de Singularity.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Siren : Blood Curse

© Sony 2008

MINI-JEUX

A l'épisode 8, au niveau de Melissa Gale, juste avant d'atteindre la salle d'attente et après avoir retrouvé Bella, descendez au sous-sol et cachez Bella dans l'incinérateur. Une cut-scene vous montrera Bella trouvant une console portable. Depuis le menu principal, allez dans Archives et regardez l'objet #32. Vous débloquerez une section mini-jeux accessible depuis le menu principal. Vous devez être connecté sur le PSN pour pouvoir y jouer.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

Vous incarnez Howard Wright, un étudiant de 18 ans, et vous commencez le jeu dans une cabane. Dirigez vous vers la porte qui est juste en face de vous et ouvrez-la. Une fois à l'extérieur, un policier vous prend en chasse. Prenez à gauche et courez. Ignorez le chemin de face et tournez une deuxième fois à gauche, vers les bois.

Vous croisez un cadavre sur votre chemin, continuez à gauche jusqu'à vous retrouver devant une deuxième cabane.

Allez de l'autre côté de la cabane et appuyez sur le bouton d'action pour vous cacher. Une fois que le policier est parti, vous devez entrer dans la maison. Sortez de votre cachette, prenez à gauche et allez vers la fenêtre. Appuyez sur le bouton d'action pour entrer.

Une fois à l'intérieur, prenez à gauche et entrez dans la pièce où se trouve la télé. Cachez-vous à gauche de l'appareil. Lorsque le policier s'éloigne à nouveau, sortez et quitter la maison par la porte de derrière. A gauche de cette porte se trouve une pelle, prenez-la. Le policier revient et vous attaque, éliminez-le en utilisant la pelle.

Episode 2

Vous incarnez maintenant Sam Monroe, votre mission consiste à retrouver vos compagnons.

Allez tout droit et, au bout du chemin, prenez à gauche pour monter les escaliers. Accroupissez-vous et passez derrière les wagons des mines. Le Shibito regarde dans l'autre sens, profitez-en pour continuer votre chemin.

Ramassez la barre métallique et rebroussez chemin. Maintenez la touche d'attaque enfoncée et éliminez le mineur d'un coup avant de vous emparer de son arme. Reprenez maintenant votre chemin et avancez. Une fois devant le Shibito, évitez le pot qui est devant vous pour ne pas vous faire repérer et éliminez votre ennemi. Allez maintenant près du dernier wagon. À votre gauche se trouve une porte fermée à l'aide d'un cadenas, fracassez-le et entrez.

Vous incarnez à nouveau Howard Wright. Verrouillez votre vision Shibito sur Amana et suivez-la jusqu'à la maison en ruine. Entrez et attendez que le toit s'effondre. Avancez un peu et cachez-vous jusqu'au passage du Shibito. Sortez par la porte de derrière pour retrouver Amana. Verrouillez votre vision Shibito sur cette dernière et suivez-la jusqu'à arriver derrière le camion. En face de vous, se trouve un bâtiment et une enseigne à sa gauche. Entrez dans ce bâtiment, allez à gauche et ramassez la poêle puis éliminez le Shibito. Amana reprend son avancée, verrouillez votre vision Shibito sur

elle et suivez-la à nouveau.

Pour la rejoindre, montez aux escaliers qui se trouvent derrière le bâtiment (celui dans lequel vous aviez ramassé la poêle pour éliminer le Shibito). Un dernier Shibito vous barre la route, prenez le piège qui se trouve à proximité. Avancez de quelques pas et appuyez sur la touche directionnelle " bas " pour planter le piège. Criez ensuite pour attirer votre ennemi. Une fois qu'il est pris au piège, courez derrière Amana.

Vous êtes à nouveau dans la peau de Sam Monroe et un Shibito vous pourchasse. Attendez, jusqu'à ce qu'il ouvre la porte puis attaquez-le. Votre ex-femme vous aidera à en venir à bout, ce qui vous facilite la tâche.

Suivez-la à nouveau, vous allez faire face à une poignée d'ennemis. Inutile d'essayer de les affronter, courez dans le sens inverse jusqu'à vous retrouver devant le Shibito qui regarde vers l'ascenseur. Approchez-vous-en et abattez-le puis ramassez son arme. Revenez maintenant près de Mélissa et visez puis tuez les Shibitos qui vous attaquent. Ensuite, continuez votre chemin et éliminez les prochains ennemis qui s'opposent à vous. Dès que vous tombez sur un passage vers la droite, prenez-le et continuez à avancer.

Episode 3

Vous êtes maintenant dans la peau de Bella. Ouvrez la porte qui est devant vous et sortez de la chambre avant de prendre à droite. L'escalier B se trouve juste en face, rampez et avancez jusqu'à l'atteindre pour éviter le Shibito. Descendez.

Une fois en bas, continuez tout droit et prenez à gauche. Vous êtes maintenant dans la salle des opérations, allez vers la droite et faites du bruit. Lorsque le Shibito quitte sa position, revenez au centre de la salle et passez à travers les rideaux. Prenez à droite et sortez de la salle puis prenez à gauche et descendez en prenant l'escalier C. Continuez ensuite jusqu'à atteindre l'escalier A, laissez le Shibito entrer dans une des salles puis passez rapidement sans vous faire repérer. Vous devez maintenant emprunter ces escaliers. À votre gauche se trouve la réception, mais vous devez trouver la clé d'abord pour ouvrir la porte.

La clé se trouve près d'un incinérateur situé en bas. Revenez vers l'escalier A, redescendez puis avancez un peu. L'incinérateur (comme c'est indiqué sur la carte) se trouve dans la deuxième pièce à partir de la gauche. Entrez et prenez la clé qui se trouve à votre droite puis remontez vers la réception.

Vous devez maintenant vous échappez via l'escalier du personnel qui est dans le sous-sol. Quittez la réception et prenez l'escalier pour descendre. Un Shibito est posté juste en bas des escaliers, restez légèrement derrière lui et avancez. Lorsqu'il s'arrête, placez-vous à sa gauche. Attendez qu'il tourne la tête pour passer rapidement et prendre à gauche. Dans la cuisine, mettez la minuterie en marche et sortez par la porte qui est derrière vous. La minuterie sonne et le Shibito se rend à la cuisine. Revenez donc à la pièce précédente et ouvrez la porte puis sortez. Juste à vote gauche se trouve le passage qui mène aux escaliers puis vers la sortie.

Vous reprenez le contrôle de Howard Wright, dirigez-vous d'abord vers les gisements Est et grimpez l'arbre. Allez ensuite à la réserve de matériel et récupérez une arme. Revenez aux gisements Est. Appuyez maintenant sur le bouton de localisation et repérez l'ennemi qui attaque Miyako. Allez la libérer.

Une fois devant la cabane dans laquelle se cache Miyako, appuyez sur la touche qui sert à crier. Un premier ennemi s'approche, tuez-le. Attaquez le deuxième par derrière et finissez le troisième. Rendez-vous ensuite aux gisements Ouest et prenez le chemin de gauche, vers la réserve de matériel.

Episode 4

Vous incarnez maintenant Seigo Seiga. Vous êtes au dessus du château d'eau. Visez l'ennemi qui essaye d'attaquer Sam et éliminez-le. Puis, descendez et avancez dans l'eau jusqu'à arriver à Karibna Noodles. Sur place, vous allez retrouver Sam.

Allez en direction de la Maison de Mitamura. À gauche de celle-ci se trouve un passage, qui vous mène à la route de

Hirasakai, empruntez-le.

De nouveau dans la peau de Howard Wright, un Shibito vous colle au train et essaye de vous tuer. Ne vous éloignez pas et retournez-vous dès que vous quittez la pièce (celle dans laquelle vous avez commencé). Le Shibito devrait se retrouver bloqué à la sortie, profitez-en pour l'abattre et pour prendre sa masse. Dirigez-vous ensuite vers la pièce qui succède à la chambre des parents. Vous allez trouver un passage qui vous mène à l'intérieur de la maison et ce en rampant. Allez-y.

Quittez ensuite cette pièce et orientez-vous vers la salle de bain. Une fois à proximité, vous allez tomber sur un escalier qui vous mène au premier étage. Montez puis allez à la porte qui mène au balcon. Pour l'instant, elle est verrouillée à clé. Revenez vers le bas et activez l'horloge puis allez vous cacher dans la chambre qui est à côté du balcon, au premier étage.

Revenez en bas et allez au bureau. La clé est sur la table, ramassez-la et allez déverrouiller la porte du balcon. Une fois dans cette chambre, approchez-vous de la fenetre et sortez. Vous vous retrouvez sur le toit, prenez à droite et progressez. Evitez la partie effondrée du toit en allant à gauche, sur les tuiles rouges, puis continuez votre chemin jusqu'à trouver un endroit pour descendre. Une fois en bas, avancez un peu pour clore le chapitre.

Episode 5

Vous incarnez Mellisa Gale, votre but est de retrouver un indice qui concerne la survie de Bella. Allez au fond de la zone et montez sur la caisse. Tournez-vous maintenant vers la gauche et montez sur la deuxième caisse. Avancez jusqu'à la fenêtre et entrez à l'hôpital.

Descendez à la réception. Derrière les bancs se trouve une arme, prenez-la. Rendez-vous ensuite à la salle d'examen où vous trouverez les clés du toit, juste sur le lit. Revenez maintenant aux escaliers et allez jusqu'au toit. Déverrouillez la porte puis sortez et prenez à droite. Dirigez-vous vers le toit Est, ouvrez la porte et entrez. Avancez puis prenez à droite en direction de la chambre 286. Prenez l'ascenseur et allez à l'étage le plus bas. Tournez juste à droite de l'ascenseur et allez prendre une arme à l'incinérateur si jamais vous avez perdu celle que vous aviez. Ensuite revenez et allez à gauche de l'ascenseur pour éliminer le Shibito cerveau. Revenez maintenant à la salle de préparation et téléphonez au 201.

Vous incarnez ensuite Amana. Verrouillez votre vision Shibito sur le Shibito qui est juste à gauche. Suivez-le jusqu'à ce qu'il donne la broche à l'autre Shibito et entrez avec lui à la maison contenant un passage souterrain. Continuez à les suivre. Lorsqu'ils s'arrêtent devant la statue, revenez à l'extérieur de la maison et lancez le feu de détresse dans le puits. Cela fera fuir les Shibitos, laissez-les sortir puis allez vers la statue. Remontez maintenant à la pièce qui précède l'entrée du tunnel qui mène vers la statue et activez votre vision Shibito.

Allez maintenant à la maison de Mitimura et activez votre Shibito pour vous souvenir du passé. Allez en direction de la route à moitié détruite près de Karibna Noodles. Une fois au bout de la route, lorsque le passage est loqué, allez vers la gauche et vous pourrez avancer jusqu'au portail. Sur place, réactivez votre vision Shibito pour vous souvenir.

Dirigez-vous ensuite au cimetière, là où vous aviez commencé la mission. Activez votre vision Shibito pour déterrer les tombes. Ce que vous cherchez est caché aléatoirement dans l'une des tombes. Déterrez-les toutes pour trouver le sceau.

Allez maintenant au portail, à gauche de la route qui est détruite. Activez votre vision Shibito, deux symboles vont donc apparaître, vous devez les reproduire sur la salle de culte et sur le sceau du cimetière. Une fois que les deux sceaux sont activés, le portail s'ouvre et vous pouvez dorénavant passer.

Episode 6

Vous incarnez à nouveau Howard Wright. Avancez un peu et montez aux escaliers puis prenez à gauche. Poussez le wagon de la mine et montez dedans. Sautez dès que vous atteignez le premier atelier. Entrez et ouvrez la porte de derrière puis montez aux escaliers. Ramassez la masse et prenez à droite. Avancez, poussez le wagon de la mine et il

se chargera d'éliminer le Shibito armé. Allez maintenant en direction de ce dernier ennemi pour ramasser son arme à feu.

Redescendez vers l'atelier puis prenez la porte qui est à gauche de l'atelier et qui vous mène en bas. En face se trouve le pupitre qui sert à activer les ascenseurs. Allez les activer puis remontez vers l'endroit où vous aviez ramassé le fusil. Prenez à gauche, appelez les ascenseurs et descendez.

Une fois en bas, avancez un peu et descendez par l'échelle puis allez jusqu'au puits central. Prenez à gauche et affrontez le Shibito-cerveau. Battez-le puis sautez vers le bas, dans le puits. Avancez maintenant vers le deuxième puits, tuez l'ennemi et ramassez la clé.

Revenez maintenant dans le sens inverse et passez le puits central en direction de l'ascenseur. A votre gauche se trouve une échelle, utilisez-la. Quittez maintenant les souterrains et allez vers l'atelier. Juste après cet atelier, le petit bâtiment contient l'activateur de l'alarme, allez sur place et activez l'alarme. Seigo Seiga devrait apparaitre, tuez le.

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Bella Monroe sur la route de Tabori. Prenez à gauche et continuez d'avancer puis passez sous l'arbre et continuez en direction des gisements Est. Continuez à progresser et franchissez par le portail en fer. Ensuite, prenez à droite pour trouver l'église.

Episode 7

Vous incarnez Howard Wright à nouveau. Allez tout droit jusqu'à atteindre le Triangle porte-bonheur. Eliminez le premier Shibito qui se trouve en bas et prenez son arme puis tuez celui posté sur le toit. Allez maintenant vers le nid et détruisez le passage bloqué par les planches cloutées. Entrez. Visitez le premier étage et éliminez le prochain ennemi. Avancez, sautez de toit en toit et passez l'escalier pour entrer dans la maison.

Après avoir exploré les recoins de la bâtisse abandonnée, quittez-la et dirigez-vous vers le pont de Sozuka de là, allez jusqu'à la 33 Yess. Avancez de quelques pas et tournez à gauche pour pouvoir grimper sur le toit et ainsi éliminer l'ennemi. Continuez maintenant votre chemin vers le nid, vous devriez grimper sur les caisses pour monter vers votre objectif et accomplir votre mission.

Montez dans le bus et entrez dans le bâtiment. Prenez la clé à molette qui est à votre gauche puis abattez les ennemis et sortez du bâtiment. Prenez maintenant à droite et rendez-vous derrière l'épicerie. Montez sur les barils et continuez d'avancer sur les toits. Une fois près de la voiture de police, ouvrez la carte pour apercevoir la porte qui se trouve juste à votre gauche. Entrez et continuez. Progressez jusqu'à atteindre l'extrémité du toit. Grimpez en haut puis poursuivez votre chemin et escaladez la tour de guet. Suivez maintenant votre carte pour arriver à la cheminée. Dès que vous l'atteindrez, grimpez.

Vous devez ensuite vous rendre à l'entrepôt. Redirigez-vous vers la cheminée et grimpez. Sautez ensuite dans la direction des fils électriques et allez à l'entrepôt. Brisez la serrure à l'aide de votre arme et entrez.

Episode 8

Vous êtes par terre, à proximité du puits Ouest de niveau 3. Avancez un peu et descendez à l'échelle. Après avoir trouvé Sam, continuez tout droit. Arrêtez-vous derrière l'ennemi, criez pour attirer son attention et dès que le Shibito avance vers vous, évitez-le. Avancez et descendez rapidement à l'échelle qui est à gauche puis tournez encore à gauche et continuez tout droit. Vous croisez un deuxième Shibito avec une arme à la main. Evitez-le aussi et prenez à gauche. En montant aux escaliers, vous allez trouver une camera par terre, prenez-la.
Une fois la caméra en main, allez à la rencontre du dernier Shibito et éliminez-le, cette fois, puis prenez son arme.

Revenez maintenant aux escaliers (là où vous aviez trouvé la caméra) et continuez à avancer. Une Shibito femelle vous barre la route, venez-en à bout !

Revenez maintenant à votre point de départ (puits Ouest de niveau 3). Une fois que vous monterez à l'échelle et que verrez le premier Shibito de la mission, prenez à gauche et allez tout droit. Faites gaffe au Shibito armé d'un fusil,

rampez et avancez lentement puis descendez-le par derrière. Continuez à avancer jusqu'à atteindre votre destination.

Vous êtes maintenant Sam Monroe, sortez du bureau des mines en avançant et en tournant à droite. Une fois sorti du bureau, prenez à droite et avancez un peu. Vous trouverez une arme, prenez-la et redescendez. Éliminez le Shibito puis activez l'ascenseur.

Vous êtes de nouveau dans la peau de Sol. Appelez l'ascenseur et montez. Une fois à l'étage suivant, avancez un peu. En face de vous se trouve un ennemi, abattez-le et rejoignez Sam.

Vous incarnez ensuite Melissa Gale, demandez à Bella de rester à l'abri et descendez vers l'étage de l'incinérateur en courant. Les Shibitos sont très lents et ne pourront pas vous attraper ni vous poser de problèmes. Une fois dans l'incinérateur, récupérez une arme et éliminez tous ceux qui s'opposent à vous pendant le chemin du retour. Allez récupérer Bella dans la pièce où vous avez commencé votre mission. Descendez en sa compagnie jusqu'à la salle d'attente. Sur place, assurez-vous que votre alliée vous accompagne toujours puis allez vers la sortie et appuyez sur la touche d'action.

Vous devez maintenant réactiver l'électricité pour que la porte de la salle d'attente s'ouvre. Descendez au dernier étage et allez à la salle d'alimentation. Une fois l'électricité réactivée, montez aux escaliers C et passez par la salle d'opération, pour rejoindre Bella près de la salle d'attente.

Allez ensuite à la chambre 283, sortez par la fenêtre et descendez. Allez enlever l'obstacle bloquant l'ouverture des portes électriques puis revenez récupérer Bella. Quittez la salle d'attente. Assommez Sol s'il vous coupe la route et sortez par la petite porte métallique.

Episode 9

Vous êtes Melissa Gale, allez derrière l'église et descendez par le coté gauche en passant par le toit de la petite baraque. Descendez et prenez une arme puis revenez à votre point de départ. Dirigez-vous ensuite vers les gisements ouest. Eliminez les Shibitos maintenant que vous avez une arme.

Vous allez devoir combattre un Shibito. Approchez-vous-en et criez pour attirer son attention. Maintenant qu'il vous file le train, renversez le premier baril puis celui de droite et enfin celui en haut, à gauche.

Vous incarnerez ensuite Seigo Seiga. Descendez le Shibito qui s'attaque à Bella dans le cimetière. Butez le deuxième ennemi et allez à Noodles avant de tuer le policier. Suivez Bella à nouveau et abattez les Shibitos qui l'attaquent. Rendez-vous ensuite à la maison de Mitamura, montez les escaliers et tournez à droite. Ouvrez la porte, tirez sur les ennemis et récupérez la clé. Allez ensuite à la maison qui est en face de la tour de guet et déverrouillez la porte. Entrez et allez à la bibliothèque (à droite) puis récupérez le livre ancien.

Episode 10

Vous êtes à nouveau dans la peau de Bella More. Attendez que les deux Shibitos femelles quittent la chambre et sortez. Une fois que le dernier Shibito ait quitté la chambre, avancez puis attendez de 6 à 8 secondes pour sortir de la chambre. Prenez directement à droite, montez les escaliers et entrez dans la chambre de la fille (à votre droite). Cachez-vous pendant que le Shibito qui est sur le balcon vienne déposer les clés, juste près de l'armoire. Attendez qu'il revienne en bas et prenez les clés puis allez au balcon. Éteignez votre lampe et allez vers la fenêtre tout en évitant de réveiller le Shibito qui dort. Sortez par la fenêtre.

Allez vers la route, descendez du toit et sortez par la porte principale, Melissa Gale vous poursuit, courez vers la pièce indépendante et cachez-vous. Attendez que Melissa s'éloigne le maximum et courez vers la porte principale. Ouvrez la porte et sortez.

Vous êtes Howard Wright à nouveau. Vous devez rompre les sceaux, pour vous faciliter la tâche. Commencez par vous rendre à la réserve de matériel et prenez une arme. Rendez vous ensuite au Sceau de l'Homme qui est à proximité du portail métallique et éliminez tous les ennemis. Vous ne devriez plus avoir de problème une fois armé. Rompez le

sceau.

Allez ensuite vers la réserve de matériel, contournez-la par la gauche. Continuez, passez sur l'arbre et avancez encore jusqu'à trouver le Sceau de l'Aigle. Rompez-le.

Dirigez-vous maintenant vers le portail métallique et cassez le cadenas à l'aide de votre arme. Allez vers la cabane délabrée et continuez en direction de la réserve de carburant. Prenez le premier virage à droite puis grimpez. Vous voila devant le Sceau du Lion, rompez-le.

Revenez maintenant à la route de Tavori et arrêtez-vous juste devant l'arbre qui mène au sceau. Regardez à votre gauche, vous devriez apercevoir une vanne. Dirigez-vous vers celle-ci et fermez-la. Allez ensuite au passage qui sépare les gisements Ouest de la cabane délabrée, regardez autour de vous et vous devriez apercevoir un escalier, juste derrière un ruisseau. Descendez, montez les escaliers et tournez à gauche. Rompez le sceau.

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Seigo Seiga. Continuez tout droit puis descendez au bureau des mines, juste à votre gauche. Une fois sur place, examinez le pupitre.

Il vous faut absolument trouver un fusible pour continuer. Près des outils de bricolage se trouve une porte menant à l'étage inférieur, franchissez-la. Allez ensuite vers le puits central et prenez le fusible. Revenez finalement au bureau des mines, placez le fusible et activez l'électricité.

Allez vers l'ascenseur B, rompez les fils et descendez. Continuez jusqu'à arriver près du grand Shibito. Prenez le pieu en bois et remontez vers le bureau des mines. Coupez le courant et allez au niveau supérieur. Eliminez le Shibito armé d'un fusil et avancez. Le Shibito-cerveau sera à proximité de l'ascenseur A, abattez-le avec votre arme puis plantez-lui le pieu dans le coeur. Dirigez-vous ensuite vers le puits central à nouveau et empruntez l'échelle qui se trouve juste derrière le grand Shibito. Continuez à vous faufiler entre les rochers et récupérez l'Uryen.

De retour dans la peau de Howard Wright, allez vers le triangle porte-bonheur et récupérez le tube métallique. Abattez l'ennemi et demandez à Bella de s'arrêter. Allez détruite les planches de bois qui bloquent la porte et ramenez Bella. Faites-la entrer par le trou dans la porte (à gauche) puis entrez à votre tour par la porte. Retrouvez Bella dans la pièce d'en face. Allez au premier étage et prenez à gauche. Sortez par le toit, prenez encore à gauche et continuez. Prenez à droite et laissez Bella passer. Revenez et sautez vers le toit d'en face puis entrez dans la maison.

Allez vers la maison abandonnée et enfermez les araignées dedans (entrez puis ressortez et fermez la porte de devant et celle de derrière). Récupérez Bella au bâtiment qui est en face de la maison abandonnée. Demandez-lui à nouveau de rester sur place, allez déplacer les barils sans vous faire repérer puis tuez le Shibito-cerveau. Lorsque vous en aurez fini avec les créatures, récupérez Bella et allez vers le nid.

Vous êtes maintenant Sam Monroe, esquivez les projectiles du Shibito et montez dans le bus. Traversez le bus, continuez puis prenez à gauche et à droite avant de monter les barils. Avancez, sortez de la première maison et déverrouillez la porte. Prenez à droite et montez à l'échelle. Allez en direction de la tour de guet, montez à la tour et sautez de toit en toit. Servez-vous des antennes pour endommager le Shibito trois fois.

Récupérez maintenant le fusil qui tombe juste devant vous et tirez sur tout ce qui bouge. Changez de position si jamais l'ennemi vous entoure.
Continuez à tirer jusqu'à anéantir tous les Shibitos.

Vous incarnerez ensuite Howard Wright et vous devez battre Seiga. Courez directement vers l'avant du bus et montrez-vous légèrement puis visez Seiga. Tirez, changez de position puis tirez à nouveau. Plus vous changez de position et plus Seiga vous perdra de vue. N'hésitez pas à vous déplacer et à lui tirer dessus. Vous devrez le toucher cinq fois.

Votre ennemi essaye ensuite de vous abattre avec son sabre. Visez-le pendant qu'il s'approche, arrêtez-vous puis laissez-le s'approcher. Dès qu'il se prépare à vous frapper, reculez pour éviter l'attaque de l'épée et tirez. Recommencez la manoeuvre, il ne pourra pas vous toucher. Mettez-vous maintenant devant Seiga et chargez Uryen.

Quand il s'approche de vous, lancez l'attaque pour vous en débarrasser une fois pour toutes.

Quand vous entendez Miyako vous parler, utilisez la vision Shibito pour regarder à travers ses yeux et localiser la relique. Détruisez-la.

Servez-vous à nouveau de la vision de Miyako pour localiser le vrai ennemi. Dès que vous l'aurez localisé, approchez-vous-en et attaquez-le avec l'Uryen. Effectuez votre attaque finale pour le rayer de la carte.

Skate

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEM BONES

Ce personnage se débloquera dès que vous aurez réussi à casser chacun des os de votre corps au moins trois fois.

EQUIPEMENT AU MEILLEUR PRIX

Depuis le menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, , R1, , L1.

ENTREPOT B

Réussissez le pro challenge de Ryan Gallant.

Skate 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEM BONEZ

Terminez tous les objectifs du Hall of Meat dans le mode Carrière pour débloquer Dem Bonez.

COURONNES

"King of the Mountain"

Terminer toutes les courses en mode Carrière.

"Legend"

Atteindre le rang Legend online.

BIG BLACK

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez le code **letsdowork** pour débloquer Big Black comme nouveau skater (modes Online, Freeskate et Party Play).

MODE 3D

Allez sur l'écran Extras et entrez le code **strangeloops** pour modifier l'apparence du jeu.

TROPHÉES

Bronze

Ivresse des sommets

Taper un invert sur l'un des points culminants de la ville en mode Carrière

Evolutivité

Descendre de sa board en mode Carrière

Remue-ménage

Déplacer son premier objet en mode Carrière

On se lève pour Danny

Gagner tous les défis vidéo de Danny Way

Star du GcR

Gagner le contest GcR

Star du Big Air

Gagne le Vananarama

Course de la mort

Remporter une Deathrace en mode Carrière

Star des courses

Gagner toutes les courses du mode Carrière

Star du petit écran

Remporter tous les défis de Rob Dyrdek

Rencontre de Slappy

Retrouver Slappy

Héros de San Van

Appeler Mikey 10 fois

Objectif drainage

Drainer chaque piscine, fontaine et barrage du mode Carrière

Folie immobilière

Acheter toutes les propriétés en mode Carrière

Relations publiques

Obtenir tous les sponsors

Architecte

Transférer un spot personnalisé

Critique

Évaluer 10 vidéos et photos communautaires

Eclaté par un bleu

Remporter une partie en ligne avec classement

Le skate en amateur

Atteindre le rang Amateur en ligne

Créativité extrême

Ajouter un motif personnalisé à son skateur

Terreur des spots

Télécharger et réussir un spot communautaire

Choix des joueurs

Remporter le Vote des joueurs d'une partie en ligne avec classement

Dégringolade

Se prendre une gamelle à haute vitesse en mode Carrière

Skitchng sans fin

Faire du skitching sur 1 kilomètre en mode Carrière

Mister Big

Faire appel à Big Black 10 fois en mode Carrière

Poudre d'escampette

Echapper à une poursuite en mode Carrière

Système D

Déplacer des objets pendant 30 minutes en mode Carrière

Bon samaritain

Assommer un vigile poursuivant un autre skateur en mode Carrière

Need for Speed

Rester en vitesse maximale pendant 5 secondes en mode Carrière

Pagaille de fractures

Se casser au moins 15 os en une seule chute en mode Carrière

Masculin/féminin

Changer le sexe de son personnage

La main verte

Taper un gap d'au moins 10 mètres a-dessus d'une pelouse en mode Carrière

Un max de marches

Taper un gap de marches d'au moins 12 mètres en mode Carrière

Pas d'assurance

Se casser 100 os en mode Carrière

Le début de la gloire

Réussir sa première activité de skate libre en ligne avec son skateur perso

Débrouillardise

Réussir 50 activités de skate en ligne avec son skateur perso

Argent

Couverture SBM

Faire la couverture de Skateboard Mag

Couverture Thrasher

Faire la couverture de Thrasher

Sens du contact

Acquérir tous les numéros de téléphone des pros

A qui le tour ?

Battre tous les pros dans des défis Affrontement

Carnage

Terminer les passages Boucherie

Légende urbaine

Assurer tous les spots du mode Carrière

Suractivité

Réussir toutes les activités de skate libre en ligne avec son skateur perso

Pro en ligne

Atteindre le rang Pro en ligne

Le goût du mongo

Pousser en mongo 5 000 fois en mode Carrière

Or

Perfectionniste

Parcourir tous les passages en mode Carrière

Légende en ligne

Atteindre le rang Légende en ligne

Platine

Trophée platine

Trophée platine

RÉPLIQUES DÉSACTIVÉES

Pour désactiver les répliques des NPC en mode Carrière, allez dans les Extras et entrez le code `- bailymcbailster` .

Skate 3

© Electronic Arts / EA Black Box 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent que pour le mode Freeskate. Allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et entrez les codes suivants.

Code : miniskaters

Tous les personnages deviennent petits avec de grosses têtes.

Code : streetsweeper

Réinitialise la position de tous les objets mobiles.

Code : mcfly

Transforme le skate en hoverboard.

Code : deadspacetoo

Débloque le personnage d'Isaac issu du jeu Dead Space comme nouveau personnage jouable.

Code : zombie

Les piétons deviennent des zombies et vous attaquent.

PERSONNAGES CACHÉS

Jouer avec Dem Bones

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Dem Bones.

Jouer avec Meat Man

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Meat Man.

SOCOM Confrontation

© Sony / Slant Six Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARSENAL DE CLAN

Vous pouvez débloquer diverses armes pour votre commando en fonction du pays que vous avez choisi pour votre clan.

Mitraillette Ameli

Sélectionnez l'Espagne comme pays.

Mitraillette GMP

Sélectionnez l'Allemagne comme pays.

FAMAS G2

Sélectionnez la France comme pays.

IW-80 A2

Sélectionnez le Royaume-Uni comme pays.

SFCR-LW

Sélectionnez les Etats-Unis comme pays.

TROPHÉES

Bronze

FUSIL D'ASSAUT - 3E CLASSE

250 tués par fusil d'assaut
5 tués par fusil d'assaut avec une précision de 15% en une partie
25 tués avec 4 fusils d'assaut différents

PISTOLET - 3E CLASSE

50 tués au pistolet
2 tués au pistolet avec une précision de 15% en une partie
5 tués avec 3 pistolets différents

MITRAILLETTE - 3E CLASSE

250 tués à la mitraillette
5 tués à la mitraillette avec une précision de 15% en une partie
25 tués avec 5 mitraillettes différentes
2 balles dans la tête avec mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - 3E CLASSE

100 tués au fusil de précision
3 tués au fusil de précision avec une précision de 30% en une partie
25 tués avec deux fusils de précision différents

FUSIL - 3E CLASSE

50 tués au fusil
4 tués au fusil en une partie
15 tués avec 2 fusils différents

MITRAILLEUSE - 3E CLASSE

50 tués à la mitrailleuse
4 tués à la mitrailleuse en une partie
15 tués avec 3 mitrailleuses différentes

ETOILE DE BRONZE

5 récompenses meilleur joueur
25 aides décisives
300 tués
25 balles dans la tête
50 parties avec l'équipe gagnante

MÉDAILLE DE FURTIVITÉ

5 tués à la suite sans être blessé
25 tués avec fusil d'assaut et silencieux
15 tués avec pistolet et silencieux
20 tués avec mitraillette et silencieux
20 tués avec fusil de précision et silencieux

SERVICE ADMIRABLE

Escortez 25 VIP en lieu sûr
Désamorcez 10 bombes
Sauvez 25 otages
Défendez 10 points de contrôle

MÉDAILLE MILITAIRE

Capturez 10 points de contrôle
Posez 10 bombes
Exfiltrez 10 otages
Exfiltrez 15 VIP

CHIEN DE GUERRE VÉTÉRAN

Jouez 25 parties dans chaque mode de jeu
Jouez 25 parties sur chaque carte

BONNE CONDUITE

Série de 150 tués sans éliminer un équipier

MÉDAILLE FORCES SPÉCIALES

75 tués avec fusil de précision
15 à la suite sans vous faire tuer
25 tués en mêlée
3 balles dans la tête à la suite

Argent

FUSIL D'ASSAUT - 2E CLASSE

600 tués au fusil d'assaut
7 tués au fusil d'assaut avec une précision de 20% en une partie
50 tués avec 5 fusils d'assaut différents

PISTOLET - 2E CLASSE

100 tués au pistolet
4 tués au pistolet avec une précision de 20% en une partie
10 tués avec 4 pistolets différents

MITRAILLETTE - 2E CLASSE

300 tués à la mitraillette
7 tués à la mitraillette avec une précision de 20% en une partie
50 tués avec 5 mitraillettes différentes
3 balles dans la tête avec une mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - 2E CLASSE

200 tués au fusil de précision
4 tués au fusil de précision avec une précision de 35% en une partie
30 tués avec 3 fusils de précision différents

FUSIL - 2E CLASSE

50 tués au fusil à pompe
6 tués au fusil en une partie
25 tués avec 3 fusils différents

MITRAILLEUSE - 2E CLASSE

100 tués à la mitrailleuse
6 tués à la mitrailleuse en une partie
25 tués avec 3 mitrailleuses différentes

ÉTOILE D'ARGENT

20 récompenses meilleur joueur
1 000 tués
15 tués à la suite sans être blessé
100 balles dans la tête
200 parties avec l'équipe gagnante
ÉTOILE DE BRONZE
MÉDAILLE DE FURTIVITÉ

CROIX MILITAIRE

Sauvez 50 otages
Éliminez 50 VIP
Désamorcez 25 bombes
Posez 25 bombes
Capturez 35 points de contrôle
SERVICE ADMIRABLE
MÉDAILLE MILITAIRE

MÉDAILLE PRISONNIER DE GUERRE

Jouez 50 parties d'exfiltration sans qu'un otage ne soit tué

MÉDAILLE TIREUR D'ÉLITE

15 tués en une partie avec une précision de plus de 75% (les tués par explosifs ne comptent pas)

MÉDAILLE EXPÉDITIONNAIRE

Jouez 50 parties comme mercenaire
Jouez 50 parties comme commando/forces spéciales

FUSIL D'ASSAUT - ÉLITE

Remplissez les conditio1 000 tués au fusil d'assaut
10 tués au fusil d'assaut avec une précision de 25% en une partie
75 tués avec 7 fusils d'assaut différents

PISTOLET - ÉLITE

150 tués au pistolet
35 balles dans la tête au pistolet
6 tués au pistolet avec une précision de 25% en une partie
20 tués avec 5 pistolets différents

MITRAILLETTE - ÉLITE

1 000 tués à la mitraillette
125 balles dans la tête avec mitraillette
10 tués à la mitraillette avec une précision de 25% en une partie
75 tués avec 5 mitraillettes différentes
4 balles dans la tête avec mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - ÉLITE

350 tués au fusil de précision

75 balles dans la tête au fusil de précision
6 tués au fusil de précision avec une précision de 90% en une partie
60 tués avec 3 fusils de précision différents

FUSIL - ÉLITE

250 tués au fusil
60 balles dans la tête au fusil
8 tués au fusil en une partie
60 tués avec 3 fusils différents

MITRAILLEUSE - ÉLITE

250 tués à la mitrailleuse
75 balles dans la tête à la mitrailleuse
8 tués à la mitrailleuse en une partie
60 tués avec 3 mitrailleuses différentes

PURPLE HEART

50 aides décisives

MÉDAILLE SERVICE SUPÉRIEUR

1 récompense meilleur joueur sur chaque carte
1 récompense meilleur joueur dans chaque mode
200 tués comme mercenaire
200 tués comme commando/forces spéciales

SERVICE EXEMPLAIRE

Gagnez 25 manches par sauvetage d'otages en exfiltration
Gagnez 25 manches par désamorçage en démolition
Gagnez 25 manches par exfiltration de VIP en escorte

EXPERT EN DÉMOLITION

10 tués par grenade
2 tués par charge d'infiltration
2 tués par claymore
10 tués par explosion de voiture ou autres explosifs

Or

MÉDAILLE DU COURAGE

200 tués au fusil de précision
5 récompenses meilleur joueur sur chaque carte
50 tués en mêlée
MÉDAILLE FORCES SPÉCIALES
MÉDAILLE SERVICE SUPÉRIEUR

MÉDAILLE DE LA LÉGION DU MÉRITE

50 récompenses meilleur joueur
5 000 tués
250 tirs à la tête
500 parties avec l'équipe gagnante
150 otages sauvés
100 bombes posées
125 points de contrôle capturés
125 VIP élimines
ÉTOILE D'ARGENT
CROIX MILITAIRE
MÉDAILLE DU COURAGE
Toutes les médailles de service
ÉLITE pour toutes les spécialités d'armes

Platine

CHAMPION CONFRONTATION

Gagnez tous les trophées d'or, d'argent et de bronze !

ARSENAL DU DLC COLD FRONT

Alice

Choisir le fusil d'assaut comme spécialisation pour l'arme principale.

Fusil d'assaut 417

Choisir la faction Dutch KCT.

Fusil d'assaut AG-94

Choisir la faction russe Spetsnaz.

Fusil à pompe SPAS-15

Choisir la faction italienne Comsubin.

Gladys

Choisir le pistolet comme spécialisation pour l'arme principale.

Gloria

Choisir la mitrailleuse comme spécialisation pour l'arme principale.

Motoko

Choisir la mitraillette comme spécialisation pour l'arme principale.

Tilly

Choisir le fusil sniper comme spécialisation pour l'arme principale.

Vera

Choisir le fusil à pompe comme spécialisation pour l'arme principale.

Soldier Of Fortune : Payback

© Activision / Cauldron 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SNIPER ACR-2 (MODE SOLO)

En mode solo, commencez une nouvelle partie et faites : **Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Bas** pour débloquer le Sniper ACR-2.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PILOTES

Knuckles The Echidna	7 500$
Big The Cat	7 500$
Beat	12 500$
Ulala	12 500$
B.D. Joe	13 500$
Zobio & Zobiko	13 500$
Ryo Hazuki	18 500$
Jacky & Akira	18 500$
Mobo & Robo	25 500$
Pilotes Chuchus	25 500$
Opa-Opa	32 500$
Alex Kidd	32 500$

TOUS LES PARCOURS

Bastion lugubre	5 000$
Arsenal démoniaque	5 500$
Défilé à ressort	6 000$
Autoroute du flipper	6 500$
Souterrain putride	7 000$
Palais perdu	7 500$
Désert du pharaon	8 000$
Colline Rokkaku	8 500$
Montagnes russes	9 000$
Autoroute zéro	9 500$
Route dangereuse	10 000$
Ruine engloutie	10 500$
Fête du bingo	11 000$
Crypte volcanique	11 500$
Cible singe	12 000$
Pont du tonnerre	12 500$

TOUTES LES MUSIQUES

Palmtree Panic (present)	2 500$
Bossa nova of Briny Air	2 500$
Metal screatchin'	2 500$
Carnaval	2 500$
Back 2 Back	2 500$
Into the Dark	2 500$
Party Game 1	2 500$
Sneakman (Toronto Mix)	2 500$
Party Game 2	3 000$
Bum Bum	3 000$
What U Need	3 000$
Can you feel the Sunshine	3 000$
Aura of Dread	3 000$
A Jack-in-the-box!	3 000$
Bingo Highway	3 000$
Funky Dealer	3 000$
Crank the Heat up!!	3 500$
Volcanic Orchestra	3 500$
Ultra Heaven	3 500$
Theme of the Magician	3 500$
Super Sonic Racing	3 500$
A New Day	3 500$
Vamos a Carnaval	3 500$
Let mom sleep (no sleep remix)	3 500$
Windy and Ripply	4 500$
E.G.G.M.A.N. (instrumental)	4 500$
Monkey Race	4 500$
Restoration of Terror	4 500$
Be cool, be wild and be groovy	5 500$
Billy's Courage	5 500$
Mambo de Verano	5 500$
Fly like a Butterfly	5 500$

LISTE DES SUCCÈS

Bronze

Bleu roi

Gagne ton Permis SEGA BLEU.

Ambre de Amigo

Gagne ton Permis SEGA AMBRE.

Grand chelem

Remporte toutes les courses d'une Coupe de Grand Prix.

Grappilleur de temps

Etablis un record personnel dans un contre-la-montre.

Fantôme des circuits

Bats un fantôme dans un contre-la-montre.

Super conducteur

Finis une mission en obtenant le classement AAA.

Perfectionniste

Réussis chaque mission.

Stade amical

Joue avec un ami en ligne.

Champion automobile

Remporte une course en ligne.

Pièce porte-bonheur

Achète un objet du menu Emplettes.

Virtuose

Achète tous les objets du menu Emplettes.

Collection classique

Remporte une course avec chaque pilote.

Dérapage puissant

Fais un dérapage de 15 secondes.

Triple danger

Fais trois figures en un saut et atterris correctement.

Gagner du terrain

Fais un départ turbo dans un parcours.

Ça chauffe

Fais un départ Super Turbo dans trois courses à la suite.

Un bon départ

Termine la leçon de conduite de Sonic.

Chauffard

Elimine trois adversaires avec un coup All-Star.

Triplet

Elimine trois adversaires avec une arme triple.

Guide manuel

Elimine un pilote en dirigeant un objet manuellement.

Chaud devant

Elimine un adversaire en le sortant du parcours sans utiliser d'objet.

Ça roule

Remporte une course en franchissant l'arrivée en marche arrière.

Victoire All-Star

Remporte une course en utilisant un coup All-Star.

Le survivant

Remporte une course en étant dernier après le premier tour.

On s'accroche

Remporte une course en restant premier dans les 2 derniers tours.

Un sans faute

Termine une Course ou un Contre-la-montre sans entrer en collision.

Test d'endurance

Participe à cent épreuves (course, mission, contre-la-montre) dans le mode de ton choix.

Argent

Rouge vif

Gagne ton Permis SEGA ROUGE.

Virtua Bronze

Gagne ton Permis SEGA BRONZE.

Capitaine argent

Gagne ton Permis SEGA ARGENT.

Graine de champion !

Remporte ta première Coupe de Grand Prix.

Ça ne s'improvise pas !

Remporte toutes les Coupes de Grand Prix.

Mix d'attaques

Elimine un adversaire avec le coup All-Star de chaque personnage.

Chronos

Etablis un record personnel dans tous les contre-la-montre.

Maître fantôme

Bats le fantôme dans tous les contre-la-montre.

Avalanche de sons magiques

Fais la course au son de chaque musique.

Premier de la classe

Finis toutes les missions en obtenant le classement AAA.

Le dépasseur

Prends un tour au dernier joueur dans une course en ligne.

Brutus

Elimine les adversaires avec des objets cent fois en ligne.

Monde de SEGA

Fais une course sur chaque parcours en mode Grand Prix, Course simple ou Contre-la-montre.

Or

Golden actes

Gagne ton Permis SEGA OR.

Platine

Collection ultime

Remporte tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Sonic Adventure

© Sega / Sonic Team 2010

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Amy

Après le niveau Sky Chase, incarnez Sonic et parlez à Amy dans le casino.

Big

Incarnez Sonic et battez Chaos 6.

E-102 Gamma

Incarnez Sonic ou Tails et battez Gamma après avoir terminé le niveau Sky Deck. Vous pouvez aussi le débloquer en terminant le niveau Twinkle Park en incarnant Amy.

Knuckles

Battez-le après avoir terminé Ice cap en incarnant Sonic ou Tails.

Tails

Terminez la mission C de Emerald Coast en incarnant Sonic.

Super Sonic

Terminez le jeu en incarnant Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big et E-102 Gamma. Super Sonic sera disponible uniquement dans le mode Aventure.

COURSE EMERALD EN MODE CHAOS RACE

Terminer avec succès les 4 autres parcours et n'effacez pas vos données Chaos.

Sonic the Hedgehog

© Sega / Sonic Team 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU EXTRAS

Terminez les aventures de Sonic, Shadow et Silver à 100% pour débloquer le menu Extras où se trouvent les salles Audio et Theater.

DÉBLOQUER LES DEUX AUTRES AVENTURES

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'à la campagne solo de Sonic, mais au fur et à mesure de votre avancée vous pourrez débloquer deux autres aventures : celle de Silver et celle de Shadow. Silver se débloque lorsque vous réussissez à le battre avec Sonic. Quant à Shadow, il vous faudra terminer le niveau Crisis City (toujours avec Sonic) pour y avoir accès. De plus, une fois que vous aurez terminé les trois campagnes, vous aurez accès au "dernier épisode".

NOUVEAUX PERSONNAGES POUR LE MODE LIBRE

Amy Rose
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions de Soleanna.

Blaze the Cat
Gagnez toutes les missions de Soleanna.

E-123 Omega
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions GUN Commander.

Knuckles
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions Town Stage.

Tails
Gagnez toutes les missions Town Stage.

Rouge the Bat
Gagnez toutes les missions GUN Commander.

BONUS MUSICAL

En terminant le mode histoire de Sonic, Shadow, ou Silver, vous débloquerez l'Audio Room et le Theater Room. Vous aurez aussi accès au thème de chaque personnage dans l'Audio Room une fois que vous aurez terminé leur aventure respective. En achevant le dernier épisode, vous pourrez même réécouter le thème d'Elise.

MODE LIBRE

Terminez tous les, battez tous les boss et réussissez toutes les missions avec le rang S.

Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

TROPHÉES

Bronze

Toujours en pièces

Tu as reformé le premier continent

C'est déjà mieux

Tu as reformé le deuxième continent

Ca ressemble encore à un puzzle

Tu as reformé le troisième continent

Les pièces s'assemblent

Tu as reformé le quatrième continent

On y est presque

Tu as reformé le cinquième continent

Plus qu'un

Tu as reformé le sixième continent

L'apprentissage est terminé

Tu as obtenu ton premier classement 2 avec Sonic the Hedgehog

Créature nocturne

Tu as obtenu ton premier classement S avec Sonic the Werehog

Personne charitable

Tu as terminé toutes les missions pour un habitant

Piétineur expérimenté

Tu as maîtrisé le Piétinement

Escaladeur

Tu as maîtrisé le saut contre le mur

Pro aérien

Tu as maîtrisé le Turbo aérien

Plus rapide que l'éclair

Tu as maîtrisé la Course éclair

Cogneur

Tu as atteint le niveau 5 d'un combat

Bagarreur

Tu as atteint le niveau 10 d'un combat

Destructeur

Tu as atteint le niveau 15 d'un combat

Exterminateur

Tu as atteint le niveau 20 d'un combat

Excursionniste

Tu as réussi toutes les étapes de Sonic the Hedgehog

Nuit endiablée

Tu as réussi toutes les étapes de Sonic the Werehog

Exorciste

Tu as exorcisé tout le monde

Hot-dog épicé

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Apotos

Jambon au torchon

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs en Spagonia

Hot-dog exotique

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs au Mazuri

Saucisse cantonaise

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs dans le Chun-nan

Hot-dog glacé

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs en Holoska

Style kébab

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Shamar

Ketchup et moutarde

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Empire City

Hot-dog de la mer

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Adabat

Hot-dog à la Eggman

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs dans Eggmanland

Client du jour

Tu as acheté un produit chez Wentos

Oh, c'est gentil !

Tu as donné un souvenir au professeur

Allez, on arrête les cadeaux !

Tu as donné tous les souvenirs au professeur

Le beau hérisson

Tu as réussi les missions de Louie Montaine à Empire City et d'Ana Mazuri

J'ai pas peur des fantômes

Tu as réussi les missions de Marcantonia en Spagonia

La comète bleue

Tu as franchi l'arrivée de Windmill Isle, Acte 2, en 2'35" ou moins

Argent

A moitié couvert

Tu as ramassé la moitié des médailles de soleil

Ensoleillé

Tu as ramassé toutes les médailles de soleil

Croissant de lune

Tu as ramassé la moitié des médailles de lune

Pleine lune

Tu as ramassé toutes les médailles de lune

Force bleue

Toutes les stats de Sonic the Hedgehog sont au maximum

Force invincible

Toutes les stats de Sonic the Werehog sont au maximum

L'ami de tous

Tu as parlé à tous les habitants

Hérisson affamé

Tu as ramassé tous les types de nourriture

Pilote professionnel

Tu as réussi l'Acte 1 de la défense de Tornade sans subir de dégâts

Meilleur ami

Lie-toi d'amitié avec Chip

Excès de vitesse

Tu as franchi l'arrivée de Arid Sands, Acte 1 en 2'50" ou moins

Roi du combo

Tu as obtenu un total de 10 000 combos

Seigneur des Rings

Tu as ramassé un total de 5 000 Rings

Assommeur hors pair

Tu as vaincu 1 000 ennemis

Or

Le sauveur du monde

Tu as terminé le jeu

Platine

Terminé à 100%

Voici le trophée platine déverrouillé automatiquement lorsque tous les trophées ont été déverrouillés

SOLUTION COMPLÈTE

Apotos

Windmill Isle (jour) - Acte 1

Après la cinématique, vous débutez votre première étape du jour. Vous allez apprendre les mouvements de base de Sonic lors de cette étape. Commencez par avancer dans le point d'interrogation. Chaque point vous donne des informations utiles pour le déroulement de l'étape. Avancez ensuite et récoltez les rings en chemin. Passez sur les accélérateurs pour gagner en vitesse et atteindre d'autres anneaux. Sautez ensuite pour atteindre les dénivellations. Utilisez votre attaque téléguidée pour atteindre la barre et glissez dessus. Passez ensuite entrez les deux balises du chek-point.

Utilisez l'attaque téléguidée pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Une fois sur le pont, utilisez les déplacements latéraux pour éviter les obstacles. Récoltez en même temps les rings en chemin et passez sur les accélérateurs pour sauter. Sprintez vers le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez et parlez au prêtre. Continuez ensuite votre chemin tout droit pour atteindre une nouvelle zone. Ramassez les rings qui sont dans le coin et allez vers la zone en surbrillance.

Windmill Isle (jour) - Acte 2

Avancez dans les rues de la ville et ramassez les rings. Sautez et lancez l'attaque téléguidée pour atteindre l'anneau et ainsi rejoindre une zone en hauteur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Détruisez-les et continuez votre route. Vous avez toujours plusieurs choix de chemin. Pour atteindre les chemins en hauteur, utilisez les attaques téléguidées pour attendre les niveaux supérieurs. Une fois sur le rail, sautez à droite ou à gauche pour éviter les obstacles. Passez ensuite entre les anneaux pour atteindre et ramasser un max de rings.

Passez des rails au pont puis sur d'autres rails. Glissez ensuite pour pouvoir entrer dans les petits trous et continuer votre chemin. Vous devez ensuite appuyer sur les boutons qui s'affichent dans un laps de temps indiqué pour atteindre une zone pleine de rings. Continuez et sautez sur les plates-formes en évitant de tomber dans l'eau jusqu'à atteindre le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez dans le chemin et entrez dans la zone du choix des étapes.

Windmill Isle (nuit) - Acte 1

La nuit, Sonic devient plus agressif et remplace la vitesse par la force. Vous pouvez maintenant frapper avec vos bras ou attraper des objets. Avancez alors et commencez par défoncer le grand portail. Continuez en récoltant les rings et détruisez tout sur votre chemin pour récupérer de l'énergie Gaia. Eliminez vos premiers ennemis et essayez les enchainements de coups. Avancez encore et affrontez d'autres monstres. Vous pouvez attraper les ennemis et les balancer pour les éliminer plus rapidement. Ramassez ensuite les orbes jaunes (orbes d'expérience) qu'ils laissent derrière eux. Détruisez ensuite les deux portes pour ramasser des rings. Détruisez tous les objets qui se trouvent dans la zone et allez à gauche. Sautez et accrochez-vous au rebord pour monter la dénivellation. Continuez votre route jusqu'à l'impasse. Détruisez alors les pots situés à gauche pour révéler un bouton au sol. Marchez dessus pour ouvrir la porte et avancez.

Plusieurs ennemis se trouvent dans la nouvelle zone. Commencez par éliminer les petites bêtes puis focalisez-vous sur les robots. Essayez de les attraper et de les projeter contre le mur ou le sol pour les détruire rapidement. Tournez ensuite l'interrupteur et allez vous accrocher au rebord gauche. Montez encore et sautez sur la plateforme en mouvement. Sautez ensuite à droite et avancez vers le poteau. Accrochez-vous à ce dernier et hissez-vous vers le haut. Suivez ensuite le chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Attraper deux petits monstres et utilisez-les pour frapper les autres. Nettoyez la zone pour que la porte de droite s'ouvre.

Encore des monstres qui ne demandent qu'à être écrasés par Sonic. Eliminez-les et avancez dans le chemin jusqu'à atteindre le bassin. Traversez la poutre avec prudence tout en gardant l'équilibre. Avancez et éliminez deux vagues d'ennemis pour arriver devant une porte avec deux piédestaux sur les cotés. Défoncez la porte de droite pour prendre l'objet rouge et mettez-le sur le piédestal correspondant (rouge). Allez ensuite à droite, défoncez toutes les portes et apportez l'objet vert pour le placer sur le piédestal de gauche. Entrez et utilisez les rebords pour atteindre la partie supérieure. Détruisez le robot et avancez sur les poutres sans perdre votre équilibre.

Utilisez ensuite les poteaux et les perches pour avancer et entrez par la porte. Avancez jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Un monstre géant se trouve au centre de la zone.
Il frappe en utilisant une massue et génère une onde de choc lorsqu'il saute. Pour éliminer les autres monstres, amenez-les devant le géant et en essayant de vous frapper, ce dernier éliminera ses alliés. Tournez ensuite autour de votre ennemi et frappez-le par derrière. Evitez ses attaques de queue et attrapez-le pour lui assener des combos surpuissants. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Spagonia (1)

La Tornade - Acte 1

Vous voila avec Tails à bord de son avion "la Tornade". Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez

momentanément incapable de tirer. Soyez donc prudent avant d'appuyer sur les touches adéquates.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille vous pouvez rester sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon de Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Spagonia - Ville

Avancez dans la ville et tournez à gauche pour arriver à l'université. Vous apprenez alors que le professeur Pickle à été kidnappé par Eggman. Avancez alors dans la rue et discutez avec Aida qui vous parle de Mazuri. Revenez alors vers l'entrée de la ville pour trouver Tails. Parlez-lui de Mazuri pour qu'il vous amène sur place.

Mazuri (1)

Avancez dans le village et allez à gauche vers la porte. Avancez en ramassant les rings et allez à gauche. Montez en vous accrochant aux rebords et marchez sur les poutres pour ramasser les rings et les objets. Descendez ensuite, allez à droite et éliminez les ennemis. Montez sur la structure de droite et ramassez les rings et les objets. Revenez ensuite au centre de la zone et avancez vers la caisse. Déplacez-la pour l'utiliser et monter la dénivellation. Accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet et choisissez le niveau à jouer.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez les fleurs qui lancent des projectiles. Détruisez ensuite le robot et allez vers la caisse qui se trouve à droite. Déplacez-la pour la placer sur le bouton situé au sol.

Entrez ensuite par la porte qui s'ouvre pour retrouver d'autres ennemis. Restez hors de la portée des fleurs quand vous combattez les rebots. Neutralisez ensuite ces dernières avant qu'elles ne vous tirent dessus. Déplacez ensuite la caisse à droite pour atteindre les rings. Descendez vers le levier et tournez-le pour élever une plateforme. Montez sur cette plateforme et passez sur le toit. Traversez ensuite le pont en amenant la caisse avec vous. Placez-la ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez par cette dernière.

Eliminez les petits monstres et avancez vers la porte du fond. Soulevez-la et entrez. Commencez par éliminer les fleurs pour ne pas être gêné pendant le combat contre les rebots. Allez ensuite au bord du précipice et attrapez le monstre. Lancez-le contre l'interrupteur pour soulever la plateforme. Utilisez cette plateforme pour atteindre la rive opposée. Descendez dans la cour et éliminez les ennemis. Placez ensuite la caisse près de la structure en bois située à droite. Tournez la manivelle pour soulever la plateforme située sous la caisse.

Montez ensuite sur ces structure et accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet. Avancez sur le pont et sautez sur la plateforme mouvante puis sur la prochaine pour atteindre l'autre rive. Avancez et sautez à gauche sur le balcon pour ramasser des objets. Revenez ensuite sur la structure en bois. Allez à droite et accrochez-vous au rebord puis sautez sur celui d'en haut. Marchez sur la poutre et sautez vers l'avant en dépassant la clôture pour atteindre une nouvelle zone. Utilisez les rebords saillants pour montez sur la structure en bois. Accrochez-vous ensuite aux monstres volants pour atteindre la plateforme suivante. Attrapez ensuite un monstre et lancez-le sur le bouton pour activer la plateforme. Sautez sur cette dernière et sautez ensuite sur le bord de la structure d'en face. Faites le tour et traversez les poutres. Sautez ensuite en évitant les scies jusqu'à la plateforme suivante. Passez à travers les perches et le poteau pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez.

Eliminez les ennemis et placez les caisses contre la plateforme puis tournez les leviers pour les remonter. Montez ensuite sur les structures en bois pour atteindre le sommet. Avancez et soulevez la porte. Combattez ensuite plusieurs robots. Utilisez les prises et les projections pour détruire rapidement ces ennemis.

Après la cinématique parlez aux gens pour connaitre l'emplacement du temple de Mazuri. Allez alors vers la sortie de la ville et choisissez Mazuri sur la carte.

Savannah Citadel (jour) - Acte 1

Avancez dans le village, allez à gauche ensuite choisissez de commencer le niveau. Courez et évitez de marcher dans la boue qui vous ralentit. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour passer les obstacles et pour atteindre les endroits en hauteur.

Boss : Egg Beetle
Evitez les missiles et les mines que balance Egg man. Récoltez les rings et assurez-vous d'en posséder assez pour ne pas mourir au premier coup subi. Sprintez pour atteindre le vaisseau et lancez vos attaques téléguidées. Quand le vaisseau est sur le coté, évitez ses tirs en avançant ou en reculant. Sautez ensuite par-dessus les mines. Evitez aussi les pinces du vaisseau. Quand ce dernier est devant vous et qu'il touche le sol, évitez sa trajectoire pour ne pas finir en bouillie. Continuez d'utiliser vos attaques téléguidées pour le détruire.

Spagonia (2)

Allez à l'université pendant la nuit pour trouver le professeur. Parlez-lui pour qu'il vous indique l'emplacement du prochain temple. Sortez ensuite de l'université et allez à gauche pour sélectionner votre mission. Ouvrez les portes en frappant les sphères blanches.

Rooftop Run (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers assaillants. Détruisez ensuite les portes des maisons pour entrer et récupérer les objets. Remontez ensuite la dénivellation située à gauche et accrochez-vous aux rebords saillants pour atteindre le toit. Eliminez les petits monstres en les utilisant comme projectiles puis montez sur le toit suivant grâce au rebord saillant. Sautez ensuite à gauche vers le balcon en bois pour récupérer l'objet. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre un nouvel objet. Descendez ensuite et éliminez les ennemis qui sont en bas, pour débloquer la porte. Utilisez les éléments du décor pour les balancer sur vos ennemis.

Entrez ensuite par la porte et avancez dans l'allée de gauche pour prendre l'objet rouge. Revenez ensuite au chemin principal et avancez jusqu'à la porte fermée. Déposez l'objet rouge dans le piédestal rouge. Allez ensuite prendre l'objet vert et placez-le sur le piédestal vert. Entrez par la porte et éliminez les ennemis. Détruisez ensuite les pots situés à gauche pour révéler un levier. Actionnez-le pour faire rouler un gros baril contre le grillage. Eliminez ensuite le nouveau genre de robots qui se présentent à vous. Ils tirent avec des lasers, donc restez mobile et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous verrouillent.

Avancez par le nouveau chemin pour rencontrer un monstre géant. Vous pouvez l'éliminer ainsi que ses acolytes ou tout simplement ramasser l'objet jaune qui se trouve à sa gauche et revenir à la cour précédente. Placez l'objet jaune sur le piédestal jaune pour ouvrir la porte et entrez.

Cette zone est divisée en plusieurs secteurs et chaque secteur est gardé par des ennemis. Avancez en fouillant toutes les maisons à la recherche d'objets et de rings. Eliminez toujours en premier les rebots équipés de canons-laser. Avancez ensuite jusqu'à la rue et actionnez le levier qui se trouve à droite pour lâcher un gros baril qui détruira la grille qui bloque le chemin. Avancez à gauche et avant de continuer votre chemin dans la route de droite. Visitez les allées de droite et de gauche pour ramasser des rings et des objets. Revenez ensuite à la route principale et avancez.

Eliminez les rebots et montez les marches qui sont à droite. Prenez la caisse qui se trouve à gauche et lancez-la contre le monstre puis contournez-le pour le frapper tranquillement par derrière. Ignorez les petits monstres qu'il invoque et concentrez vos frappes sur lui pour l'éliminer rapidement. Avancez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Vous devez maintenant escalader la tour de l'horloge en passant par les engrenages, les rebords de tous genres, les perches et les poteaux. Evitez les rayons électriques et passez toujours par les check-points pour ne pas être obligé de recommencer dès le début. Une fois devant l'horloge, tournez l'aiguille pour l'aligner et monter pour passer par-dessus. Sautez ensuite en vous accrochant aux ennemis volants pour atteindre le toit de gauche. Eliminez les ennemis et ramassez la clé pour terminer le niveau.

Directement après votre retour en ville, éliminez les monstres qui infestent la zone. Allez ensuite à l'université et parlez au professeur. Votre prochaine étape est Holoska.

Holoska (1)

Avancez dans le village, parlez aux villageois et allez à gauche. Une fois devant le lac, ramassez les rings et sprintez pour marcher sur l'eau. Prenez les nouvelles bottes et sautez sur le gros interrupteur. Piétinez-le pour ouvrir la porte et entrez pour choisir le niveau.

Cool Edge (jour) - Acte 1

Courez en évitant les obstacles en chemin. Détruisez les rebots et sprintez pour traverser l'eau. Utilisez les attaques téléguidées pour assommer vos ennemis. Sautez ensuite sur l'interrupteur et piétinez-le pour ouvrir la porte. Embarquez ensuite sur la luge et évitez les obstacles. Sautez pour éviter de tomber dans les précipices ou sur les aiguilles. Ramassez les rings puis évitez la chute des blocs de glace sur votre chemin. Ensuite, dans la partie aquatique, passez toujours sur les accélérateurs pour ne pas perdre de la vitesse et couler. Une fois devant l'interrupteur, détruisez les rebots et piétinez-le. Entrez par la porte qui s'ouvre. Continuez à courir jusqu'à monter dans la luge. Passez sur les accélérateurs et les rampes pour accéder aux niveaux suivants.

Allez ensuite à Spagonia pour voir le professeur qui vous parle d'un temple à Chun-nan

Chun-nan (1)

Avancez vers la vielle femme qui se trouve près de la table et parlez-lui. Acceptez de trouver l'Ancien et avancez tout droit vers l'étape d'entrée.

Dragon road (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers ennemis. Ils ne sont pas costauds mais ils sont très mobiles. Coincez-les donc dans un coin pour mieux les frapper. Neutralisez ensuite les fleurs et détruisez le mur qui se trouve derrière elles. Traversez le pont et affrontez d'autres ennemis. Pour les éliminer plus facilement, alignez-les et attaquez-les simultanément. Allez dans le chemin de droite pour affronter d'autres ennemis et récupérer des objets. Traversez ensuite le pont de gauche tout en neutralisant les monstres en chemin. Sautez sur les plates-formes et éliminez les fleurs. Traversez les ponts puis utilisez les barres pour vous catapulter vers les zones lointaines. Accrochez-vous aux ennemis volants ensuite à la corniche du toit de la plateforme. Faites le tour par la droite et sautez sur le dragon. Ramassez les rings et les objets puis bondissez pour atteindre la plateforme. Sautez ensuite vers la zone pleine de monstres et éliminez-les pour pouvoir ouvrir le portail tranquillement. Entrez enfin et allez vers le ring d'arrivée.

Boss : Dark Gaia Phoenix
Ce boss est protégé par le feu et le toucher pendant qu'il est dans cet état est synonyme de mort pour votre personnage. Si vous prenez feu, allez dans le petit bassin au centre pour vous soulager. Cachez-vous derrière les plateformes quand il tire ses projectiles. Montez ensuite près de la jarre et lancez-lui cette dernière pour éteindre son feu. Approchez-vous de lui ensuite et commencez à le frapper jusqu'à ce que des indications de touches s'affichent à l'écran. Répétez cette action jusqu'à la défaite du boss.

Spagonia (3)

Revenez ensuite à Spagonia et parlez au professeur. Quittez ensuite l'université et allez à gauche pour choisir votre prochain niveau.

Rooftop run (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours très rapide et qui regorge de rebots ennemis. Récoltez un max de rings en chemin et utilisez les attaques téléguidées pour détruire les ennemis qui bloquent la route. Utilisez ensuite les pas latéraux pour éviter les obstacles puis pour éviter les lasers des ennemis volants. Vous devez utiliser ces derniers pour passer d'un rail à l'autre.

Mazuri (2)

Savannah Citadel (jour) - Acte 2

C'est un parcours de trois tours à effectuer dans un laps de temps limité. Vous devez utiliser les dérapages pour négocier les virages sans perdre trop de temps. Evitez aussi de tomber dans le vide parce que le chemin n'est pas protégé sur les cotés.

Savannah Citadel (jour) - Acte 3

Vous devez progresser tout autour d'un arbre. Utilisez toujours les attaques téléguidées et le sprint pour éliminer les rebots et pour atteindre les zones en hauteur qui sont plus faciles à franchir.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 3

Avancez sur les poutres et gardez votre équilibre parce que vous ne pourrez pas vos accrocher à la poutre avec vos main si vous tomber. Sautez ensuite sur les plates-formes et méfiez-vous de celles qui tombent après un certain temps. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre la plateforme finale où d'autres ennemis vous attendent. Passez derrière le monstre géant et commencez à le frapper en évitant ses attaques.

Chun-nan (2)

Dragon road (nuit) - Acte 2

Avancez et descendez la dénivellation. Ramassez l'objet et traversez les poutres. Evitez les marteaux et placez l'objet sur le piédestal. Eliminez ensuite les monstres et prenez l'objet suivant. Mettez-le à l'extrémité de la plateforme et sautez sur la suivante. Allongez vos bras et attrapez l'objet. Refaites l'opération jusqu'à la plateforme contenant des ennemis. Placez l'objet sur le piédestal et éliminez ces ennemis. Ramassez l'objet suivant et évitez les scies en avançant. Placez l'objet sur le piédestal pour faire bouger les plateformes flottantes. Prenez un autre objet et placez-le sur l'extrémité de la plateforme. Sautez vers la suivante puis allongez les bras pour vous emparer de l'objet. Eliminez les ennemis et continuez votre route vers la plateforme suivante en passant sur les poutres. Ramenez avec vous l'objet jaune pour le placer sur le piédestal suivant. Eliminez les ennemis et prenez l'objet qui se trouve dans le coin, derrière les jarres, et mettez-le sur le deuxième piédestal. Revenez à la plateforme et apportez le deuxième objet puis posez-le. Actionnez le levier et avancez vers la porte contenant l'objet rouge. Eliminez les ennemis puis placez l'objet sur le piédestal de droite pour ouvrir la porte. Avancez enfin vers le ring d'arrivée.

Dragon road (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours semé de plusieurs obstacles. Courez, ramassez les rings et explosez les ennemis qui vous barrent la route. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour battre vos ennemis et pour atteindre des endroits en hauteur. Vous passerez ensuite par des plates-formes circulaires. Explosez les rebots, sautez sur ces plates-formes et évitez les broyeurs. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la partie aquatique. Boostez toujours votre personnage pour ne pas finir au fond de l'eau et ramassez les rings en chemin. Essayez de passer sur les accélérateurs pour gagner en vitesse. Ne foncez pas dans le mur pour ne pas sombrer dans les abysses. Passez ensuite sur la rampe rouge et foncez en explosant les rebots en chemin. Vous atteindrez ensuite d'autre plates-formes circulaires mouvantes. Sautez jusqu'à la plateforme fixe qui est à gauche et sur laquelle se trouve le rebot. Ensuite sautez sur la plateforme la plus haute. Traversez ensuite les autres plates-formes et utilisez la fusée pour atteindre une nouvelle zone. Explosez le robot puis traversez les plates-formes. Détruisez le rebot volant quand il ne dégage pas de l'électricité et passez par l'anneau. Continuez votre route jusqu'à ce qu'un robot géant vous prenne en chasse. Evitez ses lasers et sautez quand l'icône "bombe" s'affiche pour éviter cette dernière.

Dragon road (jour) - Acte 2

Ce parcours est court par rapport à son prédécesseur. Vous devez effectuer trois tours sur le même chemin (qui change un peu au fur et à mesure). Pour bien réussir ce parcours, passez par les rails pour ramasser plus d'objets et surtout pour passer par le chemin le moins difficile. Essayez toujours d'atteindre les plates-formes les plus hautes pour vous faciliter la tache. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits hauts et loin. Après avoir aidé les habitants de Chun-nan, allez à Spagonia pour voir le professeur.

Spagonia (4)

Boss : Egg Devil Ray
Vous devez combattre un autre vaisseau d'Egg Man. Utilisez les pas latéraux pour éviter les tirs-laser du vaisseau. Ramassez les rings et approchez-vous de l'appareil pour le frapper avec une attaque téléguidée. Quand le vaisseau passe à coté, restez à gauche de l'écran et évitez ses rayons. Les premières attaques du laser ne nécessitent pas de manoeuvre. Si vous attardez dans ce combat, elles deviendront plus dangereuses et vous devez alors sauter par-dessus ou glisser sous les rayons. Quand l'ennemi passe devant vous, repérez ses canons et évitez de rester devant. Ramassez encore plus de rings pour votre sécurité et évitez les projectiles lancés en plus des rayons-laser. Approchez-vous du vaisseau et lancez vos attaques pour le détruire.

Holoska (2)

Cool Edge (nuit) - Acte 1

Avancez et sautez sur les glaciers en faisant attention ; le sol est glissant et vous pouvez tomber dans l'eau glaciale. Eliminez les ennemis en chemin et, une fois sur le glacier avec l'ennemi qui crache du feu, attrapez-le et utilisez-le comme lance-flamme. Sautez ensuite sur la dénivellation de droite, courez et sautez vers le rebord d'en face. Prenez l'objet et descendez pour le remettre sur le piédestal. Remontez ensuite et passez par la porte qui s'ouvre.

Eliminez les ennemis pour activer le rebord saillant et utilisez-le pour monter la dénivellation. Vous devez sauter sur les plates-formes rapidement avant qu'elles ne s'effondrent. Accrochez-vous ensuite au premier poteau et sautez d'un poteau à l'autre avant qu'ils ne s'effondrent à leur tour jusqu'à atteindre la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et actionnez le levier pour faire fondre la glace qui bloque la porte. Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

Neutralisez encore d'autres ennemis et tournez le tourniquet pour déployer la plateforme. Montez dessus rapidement avant qu'elle ne se replie et sautez sur les rebords. Utilisez ces rebords pour monter. Utilisez ensuite les perches pour atteindre le rebord de droite. Traversez la poutre en gardant l'équilibre. Sautez ensuite sur les plates-formes et les

poteaux avant qu'ils ne s'effondrent pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et prenez le lance-flammes pour faire fondre un peu de glace depuis le gros pilier qui se trouve au fond. Passez ensuite sur ce dernier et utilisez les rebords et les perches pour monter. Eliminez d'autres ennemis, faites fondre la glace qui bloque la porte et passez. Glissez ensuite pour atteindre une autre zone et éliminez les ennemis qui la gardent. Vous devez ensuite glisser et vous accrocher à un cube de glace puis sauter vers la plateforme suivante avant que ce dernier ne s'effondre. Passez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atterrir devant des scies. Evitez-les, éliminez les ennemis et débloquez la porte. Glissez ensuite en faisant attention. Combattez les derniers ennemis pour faire apparaitre la clé du temple.

Boss : Dark Moray
Tournez sur la plateforme et détruisez la glace qui entoure la bonbonne du liquide réfrigérant. Restez loin des têtes de dragon pour ne pas subir leurs attaques et lancez la bonbonne sur la première tête. Quand elle est gelée, approchez-vous d'elle et détruisez-la. Refaites la même chose avec les autres têtes pour neutraliser la barrière protectrice du monstre. Montez alors, prenez une autre bonbonne et lancez-la sur le boss. Courez ensuite et attaquez la sphère verte située au bas du corps. Détruisez-la et revenez à la plateforme avec les têtes du dragon. Refaites la même opération pour remonter vers le dragon et le geler à nouveau. Attaquez cette fois la sphère qui se trouve sur son dos. Refaites ensuite les mêmes opérations et montez vers le dragon. Frappez-le pour qu'il déclenche une attaque basse et gelez-le. De cette façon vous pouvez attaquer la sphère qui se trouve sur sa tête et en finir avec ce boss.

Shamar (1)

Arid sand (jour) - Acte 1

Commencez le parcours dans le village et ramassez les rings en chemin. Vous avez le choix entre plusieurs chemins mais préférez toujours le chemin le plus haut. C'est le chemin le plus facile et celui qui contient plus d'objets. Utilisez donc les attaques téléguidées pour exploser les ennemis et pour atteindre les zones en hauteur.

Arid sand (jour) - Acte 2

Courez, détruisez les rebots et passez dans l'anneau. Sautez ensuite sur les ressorts en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran. A part quelques plates-formes sur lesquelles vous devez éliminer les rebots et passer entre les anneaux et sur les rampes, vous devez suivre les commandes qui s'affichent à l'écran pour pouvoir progresser et passer ce niveau.

Empire City (1)

Skyscraper Scamper (nuit) - Acte 1

Avancez sur le toit et éliminez les ennemis. Sautez ensuite sur les piliers et passez sur la plateforme suivante. Traversez la poutre et utilisez les perches pour atteindre la plateforme suivante. Détruisez le générateur et sautez d'une perche à l'autre et d'un rebord à l'autre. Traversez une autre poutre et éliminez les ennemis de la plateforme suivante. Traversez une nouvelle poutre en essayant de garder l'équilibre. Sautez sur les plates-formes mouvantes jusqu'à la zone suivante. Eliminez les monstres et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte et traversez la poutre. Eliminez d'autres monstres et actionnez le levier pour sauter sur la plateforme. Montez en utilisant les rebords et éliminez le monstre géant. Ramassez ensuite l'objet et descendez pour le placer sur le piédestal. Sautez vers la plateforme suivante et éliminez les rebots pour débloquer le passage. Traversez la poutre rapidement avant qu'elle ne s'écroule sous vos pieds. Avancez ensuite dans le couloir, détruisez les ennemis et le générateur puis revenez au passage débloqué. Avancez et allez au fond de la zone pour détruire le générateur. Poussez ensuite la caisse et placez-la sur le bouton. Allez actionner le levier.

Adabat (1)

Jungle joyride (nuit) - Acte 1

Eliminez les ennemis et les fleurs puis utilisez la perche pour atteindre le pont. Avancez et utilisez une nouvelle perche. Passez d'un pont à l'autre et utilisez une troisième perche pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez pour affronter le monstre géant. Attaquez-le par derrière et éliminez les créatures qu'il invoque. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire apparaitre des plates-formes. Sautez sur ces dernières pour atteindre l'autre rive. Sautez ensuite en évitant les chutes d'eau. Accrochez-vous aux rebords saillants et progressez en évitant les chutes d'eau. Appuyez ensuite sur le bouton et avancez. Continuez d'avancer jusqu'à la grande caverne. Entrez et appuyez sur les boutons carrés selon l'ordre de la croissance de la fleur symbolisée sur les boutons. Commencez donc par l'image représentant un brin de fleur verte et terminez par l'image de la fleur entière.

Shamar (2)

Arid Sand (nuit) - Acte 1

Avancez et ramassez un baril d'eau pour le lancer sur le magicien en feu. Ruez-vous dessus et éliminez-le avant qu'il ne se ressaisisse. Deux autres magiciens semblables apparaissent. Eliminez-les de la même façon et si vous prenez feu, sautez dans les bassins d'eau qui se trouvent des deux cotés. Passez ensuite la porte et affrontez d'autres bêtes soutenues par des magiciens. Eliminez tout ce beau monde et avancez par la porte suivante avant d'éliminez un autre magicien en feu.

Avancez pour retrouver le prochain ennemi, éliminez-le et avancez. Eliminez les abeilles ainsi que le magicien pour débloquer le chemin. Allez ensuite à droite et prenez l'objet bleu qui se trouve dans l'eau. Allez à gauche où se trouve une porte et des piédestaux. Mettez l'objet sur le piédestal bleu situé à droite de la porte et continuez votre chemin. Avancez et cherchez au centre, entre les arbres, pour trouver l'objet vert. Prenez-le et allez le poser sur le piédestal vert qui se trouve à droite. Revenez à la zone précédente et entrez derrière la grille de droite pour détruire les pots et retrouver l'objet jaune. Remettez-le à sa place près de la porte, à gauche. Reprenez votre route pour rencontrer d'autres magiciens accompagnés d'abeilles. Entrez dans l'alcôve de gauche et attendez que les abeilles vous suivent pour les éliminer rapidement dans cet espace réduit. Eliminez ensuite les magiciens et brisez les pots qui se trouvent dans le coin, à gauche.

Prenez l'objet rouge et revenez en arrière pour le placer sur le piédestal rouge. Passez par la porte et avancez en évitant le feu. Montez la dénivellation et éliminez les deux magiciens en ignorant les deux dragons situés dans les bassins. Poussez ensuite le bloc de pierre qui se trouve au fond à gauche vers la droite. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord saillant. Sautez sur la perche de gauche puis sur le rebord. Remontez et éliminez le gros monstre et les magiciens pour obtenir la clé du temps.

Boss : Dark Guardian
Commencez par frapper ce boss pour le mettre à terre. Allez ensuite vers les cubes et poussez le premier gros cube sur la bande bleue qui se trouve au fond. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent en renfort. Evitez les attaques de marteau du boss et poussez le deuxième cube. Evitez les météorites qui s'abattent sur vous et les grillages qui surgissent du sol. Poussez enfin le dernier bloc et affrontez le boss à mains nues. Quand il attaque, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour le contrer. Finissez ensuite cet ennemi avec vos poings.

Empire City (2)

Skyscraper Scamper (jour) - Acte 1

Courez sur l'autoroute et ramassez les rings en utilisant les pas latéraux. Passez ensuite sur le rail de gauche pour avancer en sécurité. Une fois en l'air, appuyez sur les touches qui s'affichent pour atteindre le chemin le plus haut. Quand vous arrivez au ressort, appuyez sur les boutons qui s'affichent avant la fin du temps imparti. Evitez ensuite les bombes, passez sur le cylindre et évitez les aiguilles. Continuez d'avancer en explosant les rebots jusqu'à atteindre le pont gardé par un robot volant qui vous prend immédiatement en chasse. Evitez ses tirs et ses frappes et sautez pour éviter les bombes qui se trouvent sur la route. Evitez ensuite les tirs des rebots qui arrivent de face. Quand vous serez sur les rails, sautez de l'une à l'autre pour éviter les obstacles. Une fois sur le toit, explosez les rebots pour terminer le niveau.

Adabat (2)

Jungle joyride (nuit) - Acte 2

Avancez sur le pont et sautez sur les plates-formes dès qu'elles surgissent de l'eau. Avancez et éliminez les ennemis puis appuyez sur le bouton pour faire apparaitre de nouvelles plates-formes. Sautez sur ces dernières rapidement puis accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre le port suivant. Montez en haut de la dénivellation et appuyez sur le carré sur lequel se trouve une image représentant des végétaux. Descendez ensuite et utilisez le poteau pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et appuyez sur le bouton de gauche puis celui de droite. Revenez sur le pont et appuyez sur le bouton de droite. Allez vers le chemin de gauche et utilisez les ennemis volants pour atteindre les rebords saillants. Montez à l'aide de ces rebords et affrontez les hordes d'ennemis. Passez ensuite par la porte pour atteindre le ring d'arrivée.

Jungle joyride (jour) - Acte 1

Le parcours se déroule sur les quais. Il s'agit du parcours le plus long du jeu. Vous aurez droit à tous les obstacles précédemment rencontrés. Vous commencez par utiliser les pas latéraux pour avancer sur le quai. Vous passerez ensuite par la mer et vous devrez booster votre perso pour éviter de vous noyer. Une fois dans la jungle, évitez les tirs du robot volant et les bombes en chemin. Evitez ensuite les tirs des robots qui arrivent en face et explosez ceux qui se trouvent sur votre chemin. Quand vous atteindrez à la partie aérienne, utilisez l'attaque téléguidée pour atteindre les chemins les plus élevés (qui sont les plus faciles à traverser). Suivez les touches qui s'affichent quand vous passez sur les ressorts. Utilisez fréquemment le boost pour éviter les pièges qui se referment. Une fois sur le rail, sautez pour passer dans l'anneau et atteindre les niveaux supérieurs.

Boss : Egg Lancer
Pour éliminer ce boss il faut en premier lieu éviter ses lasers en ayant recours aux pas latéraux. Frappez-le ensuite quand il s'approche et avant qu'il ne referme ses pinces. Quand il se place sur le coté, évitez ses lasers en utilisant les pas latéraux à nouveau. Evitez ensuite ses bombes et ramassez les rings pour avoir plus de chance de survivre.

Une fois de retour sur la route, évitez les obstacles en utilisant, comme d'habitude, les pas latéraux. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez cette action et faites attention aux lasers qui changent de forme mais qui ne sont pas très difficiles à éviter. Assurez-vous de toujours avoir des rings en réserve pour ne pas mourir au premier coup.

Une fois le boss vaincu et après la cinématique, revenez à Shamar pour parler au professeur. Il vous indique la prochaine étape de votre aventure et vous demande de parler à Tails.

La Tornade - Acte 2

Montez avec Tails à bord de son avion la Tornade. Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille, vous pouvez restez sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon d'Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Eggman Land

Vous devez sauter par-dessus des rayons puis éliminer les rebots pour débloquer le passage. Une fois en l'air, suivez les touches qui s'affichent pour pouvoir traverser. Sautez avant la deuxième descente pour atteindre les rails. Sautez ensuite sur la plateforme et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite et passez sur d'autres rails. Continuez jusqu'à atteindre le sablier.

Frappez-le pour passer en mode " nuit " et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez les perches pour avancer. Actionnez le levier de la plateforme et montez dessus. Actionnez le levier de la plateforme suivante et sautez pour vous accrocher. Descendez ensuite sur la plateforme circulaire et nettoyez la zone. Actionnez ensuite le levier central. Sautez sur la plateforme pour atteindre le sablier suivant.

Revenez au mode " jour " et sautez sur le ressort. Utilisez le saut mural pour monter et poursuivez le chemin pour entrer dans un tube. Courez sur le rail jusqu'à atterrir dans un canal. Evitez les obstacles et ramassez les rings en chemin. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour atteindre une autre zone avec un nouveau sablier.

Passez en mode " nuit " à nouveau et activez le levier. Avancez sur les tubes pour atteindre la plateforme contenant un levier. Actionnez ce dernier et passez par la porte. Accrochez-vous au rebord puis sautez sur les tubes pour avancer et atteindre la porte. Entrez et nettoyez la zone puis sortez par la porte.

Revenez au mode " jour " et passez sur les tubes et les plates-formes jusqu'aux sauts à l'aide des ressorts. Appuyez sur les nombreuses touches qui s'affichent pour atteindre votre cible. Planez ensuite en évitant les lasers. Après l'atterrissage, avancez jusqu'au sablier.

Repassez en mode " nuit " et ouvrez la porte. Sautez sur les plates-formes puis sur les perches pour atteindre la porte ensuite ouvrez-la. Descendez, actionnez le levier et entrez par la porte. Glissez dans le tube et évitez les hélices. Eliminez ensuite les ennemis pour débloquer la porte. Actionnez le levier et passez par une autre porte. Glissez encore à l'intérieur d'un nouveau tube et utilisez les perches pour avancer. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre un autre tube. Glissez jusqu'à la nouvelle zone, actionnez le levier et sortez par la porte. Eliminez ensuite les monstres qui se trouvent dans les deux grandes salles pour finir le niveau.

Boss : Egg Dragoon
Evitez les tirs ennemis et frappez-le pendant qu'il s'approche de la plateforme. Eliminez aussi les rebots qui débarquent sur la plateforme. Accrochez vous ensuite au robot et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour attaquer le boss. Quand vous revenez sur la plateforme, refaites les même actions et frappez les boules vertes du robot. Evitez les ondes de choc et les projectiles ennemis en actionnant le bouclier. Accrochez-vous ensuite au robot et massacrez-le.

Boss : Dark Gaia
Evitez les météores lancés par votre ennemi. Evitez ensuite son rayon destructeur. Une fois devant le monstre, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour le frapper. Lorsque le monstre attrape votre golem, une partie de course se déclenche. Evitez les obstacles et appuyez sur les bons boutons pour frapper l'oeil du monstre. Refaites cette action plusieurs fois pour aveugler votre ennemi.

Boss : Perfect Dark Gaia
Avec Super Sonic, évitez les obstacles et ramassez les rings. Pendant que Chip attire l'attention du monstre, courez autour de la sphère qui fonctionne comme un bouclier pour le monstre et éliminez les yeux du boss qui dépassent la sphère de protection. Evitez le rayon ravageur de votre ennemi et continuez à attaquer ses yeux. Une fois dans le face à face final, suivez les indications qui s'affichent pour attaquer le monstre. Protégez-vous contre le rayon de l'ennemi en appuyant répétitivement sur le bouton qui s'affiche ensuite finissez le monstre. Félicitations, vous venez de venir à bout

du dernier boss du jeu.

SoulCalibur IV

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Algol

Battez-le dans le mode Histoire.

Amy

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Angol Fear

Battez-la dans le mode Histoire.

Ashlotte

Battez-la dans le mode Histoire.

Cervantes

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Hong Yun-seong

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Kamikusari

Battez-la dans le mode Histoire.

Lizardman

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Rock

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Scheherazade

Battez-la dans le mode Histoire.

Seong Mi Na

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Setsuka

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Shura

Battez-la dans le mode Histoire.

Sophitia

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

L'apprenti

Terminez le mode Arcade avec Dark Vador.

Talim

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Yoshimitsu

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Zasalamel

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS (CRÉATION DE PERSONNAGES)

Les récompenses obtenues en remportant les défis dans la Tour des âmes perdues permettent de débloquer des équipement pour le mode Création de personnages. Ils sont l'équivalent des Succès de la version Xbox 360.

Débloquer des pièces d'équipement standard

Remporter 5 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer plus d'équipement

Remporter 10 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer des pièces d'équipement intermédiaire

Remporter 15 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer des pièces d'équipement avancé

Remporter 20 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer les pièces d'équipement de têtes d'animaux

Remporter 25 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer les pièces d'équipement Voodoo et Leviathan

Remporter 30 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer toutes les armes d'un personnage

Finir le mode histoire avec ce personnage.

PERSONNAGES

Présentation

Siegfried Schtauffen

Age : 23
Lieu de naissance: Ober-Getzenberg
Taille : 1,68 m
Poids : 50 kg
Date de naissance : 6 Février
Groupe sanguin : A

Zasalamel

Age : inconnu étant donné son habilité pour l'incarnation
Lieu de naissance : inconnu due étant donné sa capacité pour se réincarner
Taille : 1,80 m
Poids : 77 kg
Date de naissance : (de sa dernière incarnation) le 5 Mai
Groupe sanguin : B

Cassandra Alexandra

Age : 21
Lieu de naissance : Athènes
Taille : 1,64 m
Poids : inconnu
Date de naissance : 20 juillet
Groupe sanguin : B

Taki

Age : 29
Lieu de naissance : Fu-ma no sato, Japon
Taille : 1,70 m
Poids : 53 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Heishiro Mitsurugi

Age : 29
Lieu de naissance : Bizen, Japon
Taille : 1,71 m
Poids : 65 kg
Date de naissance : 8 juin
Groupe sanguin : AB

Nightmare

Age : existe depuis des temps immémoriaux, comme Soul Edge.
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,68 m
Poids : 96 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Ivy (Isabella Valentine)

Age : 32
Lieu de naissance : Londres empire britannique.
Taille : 1,79 m
Poids : 58 kg.
Date de naissance : 10 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Astaroth

Age : ressuscité récemment (créé à l'origine il y a 7 ans)
Lieu de naissance : inconnu. Ordre hérétique de Fygul Cestemus, Grand Autel de Palgaea)
Taille : 2,02 m
Poids : 130 kg.
Date de naissance : 3 septembre
Groupe sanguin : non applicable

Voldo

Age : 50
Lieu de naissance : Royaume de Naples, Italie (Palerme)
Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg
Date de naissance : 25 août
Groupe sanguin : A

Tira

Age : 17
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,59 m
Poids : 43 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : AB

Kilik

Age : 23
Lieu de naissance : inconnu (élevé au temple Ling-Sheng Su, empire Ming)
Taille : 1,67 m
Poids : 63 kg
Date de naissance : 9 février
Groupe sanguin : A

Chai Xianghua

Age : 20
Lieu de naissance : empire Ming, Pékin
Taille : 1,52 m
Poids : 46 kg.
Date de naissance : 2 Avril
Groupe sanguin : B

Maxi

Age : 28
Lieu de naissance : Shuri, royaume de Ryukyu.
Taille : 1,74 m
Poids : 57 kg.
Date de naissance : 1er mai
Groupe sanguin : O

Seong mi-na

Age : 23
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,62 m
Poids : 48 kg.
Date de naissance : 3 Novembre
Groupe sanguin : A

Hong Yun-seong

Age : 18
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,76 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 16 avril
Groupe sanguin : O

Talim

Age : 15
Lieu de naissance : village de la Déité du Vent, Asie du sud-est
Taille : 1,44 m
Poids : 42 kg
Date de naissance : 15 juin
Groupe sanguin : inconnu

Raphael Sorel

Age : 32

Lieu de naissance : Rouen, France
Taille : 1,78 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 27 Novembre
Groupe sanguin : A

Setsuka

Age : 24
Lieu de naissance : inconnu (élevé au japon)
Taille : 1,67 m
Poids : 52 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Yoshimitsu

Age : inconnu
Lieu de naissance : inconnu (près du mont Fuji, Japon)
Taille : inconnue
Poids : inconnu
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Rock (Nathaniel Adams)

Age : 42
Lieu de naissance : Londres empire britannique, élevé dans le nouveau monde.
Taille : 1,76 m
Poids : 85 kg
Date de naissance : 14 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Sophitia Alexandra

Age : 25
Lieu de naissance : Athènes empire Ottoman
Taille : 1,68 m
Poids : inconnus (refuse de le donner)
Date de naissance : 12 Mars
Groupe sanguin : B

Cervantes de Leon

Age : 48 (ne vieillit plus)
Lieu de naissance : Valence, empire espagnol
Taille : 1,77 m
Poids : 80 Kg
Date de naissance : 1er janvier
Groupe sanguin : non applicable

Lizardman

Age : 36 (a pris cette apparence il y a 7 ans)
Lieu de naissance : Sparte empire Ottoman
Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg
Date de naissance : 23juin
Groupe sanguin : non applicable.

Nouveaux personnages

Yoda (exclusif Xbox 360 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
Dark Vador (exclusif PS3 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
L'apprenti
Algol
Amy
Hilde von Krone

Personnages bonus

Scheherazade
Angol Fear
Shura
Ashlotte
Kamikirimusi

Comment débloquer les personnages

Algol

Complétez le mode histoire avec un personnage qui combat Algol comme boss de fin exemple : Mitsurugi, taki...

Amy

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Angol Fear

Battez-la dans le mode histoire en jouant avec Scheherazade, Dark vador (PS3), L'Apprenti, Algol, Kilik ou Zasalamel.

Ashlotte

Battez-la dans le mode histoire avec Talim, Angol Fear, Astaroth, Lizardman, Maxi ou Rock.

Cervantes de Leon

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Hong Yun-seong

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Kamikirimusi

Battez-la dans le mode histoire avec Cassandra ou Mitsurugi.

Lizardman (Aeon Calcos)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Rock (Nathaniel Adams)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Scheherazade

Battez-la dans le mode histoire avec Yoda, Nightmare, Voldo, Siegfried, Yoshimitsu...

Seong Mi-na

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Setsuka

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Shura

Battez-la dans le mode histoire avec Cervantes de Leon, Rapahel, Setsuka, ou Taki.

Sophitia Alexandra

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Talim

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

L'apprenti Starkiller

Complétez le mode arcade avec Yoda (Dark Vador PS3).

Yoshimitsu

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Zasalamel

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

MODE HISTOIRE

Précisions

Dans le mode histoire chaque personnage passe par cinq niveaux. A chaque niveau, il peut combattre un ou plusieurs ennemis à la fois. Le personnage possède un allié ou plus qui l'aide pendant son périple. A la fin de chaque niveau, vous gagnerez de l'or en tant que récompense. Cet or vous permet d'acheter des armures, des armes et d'autres objets

ainsi que quelques personnages supplémentaires. De nouveaux objets sont débloqués dans la boutique d'achat à chaque fin de partie. Ces achats s'effectuent dans le menu de création des personnages.

Yoda

Compétences : Poussée PV, Sprint départ A, Anti-sortie B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
August
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétences : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule Contre attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : l'abime

Ennemi :
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

L'Apprenti

Compétences : Invisible, Croc venin B, Impact auto B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Talim
Compétence : Vitesse course+
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Rugissement

Ennemis :
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétences : Impact maître
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti sortie S

Lizardman

Compétences : Poussée PV, Boost jauge d'âme A, augmentation jauge d'âme B

Allié : Lizardman (tous les niveaux)

Niveau 1 : L'arrivée

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim

Compétence : Vitesse course +
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C

Niveau 2 : les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : la main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Sophitia

Compétence : Répulsion mystique, Soins impact, Boost jauge d'âme C

Allié : Azola (niveau 1)

Niveau 1 : Esclave de l'épée maudite

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegrune
Compétence : aucune

Niveau 2 : Hariti

Ennemis :

Tira
Compétence : double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, aimant

Niveau 4 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandre
Compétence : Renforcement horizontal
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Impatience

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Amy

Compétence : Poussée PV, Charisme, Croc venin A

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 2 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandra
Compétence : Renforcement Horizontal
Rock
Compétence : Mise à terre

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Revenant
Compétence : Annule-action
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Setsuka

Compétences : Niveau compétence +, Impact Edge, Croc venin B

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Ortlinde
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune

Niveau 2 : Lame de vengeance

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Mitsurugi

Compétences : Hyper mode, Attaque imparable auto B, Contre-attaque auto C

Niveau 1 : Vivre par l'épée

Ennemis :
Setsuka
Compétence : Impact auto C
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Démon de la capitale

Ennemis :
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant
Taki
Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B

Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cassandra

Compétences : Annule-action, Mise à terre, Annule contre-attaque C

Allié : Rock (niveau 2 et 3)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Helmwige
Compétence : aucune
Ortlinde
Compétence : aucune

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Vampirisme PV C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 5 : Résolution

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Raphael

Compétences : Hyper mode, Renforcement vertical, Boost jauge d'âme

Allié : Marienbard (niveaux 2, 3, 4, 5)

Niveau 1 : Seigneur de la nuit

Ennemis :
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 5 : Soul Calibur épée des esprits

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Taki

Compétences : Invisible, Sprint départ C, Augmentation jauge d'âme B

Niveau 1 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Ivy
Compétence : Contre attaque auto C
Sophitia
Compétence : récupération PV C
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétence : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Siegfried

Compétences : Briseur de garde, Augmentation jauge d'âme B, Anti-prise auto B

Niveau 1 : Péché originel

Ennemis :
Frederick
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule-action

Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 2 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Rédemption

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Sophitia
Récupération PV C

Niveau 5 : bataille prédestinée

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Nightmare

Compétences : Extra jauge d'âme, attaque imparable auto B, Dégâts de surface C

Allié : Tira (niveau 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Invasion

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegfried
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le festin des décharnés

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : coupe d'âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Bataille prédestinée

Ennemi :
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Hilde

Compétences : Briseur de garde, Renforcement vertical, Anti-sortie

Allié : Gerhilde (niveau 1, 2)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Démons de la capitale

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : l'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Le chevalier Azur, Nightmare

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Maxi

Compétences : Hyper mode, Annule contre-attaque A, Force hystérique

Niveau 1 : Lame de vengeance

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Adieu

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Doppelgânger
Compétence : Extra jauge d'âme

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Voldo

Compétence : Annule-action, Contre-attaque auto C, Annule contre-attaque B

Allié : Shadow (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Impact maître

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Waltraute
Compétence : aucune

Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Le souhait du maître

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Tira

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts de surface A, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Solnhofen (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétence : Impact maître

Niveau 2 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétence : Croc venin V, Anti-sortie B

Niveau 4 : Carnaval des âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Soul Calibur, épée des esprits

Ennemi :
Siegfriend

Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Xianghua

Compétences : Annule action, Renforcement horizontal, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Kilik (tous les niveaux)

Niveau 1 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Revenant
Compétence : Annule action
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S.

Kilik

Compétences : Invisible, Impact puissant, Récupération jauge d'âme C

Allié : Xianghua (niveaux 1, 2)

Niveau 1 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Waltraute
Compétence : aucune

Niveau 2 : Péché originel

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Xianglian
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule action

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Maxi
Compétence : Vampirisme

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Astaroth

Compétences : Briseur de garde, Force de l'esprit, Mise à terre

Allié : Helmwige (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Massacre

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune

Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Trahison

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétence : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Ressentiment

Ennemis :
Maxi
Compétence : Alignement
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Hilde
Compétence : Renforcement vertical

Niveau 5 : le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Ivy

Compétences : Hyper mode, Charisme, Impact auto A

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Azola
Compétences : Impact puissant
Dürer
Compétences : Répulsion mystique
Taki
Compétences : Vitesse marche +

Niveau 2 : Sang maudit

Ennemis :
Cervantes
Compétences : Poussée PV
Valmiro

Compétences : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétences : Pieds lents
Phantasm
Compétences : Pieds lents

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : en proie au péché

Ennemis :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B
Hilde
Compétences : Renforcement vertical
Waltraute
Compétences : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Yun-Seong

Compétences : Annule action, Force de l'esprit, Sprint départ C

Allié : Seong Mi-Na (niveau 3, 4, 5)

Niveau 1 : Le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Sophitia
Compétence : Récupération

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc Venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Seong Mi-Na

Compétences : Niveau compétence +, Récupération jauge d'âme B, Soins impact

Allié : Talim (niveaux 3,4)

Niveau 1 : le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Talim
Compétence : Vitesse course +
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Impatience

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Rock

Compétences : Répulsion mystique, Sprint départ A, Boost jauge d'âme C

Allié : Cassandra (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Helmwige
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cervantes

Compétences : Invisible, Vampirisme PV C, Augmentation jauge d'âme C

Allié : Valmiro (niveaux 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C

Niveau 2 : Marche du seigneur démon

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Talim

Compétences : Récupération mystique, Soins impact, Vampirisme PV B

Niveau 1 : Changement

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Yoshimitsu

Compétences : Niveau compétence +, Dégâts de surface B, Dégâts jauge d'âme B

Allié : Ukon (tous les niveaux)

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :

Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Grimgerde
Compétence : Aucune

Niveau 2 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Zasalamel

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts jauge d'âme A, Anti-prise auto B

Allié : Revenant (tous les niveaux)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 5 : Le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Algol

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Rock
Compétence : Mise à terre
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 2 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer

Compétence : Répulsion mystique

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper Mode
Arcturus
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique

Niveau 5 : Dernière clé

Ennemi :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

TOUR DES ÂMES PERDUES (TRÉSORS)

Sont répertoriées ici les conditions nécessaires pour obtenir les trésors des 60 étages du mode Tour des âmes perdues. Il s'agit d'accessoires divers que vous pourrez équiper dans le mode Création de personnages.

Etage 01

Remporter le combat sans subir de dégâts.

Etage 02

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 03

Changer de personnage plus de 2 fois.

Etage 04

Effectuer 3 projections.

Etage 05

Sortir l'adversaire avec un Ring Out.

Etage 06

Projeter l'adversaire.

Etage 07

Gagner sans manquer une seule attaque.

Etage 08

Changer deux fois de personnage.

Etage 09

Parer trois attaques consécutives.

Etage 10

Parer 10 attaques consécutives.

Etage 11

Vaincre tous les adversaires avec un Critical Finish.

Etage 12

Sortir tous les adversaires avec un Ring Out.

Etage 13

Détruire tous les murs.

Etage 14

Réussir plus de 3 Guard Impact.

Etage 15

Gagner en faisant uniquement des projections (A+G).

Etage 16

Gagner quand il n'y a plus que 0 au compteur de temps.

Etage 17

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 18

Se placer dans chacun des coins de l'arène.

Etage 19

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 20

Gagner en terminant par un Critical Finish.

Etage 21

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 22

Réussir plus de 4 contres.

Etage 23

Parer plus de 3 attaques consécutives.

Etage 24

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 25

Projeter l'adversaire plus de 5 fois.

Etage 26

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 27

Gagner sans subir de dégâts.

Etage 28

L'adversaire doit parer un Guard Break au moins 2 fois.

Etage 29

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 30

Gagner sans se mettre en garde.

Etage 31

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 32

Effectuer une projection basse.

Etage 33

Effectuer 3 projections.

Etage 34

Effectuer plus de 3 Gaurd Impact.

Etage 35

Gagner sans changer de personnage.

Etage 36

Gagner quand il ne reste plus que 0 au compteur de temps.

Etage 37

Vaincre tous les adversaire avec des Critical Finish.

Etage 38

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 39

Gagner sans changer de position.

Etage 40

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 41

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 42

Gagner sans laisser le temps à l'adversaire d'utiliser une capacité.

Etage 43

Effectuer une projection dans le dos.

Etage 44

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 45

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 46

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 47

Effectuer 5 projections.

Etage 48

Gagner avec un personnage ayant la capacité Invisible.

Etage 49

Gagner sans rater aucune attaque.

Etage 50

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 51

Réussir plus de 4 contres.

Etage 52

Gagner avec un Critical Finish.

Etage 53

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 54

Détruire tous les murs de l'arène.

Etage 55

Effectuer 3 projections.

Etage 56

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 57

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 58

Gagner sans équiper aucune capacité.

Etage 59

Parer plus de 10 attaques consécutives.

Etage 60

Gagner sans changer de personnage.

MUSÉE

Icônes Chain of Souls

Battez et débloquez tous les personnages du mode Histoire.

Illustrations

Achetez-les pour 1000-2000 gold.

Intro alternative

Battez l'apprenti dans le mode Arcade avec Yoda.

Fins des personnages

Terminez le mode Histoire avec tous les personnages.

Algol Extra

Battez Algol au stage 5 du mode Histoire.

Nightmare Extra

Battez Nightmare au stage 5 du mode Histoire.

Siegfried Extra

Battez Siegfried au stage 5 du mode Histoire.

Space Invaders Infinity Gene

© Square Enix 2010

TOUS LES MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

En mode Normal, terminez le niveau 5-6.

Mode Insane

Terminez le mode Bonus 2.

Mode Nightmare

Terminez le niveau 99 du mode Challenge.

Spider-Man 3

© Activision / Treyarch 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de Triche.

`venomsky`	Tout débloquer
`deadly`	New Goblin

Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

Spider-Man Dimensions

© Activision / Beenox Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES CACHÉS

Costume Iron Spider pour Spider-Man 2099

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Haut, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Haut**.

Costume Zone négative pour Spider-Man noir

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Gauche, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche**.

Split/Second Velocity

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULE DISNEY

A l'écran de lancement de la partie, faites : **Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite**. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

VÉHICULE DISNEY

A l'écran de lancement de la partie, faites : X, Bas, X, Bas, X, Bas. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

AMX COYOTE

A l'écran de lancement de la partie, faites : Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Droite. Vous débloquerez automatiquement un AMX Coyote.

VÉHICULE COMPUTER SPIELE

A l'écran de lancement de la partie, faites : X, Haut, X, Haut, X, Haut. Vous débloquerez automatiquement le véhicule Computer Spiele.

Sports Champions

© Sony 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Ace 3000

Remporter la coupe de tennis de table Or.

Frankie

Remporter la coupe de pétanque Or.

G.R.E.G

Terminer le didacticiel pour les 6 disciplines.

Morgrimm

Remporter la coupe d'archerie Or.

Titus

Remporter la coupe de gladiateur Or.

Umrog

Remporter la coupe de Disc Golf Or.

Vivian Lockhart

Remporter la coupe de volleyball Or.

COUPE CHAMPIONS

Remportez la Coupe Or et débloquez le personnage bonus pour ouvrir l'accès à la Coupe Champions.

Star Ocean : The Last Hope

© Square Enix / Tri-Ace 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES (BATTLE TROPHY)

Répliques de combat (lot 1)

Atteignez 30% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Dépasser la limite de niveau

Atteignez 50% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Collection de voix (lot 2)

Atteignez 75% d'achèvement du Battle Trophy.

Plus de CP

Atteignez 100% d'achèvement du Battle Trophy.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Universe

Terminer le jeu en mode Galaxy.

Mode Chaos

Terminer le jeu en mode Universe.

DONJON OPTIONNEL : CAVE OF 7 STARS

Après avoir terminé le jeu, rechargez votre fichier de partie terminée et passez la porte de gauche en haut des escaliers juste après le dernier point de sauvegarde. Vous pourrez alors affronter le dragon éternel pour tenter de récupérer l'anneau des ténèbres. Revenez ensuite au colisée de Tatroi et allez au bout du couloir de gauche au rez-de-chaussée. Utilisez l'anneau des ténèbres sur le glyphe contre le mur pour dévoiler une entrée secrète vers le donjon optionnel.

DONJON OPTIONNEL : WANDERING DUNGEON

Après avoir battu Gabriel Celeste dans le premier donjon optionnel (Cave of 7 Stars), prenez l'ascenseur à En II vers le sanctuaire et parlez à Barago pour qu'il vous mène à l'entrée du dernier donjon. Les étages sont générés aléatoirement, la nature des ennemis est cachée et il n'y a pas de sauvegarde. Le boss (Ethereal Queen) vous attend au 20ème étage, mais le donjon continue ensuite à l'infini.

SOLUTION COMPLÈTE

Vaisseau Calnus

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

Après la cinématique, entrez dans le simulateur de combat pour apprendre les commandes de base. Suivez les indications qui s'affichent pour réussir chacun des programmes d'entrainement. Après la deuxième cinématique, avancez dans le vaisseau et entrez dans la salle de détente. Allez au fond pour sauvegarder votre partie. Allez ensuite à la passerelle de navigation et parlez à Reimi. Si vous avez visité du vaisseau, choisissez de commencer le voyage.

Planète Aeos

Zone d'atterrissage

Après l'atterrissage forcé, allez réveiller Reimi. Une fois sur la planète, allez à gauche et fouillez la plante verte pour prendre des myrtilles de soin et des mûres. Revenez ensuite auprès de vos hommes et parlez à Rich pour qu'il vous donne un bracelet de sniper. Equipez-vous-en et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre la cisaille. Allez ensuite à droite, sauvegardez votre partie avant de vous aventurer dans la planète. Parlez à Andy puis à Reimi pour voir arriver vos premiers ennemis ; il s'agit d'insectes géants. Affrontez les deux Adephaga en utilisant vos combos pour abréger le combat.

Revenez ensuite au vaisseau et parlez à Van, qui se tient près de la porte, pour qu'il vous donne la formule 05. Allez parler ensuite à votre capitaine. Revenez à la passerelle de navigation et prenez les données sur les vaisseaux. Revenez sur la planète pour commencer la mission de sauvetage.

Allez à droite dans la zone de récolte et laissez Reimi récolter les objets. Avancez dans le chemin de gauche qui est maintenant dégagé. Allez encore à gauche et prenez les Grantilles. Avancez ensuite à droite et éliminez la guêpe tueuse et l'Adephaga. Allez ensuite derrière la toile et prenez la pierre de vent. Avancez en éliminant les insectes sur votre chemin. Restez à gauche et longez le bord de la falaise puis prenez le fer. Rebroussez chemin et allez à droite mais restez toujours du coté gauche pour atteindre le point de récolte. Avancez entre les deux rochers et prenez 103 Fols. Continuez votre chemin vers les mines en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Fouillez toute la zone pour trouver des points de récolte. Avancez vers la grotte et prenez la carapace abimée et la patte d'insecte. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et combattez les nouveaux ennemis. Commencez par fouiller le coté droit de la grotte pour ramasser des objets. Allez ensuite à gauche et éliminez les chauves-souris géantes. Avancez dans le tunnel et ramassez les objets qui se trouvent dans les plantes à droite et à gauche. A l'intersection, prenez à droite et allez au bout. Allez au coin droit

pour trouver un point de récolte. Allez ensuite à gauche et prenez la sauge fraiche. Revenez ensuite à l'intersection et allez, cette fois, à gauche. Eliminez les ennemis et allez à droite pour prendre les mûres et la graine de défense. Reprenez ensuite votre route jusqu'à sortir de la grotte.

Côte septentrionale

Avancez droit devant vous et éliminez les ennemis. Prenez ensuite l'eau de source. Allez à gauche et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et éliminez les nouveaux ennemis appelés Polyfaga. Fouillez les parages et allez vers la plage. Passez par le point de récupération qui vous redonne tous vos PV et PM. Explorez le coté gauche de la plage et ramassez les objets. Longez ensuite le bord de la plage et ramassez l'objet en chemin. Allez voir le corps qui gît sur la plage pour déclencher une cinématique. Faize rejoint votre équipe pour affronter votre premier boss.

Boss : Armaros
Evitez de rester en face de lui pour ne pas subir ses attaques. Frappez son flanc droit pour détruire sa carapace et laisser à découvert son point sensible. Soignez-vous si vos points de santé passent sous la barre de 100PV. Acharnez-vous alors sur son point sensible et assénez-lui vos coups sans relâche jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite le fragment de météorite et continuez à longer le bord de mer. Eliminez les ennemis en chemin et ramassez les algues. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et éliminez les ennemis. Allez à gauche pour prendre les myrtilles. Sautez ensuite vers le bas et avancez en faisant le chemin inverse pour atteindre la sortie. Abattez les ennemis pour gagner des points d'expérience et avancez ensuite jusqu'à la zone d'atterrissage où vos amis ont construit une base.

Base d'exploration

Entrez au sein des murailles, allez à gauche et longez le mur pour prendre des objets. Allez ensuite derrière la base pour prendre d'autres objets. Dirigez-vous vers la deuxième sortie de la base et avancez vers le pont. Prenez les oeufs d'insectes qui se trouvent à sa droite. Revenez à la base, allez aux escaliers qui mènent au vaisseau et longez la deuxième allée située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez le guide " scan d'ennemi ". Utilisez ce dernier avec Faize. Entrez ensuite dans la base.

Baladez-vous dans les différents secteurs de la base et récoltez les objets qui se trouvent dans les caisses.
Allez ensuite aux boutiques et faites vos achats. Achetez entre autre deux Arcs Eldariens. Parlez ensuite à Grafton. Baladez-vous dans la base et parlez à tout le monde avant de revenir voir le commandant suprême Gaghan pour la remise du boitier de contrôle du sol.

Vaisseau Calnus

Après la cinématique vous serez nommé capitaine du Calnus. Une fois dans la passerelle de navigation, parlez à Faize pour qu'il vous donne la pierre de monstre. Allez ensuite vers le panneau de contrôle pour mettre le cap vers Lemuris. Pendant le voyage, parlez à Reimi qui se trouve dans la passerelle de navigation. Allez ensuite à la salle de détente et parlez plusieurs fois à vos deux équipiers. Allez ensuite à la chambre de Reimi et parlez-lui. Revenez à la salle de détente et parlez à Faize jusqu'à ce vous serez averti de l'approche de la sortie du saut.

Planète Lemuris

Plaine de Thalia

Après l'atterrissage, sortez du vaisseau et avancez pour affronter vos premiers ennemis. Utilisez les combos contre eux pour les éliminer rapidement. Allez tout au fond à gauche pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Revenez à droite et allez vers le village. Avant d'entrer, allez à sa droite et ouvrez le coffre qui se trouve près du mur pour prendre des Mûres et une Aquatille. Entrez ensuite dans le village.

Village de Triom

Après la cinématique, Lymle va rejoindre votre équipe. Revenez à la maison du chef et allez vers le coffre qui se trouve à droite pour prendre l'Amulette du dragon. Sortez et visitez toutes les boutiques. Prenez les Myrtilles qui se trouvent à gauche de l'armurier. Allez à la sortie qui mène à votre vaisseau et parlez au villageois pour qu'il vous donne du basilic. Allez ensuite à l'autre porte du village et sortez.

Plaine de Thalia

Avancez vers le pont brisé qui se trouve à droite et allez à sa gauche puis prenez les 255 Fols. Avancez ensuite au point de récolte. Allez à droite du pont pour prendre la Pierre des ténèbres qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le chemin du pont qui se trouve à gauche et traversez-le. Combattez les sages lézards et avancez à droite pour prendre les myrtilles. Allez ensuite à gauche. Montez la pente pour trouver un coffre contenant le Poix immonde. Longez ensuite le lac et dépassez le pont pour prendre les Aquatilles. Rebroussez chemin et avancez vers la neige. Allez à gauche pour prendre les mûres. Longez le lac à gauche pour ouvrir le coffre et prendre une graine de précision. Avancez dans le lac glacé et longez le mur gauche pour atteindre un coffre qui contient une Pierre de monstre. Continuez d'avancer pour trouver un fruit étrange. Revenez à gauche et allez vers l'entrée de la citadelle. Allez à gauche derrière l'arbre pour prendre les 401 Fols qui se trouvent dans le coffre. Allez à droite pour trouver le guide " dissimulation " dans un coffre. Entrez ensuite dans la citadelle.

Citadelle d'Alanaire - N1

Dès que vous toucherez la porte, Edge apprend la Symbologie et la compétence de soin. Avancez et battez le Golem de pierre et ses sbires. Touchez ensuite la plateforme avec un cristal bleu pour qu'elle reprenne sa place. Allez ensuite au pilier de droite et ouvrez le coffre pour prendre une amulette antipoison. Allez toucher la plateforme suivante et combattez les ennemis. Repérez ensuite les autres plates-formes qui manquent de cristaux. Continuez d'avancer et ouvrez le coffre qui se trouve près du pilier nord et qui contient une Pierre brillante. Revenez en arrière et montez les escaliers. Touchez la plateforme pour qu'elle reprenne sa place et avancez. Entrez par la porte gauche et avancez. Visitez la salle de droite et prenez le guide " recherche de trésor ". Entrez ensuite dans la deuxième salle, à droite. Sortez et touchez la plateforme suivante. Avancez et sortez sur les remparts. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage suivant.

Citadelle d'Alanaire - N2

Entrez et éliminez les lézards puis visitez la salle circulaire (à gauche) pour prendre la Rapière de gardien. Sortez et avancez sur la passerelle jusqu'au coffre pour prendre une autre Pierre brillante. Rebroussez chemin et sortez par le coté sud pour trouver une autre Pierre brillante. Revenez aux remparts avant de rejoindre le rez-de-chaussée.

Citadelle d'Alanaire - N1

Placez les pierres brillantes sur les plates-formes pour les remettre en place. Allez aux escaliers qui se trouvent à droite. Placez la Pierre brillante pour déplacer la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et entrez par la porte de droite. Fouillez les salles pour prendre une armure de gardien. Sortez et montez les escaliers en éliminant les ennemis. Sortez vers les remparts et montez à l'étage supérieur.

Citadelle d'Alanaire - N2

Eliminez les ennemis puis tournez à gauche et entrez dans la salle de droite pour trouver un point de récupération. Allez ensuite sur les passerelles qui surplombent la salle du rez-de-chaussée. Avancez jusqu'au coffre et prenez la Pierre brillante. Avancez ensuite à gauche et déplacez les plates-formes restantes puis montez sur la dernière qui vous mènera vers le dernier étage.

Citadelle d'Alanaire - N3

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Vous allez combattre le Triton-dragon. Evitez son attaque d'ondes de choc en vous éloignant lorsqu'il la déclenche. Evitez ensuite d'être la cible de son attaque de charge car elle est très puissante. Attaquez-le par derrière en compagnie de vos amis jusqu'à ce qu'il rende l'âme.
Sortez ensuite dans le balcon et descendez hors la citadelle. Longez le mur de droite et prenez le guide " combos " qui se trouve dans le coffre. Avancez ensuite vers le village de Woodley.

Village de Woodley

Avancez vers la maison à droite et ouvrez le coffre pour prendre des mûres. Alla à gauche et parlez à la fille pour qu'elle vous donne du chocolat chaud. Entrez ensuite dans l'auberge et allez à la chambre gauche pour prendre des sauges fraiches. Entrez ensuite dans l'armurerie et faites vos achat. Fouillez ensuite le coffre pour prendre l'amulette anti-étourdissement. Sortez et allez au fond à gauche et repérez le coffre qui se trouve derrière la maison. Ouvrez-le et prenez la plaque de guérison. Allez à la librairie ensuite au bazar et accepter de chercher la fille de la vendeuse pour pouvoir faire des achats du magasin. Sortez alors et parlez à la petite fille qui traine devant la boutique. Allez ensuite au nord et entrez dans la maison de Lutea. Après la cinématique, sortez et parlez à l'homme qui se trouve devant la porte du village. Il vous donne des conseils pour bien s'en sortir dans la forêt silencieuse.

Région de Van Elm

Puisque les coffres et les points de récoltent s'affichent maintenant sur votre carte, repérez-les et allez en premier à gauche du village. Prenez les myrtilles qui se trouvent dans le coffre et allez au point de récolte. Rebroussez chemin et avancez dans la neige en éliminant les nouveaux ennemis. Avancez à droite pour trouver le coffre qui contient la Grantille et les myrtilles. Allez ensuite au point de récolte qui se trouve près de la paroi à gauche. Revenez au coté droit et allez au coffre qui se trouve au bord du lac pour prendre des poix immondes. Avancez dans la forêt pour trouver un point de récolte.

Avancez alors dans la forêt et restez près du mur à droite pour trouver un autre coffre contenant des Aquatilles. Avancez à gauche et récupérez les 51 Fols. Avancez ensuite jusqu'au fond pour trouver l'Orchidée des fées qui est nécessaire pour traverser la forêt silencieuse. Rebroussez chemin et à l'intersection prenez à droite. Combattez l'Arbre cannibale et avancez jusqu'au point de récolte. Avancez ensuite et prenez le chat de la petite fille qui se trouve entre plusieurs ennemis. Ramenez-le à la petite fille et revenez à la forêt. Allez vers le dernier coffre de la zone et prenez la graine de constitution. Avancez et passez par les deux points de récolte qui se trouvent à droite et à gauche. Traversez ensuite le pont pour vous retrouver dans la plaine de Thalia. Traversez la plaine jusqu'au village et entrez.

Village de Triom

Allez à la maison de Ghimdo, il vous donnera un Anneau de feu. Après la cinématique, sortez de la maison et allez voir la sorcière qui se trouve près de l'arbre pour qu'elle vous charge l'anneau de feu gratuitement (cette fois seulement). Allez alors au coffre gelé qui se trouve au sud-est et décongelez-le pour récupérer la formule 02. Sortez ensuite du village et prenez le chemin de la vallée d'Engouffrevent.

Vallée d'Engouffrevent

Avancez en dégageant le passage avec votre Anneau de feu. Eliminez les ennemis et approchez-vous du vaisseau. Sauvegardez votre partie avant de monter sur la coque du vaisseau. Prenez les mûres qui se trouvent dans le coffre.

Vaisseau Céleste - N1 Sud

Commencez par éliminer les ennemis et allez vers les deux points brillants pour ramasser les Explosifs plastics. Avancez et quittez cette salle. Placez l'explosif sur la porte d'en face et utilisez l'anneau de feu pour l'exploser. Reculez pour ne pas subir des dégâts pendant l'explosion. Entrez et nettoyez la nouvelle zone. Avancez jusqu'au coffre et prenez les myrtilles et la Grantille. Ramassez aussi les Explosifs plastics qui s'y trouvent. Revenez à la salle précédente et placez un explosif sur la porte de droite. N'utilisez pas l'Anneau de feu pour détonner l'explosif puisque les rayons électriques s'en chargeront. Avancez, éliminez les lézards et entrez dans la dernière salle (à gauche) pour trouver un coffre. Utilisez l'Anneau de feu pour le dégager et prenez le guide " bonus PV ". Sortez et allez vers la porte qui mène aux escaliers. Explosez la porte de droite puis entrez et prenez l'explosif plastic et les potions de Pâmoison qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte située au milieu. Avancez jusqu'à sortir du vaisseau. Suivez ensuite le chemin et utilisez l'Anneau du feu contre le coffre et prenez la Cotte de blizzard. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte qui mène au coté nord du vaisseau.

Vaisseau Céleste - N1 Nord

Allez à la première salle (à droite) et explosez la porte. Eliminez les ennemis et prenez l'Epée Cardianienne qui se trouve dans le coffre situé à gauche. Ramassez aussi l'Explosif plastic qui se trouve à droite. Sortez et continuez votre chemin dans le couloir puis entrez dans la grande salle. Examinez les commandes qui se trouvent à droite. Après la cinématique, explosez la porte de droite, avancez à gauche et prenez le guide " coups critiques ". Sortez, avancez à droite et entrez par la porte. Eliminez les ennemis et prenez les Grantilles et l'explosif. Revenez à la grande salle, sauvegardez votre partie et entrez par la porte en utilisant le code d'accès. Vous serez pris dans plusieurs embuscades successives. Neutralisez les différents ennemis en utilisant vos combos. Allez ensuite à la salle de gauche pour prendre les mûres et passer sur le point de récupération. Revenez à la salle centrale et entrez par la porte de l'ascenseur qui se trouve au centre.

Vaisseau Céleste - N2

Avancez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le Bracelet de puissance. Allez ensuite à droite et prenez les sauges fraiches. Allez derrière l'ascenseur et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite par la porte et allez jusqu'au fond pour examiner la pierre suspendue.

Boss : Barachiel
Après la cinématique, un boss surgit de la pierre. Choisissez Reimi qui utilise des flèches ou Lymle. Restez loin de votre ennemi et arrosez-le de flèches. Quand il atterrit sur le sol violement et qu'il lance des ondes de choc, déclenchez des combos de flèches pour le toucher. N'oubliez pas de soigner vos amis en cas de besoin. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à la mort du boss.

Quittez ensuite le vaisseau et faites le chemin inverse jusqu'au village de Triom. Après la cinématique, prenez la direction de votre vaisseau. Une fois sur la passerelle de navigation, mettez le cap sur Aeos. Une fois dans la base, parlez à vos deux supérieurs et revenez au vaisseau.

Vaisseau Calnus

Une fois dans le vaisseau, parlez à Reimi qui se trouve sur la passerelle de navigation. Allez ensuite la rejoindre dans la salle de détente et félicitez-la pour son anniversaire. Parlez ensuite à Lym puis à Faize. Allez à la salle du simulateur et parlez à Reimi. Revenez à la salle de détente et parlez à votre équipage. Vous serez ensuite tracté par le vaisseau mère Cardianien.

Vaisseau mère Cardiannien

Vaisseau mère Cardiannien - Quai

Descendez de votre vaisseau et allez à gauche pour trouver un coffre et prendre des Grantilles. Allez ensuite vers la porte pour tomber nez à nez avec les gardes Cardianiens. Eliminez-les en utilisant vos combos et entrez par la porte.

Vaisseau mère Cardiannien - N1

Avancez en éliminant les droïdes et entrez dans la salle de gauche. Ouvrez le coffre et prenez les basilics. Sortez et avancez dans le couloir. Entrez dans la grande salle de droite et prenez les Briseurs de défense. Sortez et continuez d'avancer vers la droite. Entrez dans une autre salle et prenez l'Anneau de foudre. Allez à la salle opposée et tournez à gauche. Repérez le coffre qui se trouve à gauche et prenez les mûres. Revenez au couloir, rebroussez chemin et allez à droite vers la porte fermée. Détruisez l'interrupteur avec votre Anneau de foudre et allez à la dernière salle de droite. Dirigez-vous vers le coffre de droite et prenez le guide " Raillerie " ensuite allez au coffre situé à gauche. Prenez le Bracelet de sagesse et sortez de la salle. Rebroussez chemin et entrez dans le couloir de droite.

Vaisseau mère Cardiannien - N-1

Avancez dans le couloir et explosez les droïdes en chemin. Entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre la Pierre de monstre. Sortez et entrez dans la salle suivante. Prenez les 1020 Fols et sortez. Suivez le couloir jusqu'à la grande salle. Allez tout droit et passez par une autre porte. Avancez et sortez dans le balcon. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le guide " Régénération ". Revenez à la grande salle, allez à droite, utilisez l'Anneau de feu pour décongeler le coffre et prenez le cristal. Allez au fond, à gauche, pour entrer dans une salle contenant deux coffres. Prenez la Bombe gelée compacte et le Brassard de foudre. Sortez ensuite et allez au centre pour examiner le panneau de contrôle. Allez ensuite à sa droite et utilisez le code que vous venez de recevoir pour ouvrir la porte. Avancez et descendez sur le chemin.

Vaisseau mère Cardiannien - N-2

Eliminez les soldats Cardianiens et avancez jusqu'au distributeur et faites vos achats. Continuez alors d'avancer et allez à la salle située à gauche. Utilisez l'Anneau de foudre contre l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et examinez le panneau de contrôle. Vous ne pouvez avoir aucune information pour le moment. Sortez alors et allez à la salle située à droite. Après la cinématique, avancez à droite et prenez l'argent qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche et entrez par la porte. Prenez le dispositif universel et la poudre à canon qui se trouvent dans le coffre et allez vers le panneau de contrôle. Explosez-le grâce à votre Anneau de foudre. Revenez à la grande salle et éliminez les Shaman-lézards qui sortent des capsules. Allez au cadavre qui se trouve au centre de la salle et prenez sa carte d'identification. Revenez ensuite à la salle précédente et utilisez la carte.

Après la récolte d'informations, revenez à la salle de cryogénisation et allez au fond pour passer la porte. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite dans le couloir situé à droite. Éliminez les ennemis en chemin et avancez vers la dernière salle qui contient deux coffres. Ouvrez-les et prenez l'Oscillateur laser et le Distributeur minus. Revenez au point de sauvegarde, sauvegardez et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur. Passez les portes jusqu'à la dernière salle.

Ville souterraine

Après la cinématique, vous serez emprisonné dans une salle. Parlez à Lymle et dites-lui que vous allez essayer de pourparler avec l'ennemi. Discutez ensuite avec Faize et choisissez la première réponse. Parlez enfin à Reimi et choisissez la deuxième réponse. Bacchus qui sera votre nouveau membre dans l'équipe fera son apparition et vous libérera.

Après la cinématique, allez à gauche et prenez le Bracelet d'attaque qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir puis entrez dans la salle située à gauche. Eliminez les droïde et prenez la Tunique comète et l'Eau d'alchimiste. Revenez ensuite au couloir et avancez jusqu'au bout du chemin.

Laboratoire de biologie - N1

Descendez dans le labo et éliminez les soldats Cardianiens. Allez au distributeur pour faire vos achats puis allez à gauche pour prendre les Sauges fraiches qui se trouvent dans le coffre. Allez au point de récupération et franchissez la porte.

Laboratoire de biologie - Entrée

A l'ouverture de la porte, vous serez pris dans plusieurs embuscades. Eliminez alors les ennemis qui malgré leurs nombres ne représentent pas une sérieuse menace pour vous. Avancez ensuite et allez vers le coffre situé à gauche pour prendre l'Arc Cardianien. Franchissez ensuite la porte pour passer dans la ville souterraine.

Ville souterraine

Avancez dans le seul chemin disponible. Combattez les ennemis et ramassez le guide " Rage ", l'Armure d'écaille de dragon et la Rapière de glace qui se trouvent dans les coffres qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi le Cuirassier qui vous barre la route. Essayez d'attaquer vos ennemis par derrière pour déclencher des attaques préventives et avoir l'ascendant sur vos adversaires. Avancez jusqu'à la porte et entrez.

Tour de contrôle - N-1

Commencez par sauvegarder votre partie dans le point de sauvegarde qui se trouve à droite. Éliminez ensuite le Cuirassier qui vous attaque. Dans cette zone, il existe des barrières d'énergie qui bloquent l'accès à quelques endroits. Pour atteindre les coffres, vous devez passer par les barrières qui s'éteignent pour quelques instants. Allez donc à droite ensuite tournez à gauche. Tournez à droite et allez au bout du chemin pour prendre la Cotte de maille tissée. Rebroussez chemin jusqu'au bout et allez à gauche pour atteindre un autre coffre contenant le guide " Bouclier d'énergie ". Restez ensuite collé à la paroi gauche et avancez jusqu'à la zone du générateur. Avancez jusqu'à la salle et prenez le Bracelet résistant et les Cidres empoisonnés. Revenez à la tour de contrôle et auprès du premier coffre. Longez la paroi droite pour trouver un autre coffre contenant une Bombe étourdissante compacte. Avancez ensuite jusqu'au distributeur et faites vos achats. Allez enfin à droite pour monter à l'étage.

Tour de contrôle - N1

Avancez vers l'interrupteur et détruisez-le avec votre Anneau de foudre pour créer du brouillard dans le couloir et ainsi repérer les barrières d'énergie. Passez ensuite par l'ouverture (à gauche) et avancez à gauche. Eliminez les ennemis en chemin et entrez par la droite. Prenez les Briseurs d'éléments qui se trouvent dans le coffre et sortez. Avancez à droite et entrez par la porte située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez la Baguette d'amélioration. Avancez ensuite à droite et

détruisez l'interrupteur. Eliminez les ennemis et avancez jusqu'au niveau suivant de la tour.

Tour de contrôle - N2

Avancez et détruisez l'interrupteur pour plonger la zone dans le brouillard. Avancez ensuite et tournez à droite. Tournez encore à droite et passez sur le point de récupération ensuite détruisez un autre interrupteur. Avancez dans la brume et prenez les Bombes empoisonnées compactes. Revenez un peu en arrière et passez par la porte de gauche. Détruisez l'interrupteur et allez à droite. Sortez encore à droite et avancez à gauche. Tournez ensuite à gauche pour prendre le guide " Lueur mentale " qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir précédent et continuez d'avancer vers la gauche. Passez par la porte de droite, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Argance. Revenez alors au couloir précédent et rebroussez chemin en prenant à gauche. Entrez par la porte située à gauche et tournez encore à gauche. Eliminez l'ennemi et détruisez l'interrupteur. Allez au fond à gauche et prenez le Bracelet de puissance. Revenez à droite et avancez vers le niveau suivant.

Tour de contrôle - N3

Avancez et éliminez les ennemis. Tournez ensuite à droite et montez sur la plateforme en mouvement. Montez en empruntant le chemin de droite et détruisez l'interrupteur. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez le guide " Bonus de fureur ". Avancez en éliminant les dragons qui gardent la zone. Maintenant que les barrières d'énergie sont visibles, allez à la récolte des objets qui se trouvent dans les deux coffres restants. Prenez l'armure Bronto qui se trouve dans le coffre de droite et l'Amulette anti-paralysie et la Potion d'émeute qui sont dans le coffre situé à gauche. Allez ensuite vers l'ascenseur et montez.

Tour de contrôle - N55

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte pour combattre le boss de la zone.

Boss : Sahariel
Ce boss est très puissant et résistant. Son point faible se situe dans le point bleu qui se trouve sur son torse. Essayez de l'atteindre quand il se met sur ses pattes arrière. Lancez plusieurs coups pour ensuite vous replier pour laisser passer les attaques du monstre. Pensez à vous soigner et à soigner vos camarades pour profiter de leur soutien. Repassez à l'attaque et harcelez son point faible même si vous subissez ses attaques au passage. Soyez patient et attaquez le point faible du monstre pour venir à bout de ce boss.

Après le combat et sans Bacchus, avancez tout droit vers l'ascenseur qui vous mène vers la salle du générateur. Courez ensuite vers le panneau de contrôle du générateur. Sauvegardez votre partie et sortez par la porte de secours. Sprintez pour éviter la fermeture des portes. Avant de monter dans le Calnus, repérez le coffre qui se trouve au fond et prenez la Graine de défense. Montez ensuite dans le Calnus et sauvegardez votre partie.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II parlez ensuite à Reimi, sur la passerelle de navigation. Parlez ensuite à Bacchus qui se trouve dans la salle de détente. Discutez ensuite avec Lymle puis avec Faize et faites un duel avec ce dernier. Allez ensuite voir Reimi qui prend sa douche puis rencontrez Bacchus qui se trouve dans sa cabine. Revenez ensuite à la salle de détente et parlez à Bacchus. Allez à la salle de réunion et parlez à Reimi puis à Faize. Revenez à la salle de détente et parlez à Lymle. Reparlez ensuite à Bacchus. Enfin montez vers le simulateur, parlez à Reimi et choisissez la première réponse. Revenez alors à la passerelle de navigation.

Planète Terre

Ville fantôme

Après avoir été aspiré dans un trou noir, vous vous retrouvez sur la terre mais dans le passé. Suivez le grillage à gauche jusqu'au bout pour trouver un coffre contenant une Amulette d'argent. Allez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite. Cherchez derrière ce dernier pour trouver un coffre contenant des Herbes rouges. Avancez ensuite au coin le plus haut, au nord, et prenez les Aquatilles. Revenez vers le dernier bâtiment (au nord) et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez de descendre le chemin et allez vers la station d'essence pour prendre des Souffretilles. Entrez ensuite dans la boutique de la station. Après la cinématique, allez prendre les Grantilles qui se trouvent dans le coffre, à gauche. Vous pouvez aussi ouvrir la porte du réfrigérateur autant de fois que vous le désirez pour prendre des objets au hasard. Faites alors le plein d'objets et sortez. Remontez vers le nord et entrez dans la maison.

Après la cinématique, dirigez-vous à droite de votre vaisseau pour atteindre la porte de la clôture. Entrez et allez vers le coffre qui contient des Graines de garde. Sauvegardez votre partie et utilisez le téléphone pour dévoiler l'entrée de la base souterraine.

Base militaire - Zone de détention

Commencez par prendre les Aquatilles qui se trouvent dans le coffre. Ensuite, parlez à tous ceux qui se trouvent dans la cellule. Reparlez ensuite à Faize. Sortez de votre cellule et éliminez les petits extraterrestres. Allez à droite, entrez dans la cellule suivante et éliminez les Sam Sasquatch. Prenez ensuite le guide " Scan d'ennemi " qui se trouve dans le coffre. Revenez dans le couloir et avancez. Passez la porte et entrez dans la première cellule à gauche. Utilisez l'Anneau de feu pour ouvrir le coffre et prenez les Bombes gelées compactes. Entrez dans la deuxième cellule et prenez les objets qui se trouvent dans les deux coffres. Sortez et entrez dans la cellule de droite. Éliminez les ennemis et ouvrez les coffres pour prendre le guide " Garde baissée " et " l'Arc extraterrestre ". Passez ensuite sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la dernière cellule à droite et prenez l'Ecaille de dragon. Sortez et sauvegardez votre partie. Passez par la porte et combattez le monstre génomique. Avancez et entrez dans la dernière cellule (à droite) pour prendre la Tunique extraterrestre. Sortez et passez par la porte du couloir.

Base militaire - Zone expérimentale

Après la cinématique parlez à tout le monde. Parlez ensuite à Meracle pour sortir de la cellule. Avancez et prenez la Gourmette de poulain. Eliminez les ennemis et prenez le canon plasma. Avancez au fond du couloir et prenez les Bombes étourdissantes compactes. Avancez encore et prenez les Sauges fraiches. Combattez encore des ennemis et prenez les bombes gelées compactes. Continuez d'avancer jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Suite au problème que vous rencontrez, Bacchus vous conseille de mettre le cap sur Roak pour faire les réparations nécessaires pour le Calnus. Lorsque vous atterrissez, revenez au vaisseau et parlez à tout le monde avant de sortir.

Planète Roak

Continent nord-est d'Astral

Allez à gauche du vaisseau et repérez les deux points de récolte sur votre carte. Allez prendre les objets et revenez au vaisseau. Allez ensuite à sa droite et avancez dans le chemin. Eliminez les ennemis jusqu'à atteindre la plage. Tournez à gauche et allez vers le point d'extraction puis creusez avec Bacchus pour récolter des objets. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre de l'Eau bénite. Avancez sur la jetée et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez d'avancer sur la plage ensuite prenez le chemin de droite. Prenez les objets qui se trouvent dans le point de récolte et celui d'extraction. Montez ensuite la pente et prenez les Basilics. Escaladez ensuite la pente située à gauche et prenez les 2986 Fols. Avancez encore à droite pour trouver un point d'extraction. Avant d'aller vers le pont, allez au

sud pour visiter tous les points de récolte et d'extraction. Revenez ensuite au pont et allez à sa gauche pour trouver le coffre contenant les Potions d'émeute. Revenez encore une fois au pont et traversez-le cette fois.

Région de Tatroi

Avancez en localisant et en fouillant les points d'extraction et de récolte. Ouvrez le coffre qui se trouve près du point d'extraction de droite. Traversez ensuite les deux ponts en éliminant les ennemis en chemin. Avancez vers la Yourte et ouvrez le coffre qui se trouve en face pour prendre la Nourriture pour Connil. Allez au fond à gauche pour prendre les potions (ne les buvez pas). Revenez à droite et allez vers le village.

Tatroi

Avancez dans la ville et passez devant les boutiques. Après le sauvetage de Sarah, reculez dans la ruelle pour atteindre un coffre contenant une Amulette anti malédiction. Avancez dans la même ruelle et prenez les Mures qui se trouvent au fond. Avancez ensuite dans le village et empruntez la ruelle de gauche. Avancez jusqu'au fond et prenez les Grantilles. Revenez au centre et entrez dans la taverne des Spiritueux de Gordeau puis prenez la Boite à cadeau pour fille. Sortez et allez à la partie droite de la ville. Avancez à gauche ensuite tournez à droite pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Entrez ensuite dans la maison pour prendre la Formule n°16. Entrez ensuite dans le manoir et prenez les 12000 Fols qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Sortez et allez tout droit pour trouver un autre coffre contenant une Baie mure. Sortez ensuite du village et revenez à la Yourte.

Région de Tatroi

Parlez au gens qui entourent la Yourte et en particulier à celui qui se trouve assis derrière. Entrez ensuite dans cette dernière et prenez l'Arc du meneur. Sortez et traversez le pont par lequel vous êtes venu. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une auberge. Vous décidez alors d'aller à Astral pour trouver un remède pour soigner Reimi. Allez donc au quai de la ville et embarquez à bord du bateau.

Ville d'Astral

Sortez de l'auberge et avancez dans la ville. Il existe un coffre qui se trouve au bout de la ville, à droite, contenant une Pierre de dragon et un autre coffre situé au bout de la ville, à gauche, contenant une Garde recourbée. Faites ensuite vos achats dans les différentes boutiques avant de vous diriger vers le château. Entrez avec l'aide de Sarah.

Château d'Astral

Après la cinématique, avancez et sauvegardez votre partie. Allez ensuite dans le coin droit de la salle pour trouver des Graines de constitution. Sortez ensuite de la salle et dirigez-vous vers les escaliers pour descendre. Après la cinématique, allez à gauche du trône et prenez l'Epée illustre Veinslay. Quittez ensuite le château et prenez le bateau vers Tatroi.

Tatroi

Allez vers la statue qui se trouve au centre et parlez à la vielle dame qui se trouve près des stands des vendeurs. Allez ensuite au colisée et parlez aux trois gardes. Visitez le colisée où vous allez combattre l'Aigle noir. Evitez ses coups et enchainez les attaques éclairs pour lui infliger de sérieux dégâts. Les autres attaques ne sont pas très efficaces contre cet adversaire robuste. Pensez à vous soigner s'il vous touche plusieurs fois de suite. Continuez de lancer des attaques éclairs jusqu'à sa défaite et la récupération du remède. Après les cinématiques, revenez à Tatroi et quittez cette ville. Allez vers la tente puis traversez le pont et attrapez un Connil. A l'aide de cette monture, dirigez-vous vers le désert

d'Astral.

Désert d'Astral

Avancez vers l'oasis et ouvrez le coffre pour prendre le Calice d'argent. Grâce au Connil, vous ne serez pas repéré par les ennemis mais vous ne pouvez pas ramasser les points de récolte. Vous pouvez laisser le Connil pour profiter des points de récolte qui se trouvent dans le désert mais vous serez attaqué par les ennemis qui rodent dans la zone.

Avancez alors à gauche pour trouver un autre coffre contenant une Potion de Pâmoison. Continuez d'avancer vers les rochers pour trouver les Graines d'attaque dans le coffre. Avancez et traversez le pont. Allez au fond à gauche et prenez les Gants de bandit. Avancez ensuite sur la plage pour prendre des Graines de défense. Allez ensuite à l'opposée et avancez jusqu´au fond. Prenez les 9856 Fols et revenez à l'oasis initial. Allez alors au nord pour atteindre la région de Tropp.

Région de Tropp (dvd 2)

Restez sur le coté gauche et avancez pour trouver trois coffres. Prenez alors l'Eau bénite, les Grantilles et 4445 Fols. Allez ensuite au fond à droite pour prendre le Capaciteur magique.

Grotte du Purgatorium

Entrez ensuite dans la grotte du Purgatorium. Avancez et prenez les potions d'Emeute qui se trouvent dans le coffre. Continuez votre chemin et ramassez les lucioles. A l'intersection, ouvrez le coffre et prenez les basilics. Récoltez les objets dans les points de récolte et allez à droite. Sortez de la grotte et avancez en ramassant les objets des points de récolte. Allez à gauche et avancez sur la plage jusqu'à atteindre les deux coffres contenant un Elixir de résurrection et la Formule 09. Rebroussez chemin et allez à droite vers le Purgatorium. Allez à sa gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Sauges fraiches. Revenez à la porte et entrez. Après la cinématique, avancez et entrez dans la salle de gauche pour trouver deux coffres contenant une Bombes super électromagnétiques et un guide " Larcin ". Sortez et allez dans les balcons. Avancez à droite et allez à la dernière salle pour prendre le guide " Esquive de piège ". Sortez enfin du château et revenez à la grotte. Revenez à l'intersection et allez à gauche. Prenez les Graines de constitution en chemin et sortez de la grotte.

Avancez vers la muraille et allez à sa gauche pour trouver un coffre contenant de l'Eau des esprits. Revenez à la porte et entrez dans la cité.

Tropp

Visitez les boutiques et faites vos achats. Entrez dans l'auberge sauvegardez votre partie puis montez à l'étage et prenez la Galette revigorante. Allez ensuite sur le quai gauche du port et prenez le Fruit étrange. Allez ensuite au fond de la cité (à droite) pour trouver la maison d'Eleyna. Après la cinématique, parlez à Eleyna et à vos amis. Parlez encore une fois à Eleyna. Après une autre cinématique, dirigez-vous à nouveau vers le Purgatorium.

Purgatorium

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Allez vers la jarre éteinte et allumez-la pour révéler un passage dans le mur. Empruntez alors ce passage et descendez les escaliers. Allez à la dernière salle qui se trouve à gauche et allumez les jarres selon l'ordre donné par la hallebarde de la statue. Entrez ensuite par le nouveau passage. Allumez les trois jarres en suivant l'ordre. Entrez dans la salle suivante et repérez le cristal lumineux qui vous sera utile par la suite puis allez à vers les jarres. Allumez encore des jarres en commençant par celle indiquée par les deux statues. Entrez dans le

nouveau passage pour affronter le boss de cet endroit.

Boss : Monstre de garde
Malgré la puissance et la résistance de ce boss, il ne représente pas une très grande menace pour vous. Evitez cependant ses attaques frontales en les esquivant. Restez toujours derrière lui et attaquez-le pendant qu'il saute d'un endroit à l'autre. Soyez patient et attaquez constamment votre ennemi par derrière jusqu'à l'éliminer.

Vous recevrez après le combat l'Anneau de lumière, nécessaire pour ouvrir les portes de cet endroit. Le problème est que cet anneau n'a qu'une seule charge et vous devez le recharger après chaque utilisation. Les cristaux lumineux rechargent l'anneau mais chaque cristal n'est utilisable qu'une seule fois. Si vous restez sans charge, quittez le château puis revenez.

Commencez alors votre récolte d'objets. Allez à la salle du nord et allez à gauche pour ouvrir la porte. Ouvrez le coffre pour prendre du Métal runique, un Bractéate, un Processeur quantique et des Pierres de feu. Quittez ensuite la salle, allez à droite pour recharger l'anneau puis rebroussez chemin vers les escaliers. Arrêtez-vous à la salle qui précède les escaliers et ouvrez la porte située à droite avec votre anneau.
Entrez et prenez l'Arc de sagesse. Pour recharger l'anneau, allez dans la salle la plus au Sud du couloir (là où se trouvait le boss). Remontez dans les balcons et allez à gauche. Utilisez l'anneau sur la porte et entrez. Suivez les indications des deux statues pour allumer les jarres dans l'ordre. Entrez, combattez les ennemis et prenez la Tunique flamboyante et des Dispositifs antipoison. Sortez et entrez dans le Purgatorium. Revenez en bas et allez à la dernière salle non visitée (à gauche) puis ouvrez la porte pour prendre l'Eau bénite. Sortez et allez aux escaliers qui mènent à l'étage inférieur.

Avancez tout droit et remontez. Allumez les jarres selon l'ordre et entrez recharger l'anneau. Redescendez ensuite, allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez les 8000 Fols. Allez vers le dernier pilier à droite et prenez la Formule 14. Suivez ensuite les indications des quatre statues pour allumer les jarres. Quand les escaliers apparaissent, descendez par la droite et entrez dans la salle pour recharger votre anneau et pour prendre les graines d'intelligence. Sortez et allez à la salle la plus à gauche. Entrez et prenez l'Armure majestueuse. Entrez dans la salle suivante et allumez les jarres pour faire apparaitre les escaliers. Montez et rechargez votre anneau. Sortez et allez à la deuxième salle, à droite. Passez la porte et avancez jusqu'à la salle des jarres. Allumez la première jarre indiquée par la statue ensuite regardez cette dernière. Elle indiquera l'ordre de toutes les jarres avant de s'immobiliser. Mémorisez alors l'ordre et allumez les jarres. Passez ensuite par le nouveau passage.

Après la cinématique, revenez au couloir. Allez à la deuxième salle à droite et prenez la Baie mure. Sortez, rechargez votre anneau et entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre les sauges fraiches. Sortez et revenez à la salle qui se trouve en haut des escaliers. Passez la porte et descendez vers le niveau inférieur. Allumez les jarres selon l'ordre et n'oubliez pas celles qui se trouvent dans le couloir. Descendez et prenez le guide " Concentration " et le Canon ancien qui se trouvent dans le coffre. Passez ensuite sur le point de récupération avant de quitter cette zone. Descendez les escaliers et sauvegardez votre partie. Vous allez maintenant affronter le boss de cette zone.

Boss : Tamiel
Ce boss est vraiment dangereux et vous devez atteindre un niveau élevé avant de le combattre pour résister à ses attaques. Donc, pensez à combattre les ennemis qui se trouvent dans la zone pour gagner des points d'expérience. Commencez ensuite par éliminer les deux vagues d'ennemis invoqués par le boss. Ils ne vous menacent en aucun cas mais faites quand même gaffe à leur poison. Le boss est vraiment résistant et invoquera d'autres sbires pendant votre affrontement. Commencez par éliminer ces ennemis pour protéger vos amis et pour qu'ils participent à l'attaque contre le boss. Assurez-vous d'avoir un soigneur dans le groupe et n'hésitez pas à vous soigner dès que vos PV chutent de moitié. Attaquez votre ennemi de face et enchainez les attaques éclairs et les combos. Evitez ses ripostes et surtout son laser dévastateur. Rien qu'avec ce laser il peut décimer tout votre groupe. Soyez patient et tournez autour de votre ennemi lorsqu'il déclenche son laser puis profitez de sa passivité pour vous soigner et soigner vos amis. Continuez d'attaquer de face jusqu'à l'élimination du boss.

Après le combat, reprenez la route vers le Calnus et pensez à éliminer tous les ennemis en chemin pour accroitre votre niveau. Passez d'abord par Tropp pour faire vos achats puis allez dans la forêt et cherchez un Connil pour traverser les sables mouvants vers Tatroi. Faites d'autres achats et continuez vers votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Dans votre vaisseau, mettez le cap sur Aeos. Ensuite parlez comme d'habitude à tout l'équipage. Allez dans votre chambre et faites une sieste. Sortez ensuite et reparlez à votre équipage jusqu'à la signalisation de la fin du voyage.

Planète Aeos

Votre ancienne base est totalement dévastée. Remontez et parlez encore une fois à votre équipage. Sortez et allez à droite. Sortez de la base par le chemin de droite. Avancez ensuite derrière les rochers pour trouver un tunnel et entrer.

Tunnel sous l'eau

Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre contenant des graines de défense. Eliminez d'autres ennemis et sortez du tunnel.

Plaines du sud

Avancez dans les plaines et passez par les points de récolte. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez tous les coffres se trouvant dans la zone et contenant des Aquatilles, une pierre de monstre, du Cidre maudit et des Poix immondes. Suivez ensuite le chemin jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour affronter vos nouveaux ennemis qui vous prennent dans une embuscade.

Il s'agit de soldats fantôme très coriaces. Ciblez toujours, en premier, le chef fantôme qui possède des cornes sur son casque. Plusieurs vagues d'ennemis vont se succéder. Pensez à vous soigner complètement avant l'arrivée de la vague suivante. Utilisez l'attaque éclair fréquemment pour éliminer vos ennemis et n'oubliez pas d'enchainer avec les combos. Après l'affrontement, Faize vous quitte et Arumat prend sa place. Ce dernier est beaucoup plus puissant que Faize et avec quelques améliorations il sera vraiment redoutable.

Continuez ensuite votre exploration des plaines et prenez la formule N° 29, l'Amulette de lumière, 35003 Fols, des Grantilles, des Mures, des Bâtons lumineux, un Symbole de Régénération, des Myrtilles et de l'acier. Avancez vers la grotte et passez sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la grotte.

Dédale des insectes Miga

Avancez et sauvegardez votre partie. Ne ratez aucun ennemi dans cette grotte et affrontez-les tous pour augmenter votre niveau. Avancez vers les sables mouvants et enfoncez-vous pour atteindre le niveau inférieur. Avancez et allez à droite vers le point d'extraction. Suivez le chemin qui mène vers un autre point d'extraction puis allez vers le chemin de droite et utilisez l'Anneau de terre pour dégager le passage. Eliminez les ennemis et prenez les Mures et les Basilics qui se trouvent dans le coffre. Suivez le chemin qui mène vers le bas jusqu'aux sables mouvants. Allez à droite des sables et ouvrez le coffre pour prendre l'Aluminium. Revenez aux sables mouvants et enfoncez-vous dedans.

Ouvrez le coffre pour prendre des Graines de précision actives. Suivez le chemin en bas de votre carte et sautez la dénivellation. Utilisez l'Anneau de feu sur le coffre pour prendre une Baguette nature. Allez ensuite à droite et marchez dans les sables mouvants.

Ouvrez le coffre et prenez le guide " Charge ". Avancez ensuite dans le chemin étroit et tournez à gauche. Montez ensuite vers le niveau précédent. Avancez et, à l'intersection, allez dans le chemin situé à droite. Prenez l'Acier dans le coffre. Avancez, passez dans les sables et prenez la Formule 11 qui se trouve dans le coffre. Dirigez-vous vers l'est et utilisez votre Anneau de feu pour faire fondre la glace et avancer. Eliminez l'ennemi qui détruit les rochers et prenez les Pierres de monstre qui se trouvent dans le coffre. Revenez aux escaliers et montez vers le niveau supérieur.

Revenez alors à l'intersection et allez cette fois dans le chemin situé à gauche. Ouvrez les deux coffres et prenez les Griffes d'ouragan et les Poix immondes. Continuez dans le chemin qui mène au nord et enfoncez-vous dans les sables mouvants. Avancez et prenez les Bâtons lumineux sur votre chemin. Repérez le point de sauvegarde sur votre carte et dirigez-vous directement vers ce point en longeant le mur gauche. Allez ensuite à droite pour affronter le boss des lieux.

Boss : Grirmaros
Pour affronter ce boss, assurez-vous d'avoir deux soigneurs dans votre groupe. Maintenez cette disposition pour tous les prochains boss. Ordonnez à vos soigneurs de rester à l'écart pendant que vous utilisez la puissance d'Amurat dans les attaques éclairs. Commencez par éliminer les créatures que Grimaros lance sur vous. Si vous les laissez libres de leurs mouvements, ils s'attaqueront à vos soigneurs qui sont plus vulnérables que vous. Le point sensible de votre ennemi se trouve au bout de sa queue et vous ne pouvez l'atteindre qu'avec les attaques éclairs. Enchainez alors ces attaques et ne perdez pas de vue vos soigneurs (aidez-les s'ils sont en danger). Revenez ensuite à votre ennemi et trouvez le bon moment pour appliquer des attaques éclairs jusqu'à sa mort.

Après ce combat, fouillez les coffres restants et prenez l'Eau de source, des Poix immondes et du Basilic.
Prenez les escaliers vers l'Est et saisissez la Cisaille à métaux brisée puis remontez les escaliers et quittez la grotte.
Traversez les Plaines du Sud jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II. Allez ensuite parler à votre équipage. Allez voir Arumat pour faire un duel avec lui. Parlez au reste de l'équipage et faites une sieste tant qu'il n y a pas de nouveaux dialogues disponibles. Reparlez ensuite à votre équipage jusqu'à atteindre votre destination.

EN II (dvd3)

Quai

Avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche et prenez les Unités d'élimination du néant et les Graines d'intelligence actives. Allez ensuite à droite et utilisez l'Anneau du feu pour ouvrir le coffre qui contient des Graines de constitution et de la Nourriture pour connil et des Baie Mure. Entrez ensuite par la porte.

Salle de contrôle centrale

Avancez et montez sur la plateforme qui vous conduit jusqu'à la salle. Prenez la Formule 18, le guide " Réparation d'urgence " et les Fortifiants physiques qui se trouvent dans les deux coffres. Allez au centre de l'ascenseur et choisissez la salle des moniteurs A. Avancez et parlez à Giotto. Parlez ensuite à vos amis et enfin à EX. Passez par tous les étages et parlez aux occupants. Allez ensuite à l'ancienne route vers le sanctuaire. Avancez et discutez avec le gardien qui vous parle de l'Anneau du vent. Allez ensuite avec l'ascenseur à Centropolis.

Centropolis

Dans cet endroit, faites vos achats et chargez vos anneaux en parlant à la fille qui se trouve dans l'auberge. Parlez à tous les habitants puis allez au laboratoire pour parler de l'anneau. Dirigez-vous ensuite au cimetière. Parlez aux deux personnes qui se trouvent sur place et examinez la tombe indiquée sur votre carte. Allez ensuite à gauche et examinez l'arbre pour y trouver l'anneau. Prenez-le et allez vers l'ascenseur pour descendre vers l'ancienne route et le sanctuaire.

Ancienne route vers le sanctuaire

Avancez et utilisez votre Anneau de vent pour dégager la route. Combattez comme d'habitude tous les ennemis de cette zone pour gagner en niveaux d'expérience. Ouvrez ensuite votre carte et repérez tous les coffres. Prenez leur contenu et allez vers la porte du sanctuaire.

Le sanctuaire

Sauvegardez votre partie et éliminez les ennemis en avançant. Avant d'aller sur la plateforme circulaire, fouillez les alentours pour trouver des coffres et un point de récupération (utile avant d'affronter le boss). Allez ensuite vers la plateforme pour entamer le combat.

Boss : Kokabiel
Commencez par éliminer les créatures que l'ennemi invoque. Certaines sont invulnérables, donc ignorez-les. Kokabiel se sent vulnérable sans ses créatures et décide donc d'en invoquer d'autres. Quand il procède à l'invocation et crée sa sphère de couleur jaune, attaquez-le pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez Arumat et Edge qui sont forts dans les attaques au corps à corps pendant que vos deux autres amis vous soignent. Eliminez encore une fois les créatures invoquées et frappez le boss quand il essaye d'en invoquer des nouvelles. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss.

Après le combat, revenez à la salle des moniteurs A et parlez à EX. Revenez ensuite à Centropolis et allez à droite et à gauche du centre commercial pour visiter les maisons de Bacchus et Myuria. Dites à Bacchus qu'il s'agit d'un beau bâtiment et à Myuria que vous cacherez une lettre pour Reimei. Revenez ensuite à votre vaisseau.

Nox Obscurus

Le Ravin de l'extinction

Après la cinématique, vous pouvez utiliser le point de téléportation pour revenir aux planètes que vous aviez visitées auparavant. Sauvegardez votre partie et avancez en éliminant tous les monstres pour gagner de l'expérience. Vous devez ensuite avancer en sautant les dénivellations. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres éparpillés dans la zone. Pour atteindre les dénivellations les plus hautes, entrez dans les bulles qui jaillissent du liquide ensuite sautez pendant que vous êtes dans les airs. Ne passez pas à travers les jets de gaz pour ne pas être empoisonné. Avancez jusqu'au nord pour entrer dans le marais.

Le marais pulsant

Avancez en prenant à gauche et montez sur la plus haute dénivellation pour trouver le point de récupération ainsi qu'un coffre contenant une Baguette de cauchemar. Descendez et continuez à gauche. Fouillez les coffres et les points d'extraction et passez dans les salles d'exécution.

Les salles d'exécution

Dans cette zone, évitez les combats pendant que vous êtes dans l'aurore des cristaux. Ces dernier vous réduisent au silence et vous empêchent d'utiliser vos compétences. Fouillez tous les coffre et avancez jusqu'à l'épave du vaisseau de Crowe. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte du palais. Sauvegardez votre partie et entrez.

Palais de la création - Secteur 1

Dans ce premier secteur, le temps s'est arrêté et tout le monde est figé. Fouillez tous les coffres puis allez à droite et avancez sur la plateforme jusqu'au pendule. Montez sur la plateforme pour relancer le temps. Descendez alors et allez à gauche pour atteindre la porte qui mène vers le secteur 2.

Palais de la création - Secteur 2

Vous devez passer à travers plusieurs portes de téléportation pour sortir de cette zone. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis passez par la porte qui se trouve à l'est (sur votre carte). Prenez la porte centrale et ramassez les Graines d'attaque et les Graines de santé. Revenez ensuite au premier astéroïde.

Prenez alors la porte de l'ouest. Passez par la porte suivante et prenez les 15 Fols. Franchissez la porte située au nord. Dans cet astéroïde il y a trois portes. Commencez par celle du nord pour trouver trois coffres. Prenez leur contenu et revenez à l'astéroïde précédent. Passez alors par la porte de l'ouest. Franchissez les deux portes successives situées à l'est pour trouver d'autres coffres. Revenez deux fois et passez par la porte de l'ouest pour atteindre le secteur 3.

Palais de la création - Secteur 3

Avancez dans la grande zone et éliminez les ennemis en chemin pour augmenter votre niveau. Fouillez tous les coffres et dirigez-vous à gauche vers la sortie.

Palais de la création - Secteur 5

Ce secteur est semblable au premier, le temps y est figé. Fouillez les coffres et allez vers le pendule. Utilisez votre Anneau de feu pour le remettre en marche et sortez du secteur.

Palais de la création - Secteur 8

Avancez vers la statue ensuite allez devant le miroir. Revenez ensuite à la statue pour récupérer le Bâton de serpent. Allez ensuite à gauche pour quitter la zone.

Palais de la création - Secteur 7

Essayez d'utiliser les escaliers dans cette zone pour les voir s'effondrer. Fouillez alors les coffres et rebroussez chemin vers le secteur 3 et utilisez la sortie nord-ouest pour atteindre le secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Les portes de ces astéroïdes n'apparaissent que si vous vous approchez d'eux. Passez par la porte la plus à droite et sortez par une autre porte située à l'est pour revenir dans le secteur 7, mais de l'autre coté.

Palais de la création - Secteur 7

Encore une fois, les escaliers s'effondrent sous vos pieds. Fouillez les coffres et revenez au secteur précédent (le secteur 4).

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte la plus au nord et prenez la Batterie Vulcan. Allez ensuite au nord-est pour atteindre le secteur 6.

Palais de la création - Secteur 6

Cette zone est pleine de trésors et d'ennemis. Fouillez les coffres et éliminez tous les ennemis pour gagner plus d'expérience et améliorer vos compétences. Ensuite, revenez au secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte du sud-est et prenez la Pierre des ténèbres. Traversez la porte suivante pour atteindre un autre astéroïde. Franchissez la porte située au sud-est puis celle située à droite de cet astéroïde pour revenir au secteur 7.

Palais de la création - Secteur 7

Le Bâton de serpent remettra le temps en marche. Mettez-vous sur la plateforme du pendule pour atteindre l'autre coté. Avancez ensuite et franchissez la porte vers la salle du trône. Sauvegardez votre partie et avancez pour affronter le boss.

Boss : L'apôtre de la création
Maintenez toujours deux soigneurs à vos cotés en améliorant leurs compétences de soins au maximum. Attaquez votre ennemi au corps à corps et enchainez les combos (et en particulier les combos de vitesse) en les exécutant parfaitement pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez aussi les attaques éclairs et soyez patient car le combat risque d'être long. Maintenez la même tactique en vous assurant que vos soigneurs sont à l'abri. Quand le boss sera vaincu, il vous propulsera dans une autre dimension.

Repérez la lumière blanche et avancez vers elle en essayant de ne pas toucher les cristaux pour ne pas déclencher des combats contre les anciens boss des niveaux précédents. Une fois vous atteindrez la lumière, vous affronterez le vrai boss de fin.

Boss : Satanel
Vous combattez en premier temps la première forme du boss. Il est invulnérable et se cache derrière une armure. Il utilise quatre sphères pour attaquer, elles tournent devant lui et chacune possède ses propres attaques. Essayez d'éviter les attaques et ruez-vous sur les sphères pour les détruire en oubliant le boss pour le moment.

Une fois les sphères détruites, vos coups pourront causer des dégâts à Sataniel. Evitez ses attaques lorsqu'il est en mode " vitesse " puis enchainez avec des combos. Evitez aussi les attaques éclairs qui vous mettent à découvert et vous rendent vulnérable aux coups de l'ennemi. Gardez Sataniel loin de vos deux soigneurs pour qu'il ne les touche pas avec ses attaques de groupe. Essayez de contourner le boss et bourrinez sans relâche à l'aide de vos plus puissants coups pour l'atteindre. Le combat risque de durer très longtemps, donc soyez patient. Avec un peu de persévérance vous viendrez à bout de ce monstre. Lorsque vous l'aurez battu vous pourrez vous féliciter d'avoir sauvé la galaxie. Bravo !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Combattant débutant

Obtenir 15 % des trophées de combat.

Combattant entraîné

Obtenir 30 % des trophées de combat.

Combattant expérimenté

Obtenir 45 % des trophées de combat.

Combattant confirmé

Obtenir 60 % des trophées de combat.

Combattant avancé

Obtenir 75 % des trophées de combat.

Spécialiste en astronautique

Rassembler 100 % des données de vaisseaux.

Accroc des armes

Rassembler 100 % des données d'armes.

Collectionneur de créatures

Rassembler 50 % des données de monstres.

Designer dilettante

Créer 20 % des objets possibles.

Futur architecte

Créer 40 % des objets possibles.

Artisan créatif

Créer 60 % des objets possibles.

Inventeur inspiré

créer 80 % des objets possibles.

Chasseur de trésor

Ouvrir 50 % des coffres au trésor.

Coursier

Terminer 50 % des quêtes.

Argent

Maître combattant

Obtenir 90 % des trophées de combat.

Combattant ultime

Obtenir 100 % des trophées de combat.

Maître des monstres

Rassembler 100 % des données de monstres.

Plus grand fan de Welch

Créer 100 % des objets possibles.

Harpagon

Ouvrir 100 % des coffres au trésor.

Livreur

Terminer 100 % des quêtes.

Platine

Trophée de platine

Collecter tous les autres trophées.

Secrets

Amaros vaporisé (Bronze)

Vaincre Amaros sur la côte nord d'Aeos.

Barachief massacré (Bronze)

Vaincre Barachief dans la salle des moteurs du vaisseau cèleste.

Saharief écrasé (Bronze)

Vaincre Saharief dans la chambre d'isolation centrale de la tour de contrôle cardianienne.

Fuite de la Terre (Bronze)

Fuir in extremis de la Terre parallèle avant sa destruction...

La fin de Reimi (Bronze)

Voir la séquence de fin de Reimi.

La fin de Faize (Bronze)

Voir la séquence de fin de Faize.

La fin de Lymie (Bronze)

Voir la séquence de fin de Lymie.

La fin de Bacchus (Bronze)

Voir la séquence de fin de Bacchus.

La fin de Meracle (Bronze)

Voir la séquence de fin de Meracles.

La fin de Myuria (Bronze)

Voir la séquence de fin de Myuria.

La fin de Sarah (Bronze)

Voir la séquence de fin de Sarah.

La fin d'Arumat (Bronze)

Voir la séquence de fin d'Arumat.

Classé au Colissée (Bronze)

Faire partie des 30 premiers au classement en solo ou par équipe.

Challenger du Colisée (Bronze)

Faire partie des 10 premiers au classement en solo ou par équipe.

Eleveur de connils (Bronze)

Remporter 50 victoires en course de connils de classe 100.

Champion du Colisée (Argent)

Etre classé premier en solo ou par équipe.

Entraineur de connils (Argent)

Remporter 100 victoires en course de connils de classe 100.

Grimaros massacré (Argent)

Vaincre Grimaros dans les lugubres profondeurs du dédale des insectes miga.

Kokabiel anéantie (Argent)

Vaincre Kokabiel et ses séides dans le sanctuaire sacré d'En II.

Satanael oblitéré (Argent)

Vaincre Satanael dans le Palais de la Création de Nox Obscurus.

Tueur céleste (Argent)

Vaincre Gabriel Céleste.

Vainqueur universel (Argent)

Terminer le jeu au niveau de difficulté Univers.

Exécuteur éthéré (Or)

Vaincre la Reine éthérée.

Conquérant du chaos (Or)

Terminer le jeu en niveau de difficulté Chaos.

Star Trek : D-A-C

© Paramount Digital Entertainment / Naked Sky Entertainment 2009

KOBAYASHI MARU

En début de match, appuyez sur Start et faites : L2, , , , et R2 pour débloquer le trophée Kobayashi Maru. Les capacités de votre vaisseau seront multipliées par 4 (cadence de tir et taux de régénération). Si votre vaisseau est détruit, vous ne bénéficierez plus de ces effets.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker

SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la

droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus
Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy
Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

VAINCRE LE GRAND RANCOR SUR FELUCIA (EMPIRE)

Pour battre ce boss en suivant cette solution dans des conditions optimales, le mieux est d'avoir boosté au maximum les éclairs de la force et les paramètres qui vous permettent de récupérer votre jauge de force plus rapidement dans le menu des améliorations de force et d'avoir le cristal de puissance Rubat, qui améliore les dégâts au sabre laser. Ceci fait, envoyez une rafale d'éclairs de la force au Rancor jusqu'à ce que votre jauge de force soit vide. Ensuite, verrouillez-le et appuyez sur la touche esquive sans arrêt en lui tournant autour. Ainsi, vous serez plus rapide que lui et ses attaques ne vous toucheront pas. Envoyez-lui vos éclairs de force jusqu'à ne plus rien avoir dans votre jauge de force, puis recommencez. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, l'animal commencera à s'énerver. Recommencez selon la même solution mais éloignez-vous un peu. Si vous êtes assez loin, il chargera au lieu de donner des coups de griffe. Si vous esquivez bien, il plantera ses griffes dans la terre et restera immobilisé pendant quelques secondes. Attaquez-le rapidement et le plus longtemps possible avec votre sabre. Quand il se retournera, utilisez la touche "esquiver" tout en allant en arrière, balancez-lui tout ce que vous avez d'éclairs de force et recommencez jusqu'à que mort s'ensuive.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"

FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Apprenti

Terminer le jeu - Difficulté Apprenti. Ne pas modifier la difficulté.

Entraînement Sith

Finir toutes les leçons de la Salle d'entraînement.

PROXY ne va pas apprécier

Détruire 35 droïdes.

Plus ils tombent facilement

Vaincre 10 TR-TT ou TK-TT.

Chair à canon

Vaincre 150 Stormtroopers.

Plus ils sont gros

Vaincre 6 Rancors.

Bossk

Vaincre 200 Wookiees dans le prologue sur Kashyyyk.

Brute

Vaincre 25 Ugnaughts ou Jawas.

Doué

Gagner 250 000 points de Force dans un seul niveau.

Étoile corellienne

Remplir tous les objectifs bonus d'un niveau.

Projeté

Vaincre 100 ennemis avec la Projection de Force.

Saisi

Vaincre 100 ennemis avec l'Emprise de Force.

Choqué

Vaincre 100 ennemis avec l'Éclair de Force.

Repoussé

Vaincre 100 ennemis avec la Répulsion.

Empalé

Vaincre 100 ennemis avec le Lancer de sabre.

Balayé

Vaincre 100 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs.

Agrippé

Vaincre 100 ennemis en les agrippant.

Fureur

Obtenir un bonus de Fureur x4.

Fureur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x8.

Fureur de Seigneur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x12.

Débranche le courant

Débrancher la batterie d'alimentation sans détruire aucune tour de gardes.

L'homme câble

Utiliser les câbles électriques de la base Echo pour vaincre 15 ennemis.

Apprenti

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Apprenti.

Padawan

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Guerrier Sith.

Pièces de robot

Finir la Salle d'entraînement en moins de 2 minutes.

Du nerf !

Réussir les Épreuves sans que la sphère ne devienne rouge.

Comme tourne la Terre

Utilisez le grand globe afin d'éliminer 10 ennemis dans le musée.

Robot sexy

Utilisez les fers brûlants trois fois sur le droïde Gonk générateur d'énergie.

Extracteur de jus de Jawa

Tuez 5 Jawas en utilisant le broyeur dans la pièce de traitement des déchets.

Argent

Guerrier Sith

Terminer le jeu - Difficulté Guerrier Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Seigneur Sith

Terminer le jeu - Difficulté Seigneur Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Épreuves Sith

Terminer tous les défis de la Salle d'entraînement et les modules de combat.

Expert

Gagner 500 000 points de Force dans un seul niveau.

Collectionneur d'Holocrons

Récupérer tous les Holocrons Jedi de la partie.

Maîtrise du Lancer de sabre

Vaincre 500 ennemis avec le Lancer de sabre.

Maîtrise Projection de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Projection de Force.

Maîtrise Préhension de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Préhension de Force.

Maîtrise de l'Éclair de Force

Vaincre 500 ennemis avec l'Éclair de Force.

Maîtrise Répulsion de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Répulsion.

Et ça sent le grillé

Battre Boba Fett.

Membre officiel PETW

Franchir les cavernes de glaces sans tuer un seul Wampa.

PETW vous hait

Tuer 10 Wampas dans les cavernes de glaces.

Chevalier Jedi

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Seigneur Sith.

Le style Skywalker

Rencontrez Jabba et vainquez son animal de compagnie en utilisant la porte de la fosse.

Or

Maître Sith

Terminer le jeu - Difficulté Maître Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Légende

Gagner 600 000 points de Force dans un seul niveau.

"Je ne suis pas ton père, mais..."

Emmener Luke à l'école.

Maître Jedi

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Maître Sith.

Plus de mensonges, vieillard

Vainquez Obi-Wan avant qu'il ne devienne plus puissant que vous ne puissiez l'imaginer.

Platine

100% complet

Débloquer tous les trophées.
Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut**.

Stormrise

© Sega / The Creative Assembly 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Mon Mech à moi

Élimine 27 Traqueurs

Éclipse totale

Détruis 9 Éclipses

Prêt à reprendre du service

Termine le didacticiel

Grand ménage

Élimine tous les dissidents Sai dans le didacticiel

Véritables intentions

Utilise le livre d'actions pour changer d'armes

Premier assaut

Termine la mission 1 : Troubles domestiques

En transit

Sécurise le point de connexion qui alimente les tourelles dans la mission 2 : Assaut

Télépathe

Établi un portail dans la mission 3 : Double risque

HYDRE

Bats l'Hydre dans la mission 4 : Nombreux crimes

A bas l'artillerie

Détruis l'Artillerie mobile dans la mission 5 : Auto défense

Évacuation

Sauve Vantage dans la mission 6 : Victime innocente

Pont vers la victoire

Prends le contrôle des 3 ponts dans la mission 7 : Surprise injuste

Surveille l'alimentation !

Sécurise les 3 connexions au générateur dans la mission 8 : doute raisonnable

Manteau de fourrure

Bats Sable dans la mission 9 : Verdict surprise

Rite de passage

Sauve Eona dans la mission 10 : Évasion

La chasse est ouverte

Capture les tourelles anti-aériennes dans la mission 11 : Poursuite

Polarité inversée

Recalibre la station de l'aérodrome dans la mission 12 : Justice naturelle

Acidité

Utilise la pluie acide de l'Arachnobot

Démolisseur

Détruis 55 points de connexion en utilisant les bombes de démolition des Infiltrateurs

Manipulateur

Détruis une unité en contrôlant une autre avec le contrôle de l'esprit

Frénésie

Utilise l'Attaque destructive de la Rage

Les deux camps

Gagne 8 parties avec classement avec chaque option

Rabat-joie

Détruis 11 unités ennemies dans les 5 premières minutes d'une partie avec classement

Contre la montre

Gagne une partie avec classement en moins de 10 minutes

Bonnes habitudes

Joue à 16 parties avec classement

Appel à toutes les unités

Recrute un type de chaque unité dans le mode de jeu de ton choix

Partis faire les courses

Perds une partie en mode multijoueur lorsque la liste de déploiement est ouverte

Puissance de tir maximale

Transforme un point de connexion en tourelles de niveau 3 (multijoueur ou escarmouche)

Entaille profonde

Utilise l'entaille rapide du Spectre pour tuer un commandant ennemi (multijoueur ou escarmouche)

Fausse impression de sécurité

Attaque 24 Spectres camouflés en utilisant la Vision thermique des Infiltrateurs

Appétit pour la destruction

Élimine 77 unités avec les missiles sol-air des Traqueurs

Désinfection

Tue 80 petits Arachnobots

Argent

Vétéran

Gagne 99 parties avec classement

Exterminateur

Bats l'adversaire dans toutes les cartes Escarmouches

Campagne épique

Termine le scénario en mode Facile ou Normal

L'autre côté

Tu as terminé l'acte 1

L'autre voie

Termine l'acte 2 en mode Scénario

Série de victoires

Gagne 6 parties consécutives avec classement

Or

Saga épique

Termine le scénario en mode difficile

Au complet

Utilise toutes les capacités des unités au moins une fois

Platine

Platine

Le trophée de platine est automatiquement déverrouillé lorsque tous les trophées ont été déverrouillés

Stranglehold

© Midway / Tiger Hill Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAIN DE MUNITIONS

Si vous vous retrouvez à court de munitions mais qu'il vous reste des bombes Tequila, utilisez-les pour tirer sur quelqu'un avec le tir de précision. Cela vous redonnera entre 20 et 30 balles supplémentaires pour le fusil à pompe.

SECRET THEATER

Cet endroit secret est accessible dans le premier niveau, juste après le deuxième point de passage. Prenez à droite et démolissez la porte endommagée pour vous engouffrer dans un couloir qui mène au Secret Theater. C'est là que vous pourrez voir des extraits des jeux The Wheelman et Blacksite Area 51, en plus de récupérer quelques armes bonus.

DIFFICULTÉ HARD BOILED

Terminez le jeu en mode Casual pour débloquer la difficulté Hard Boiled.

Street Fighter Alpha 2

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

BOSS DE MI-PARCOURS

Faites une partie en mode Arcade (solo) et remportez les 4 premiers combats en terminant avec au moins 5 Custom Combo ou Super Combo, et sans utiliser aucun crédit. Vous pourrez alors affronter un boss de mi-parcours.

AFFRONTER SHIN AKUMA

Terminez le jeu sans perdre un seul round et en réalisant au moins 5 Perfect pour affronter Shin Akuma.

Street Fighter IV

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Akuma

Prenez un personnage avec lequel vous avez déjà fini le mode Arcade, n'utilisez aucun Continue, effectuez au moins 2 Perfect et 3 Ultra Finish, puis battez Seth pour débloquer Akuma. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez avoir débloqué Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose et Sakura.

Cammy

Terminer le mode Arcade avec C. Viper.

Dan

Terminer le mode Arcade avec Sakura.

Fei Long

Terminer le mode Arcade avec Abel.

Gen

Terminer le mode Arcade avec Chun-Li.

Gouken

Débloquer Akuma pour affronter Gouken en mode Arcade. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez faire au moins 2 perfect et 3 ultra finish, n'utiliser aucun Continue et réussir 5 first attack (frappez le premier dans 5 rounds différents).

Rose

Terminer le mode Arcade avec M.Bison.

Sakura

Terminer le mode Arcade avec Ryu.

Seth

Terminer le mode Arcade avec tous les autres personnages (dont Gouken et Akuma).

TROPHÉES

Bronze

Guerrier du monde

Débloquez tous les personnages

Caméléon

Débloquez toutes les couleurs de costumes

Semeur de troubles

Débloquez tous les provocations

Expert des coups spéciaux

Exécutez 100 coups spéciaux

Virtuose des coups EX

Exécutez 100 coups EX

Champion des Super Combos

Exécutez 100 Super Combos

Champion des Ultra Combos

Exécutez 100 Ultra Combos

Concentration ultime

Réussissez 100 attaques Focus

Idole des foules

Exécutez 10 provocations

Maître des Super Combos

Finissez avec 50 Super Combos

Maître des Ultra Combos

Finissez avec 50 Ultra Combos

Simplement parfait

Gagnez avec 10 Perfect

Néophyte

Terminez le mode Arcade avec 1 personnage au niveau NORMAL ou plus

Challenger

Complétez un défi du mode Défi

Infaillible

Complétez tous les défis en mode Défi

Vif comme l'éclair

Complétez un Chrono au niveau NORMAL en mode Défi

Rapide comme la lumière

Complétez un Chrono au niveau DIFFICILE en mode Défi

Dur à cuire

Complétez une Survie au niveau NORMAL en mode Défi

Seul au monde

Complétez une Survie au niveau DIFFICILE en mode Défi

Technicien

Complétez une Épreuve au niveau NORMAL en mode Défi

Virtuose

Complétez une Épreuve au niveau DIFFICILE en mode Défi

Tenue de soirée

Sélectionnez un titre et une icône

Numismate

Obtenez tous les types de médailles

Collectionneur de médailles

Obtenez 100 médailles

Chasseur de médailles

Obtenez 500 médailles

Maître des médailles

Obtenez 1000 médailles

Roi de l'accueil

Créez 10 salons multijoueurs

Héroïque

Affrontez 10 adversaires via le mode Challenger

Guerrier inflexible

Jouez à 100 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Guerrier indestructible

Jouez à 200 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Guerrier éternel

Jouez à 500 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Début du voyage

Gagnez 5 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Le chemin du dragon

Gagnez 10 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Valeureux

Gagnez 1 partie avec classement

Indomptable

Gagner 3 parties avec classement consécutivement

Argent

Schizophrène

Obtenez tous les titres

Guerrier spirituel

Obtenez toutes les icônes

Aurore

Exécutez 365 finish solaires

Domination

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages au niveau NORMAL ou plus

Une seule pièce suffit

Terminez le mode Arcade sans utiliser de "Continue" au niveau NORMAL ou plus

Champion du monde

Terminez le mode Arcade au niveau MAÎTRE

Champion légendaire

Vaincre Gouken et terminer le mode Arcade au niveau MAÎTRE

La voie du tigre

Gagnez 50 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Conquérant

Gagner 5 parties avec classement consécutivement

Légendaire

Gagner 10 parties avec classement consécutivement

Or

Champion olympique

Obtenez une médaille d'or dans tous les défis

Le ciel des maîtres

Gagnez 100 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Platine

Suprême

Vous êtes le guerrier ultime (récupérez tous les autres trophées).

REVOIR LES VIDÉOS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les séquences d'intro et de fin de tous les personnages dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec chacun de ces personnages.

VIDÉOS SPÉCIALES

Pour débloquer les vidéos spéciales dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec les deux personnages qui apparaissent sur ces vidéos.

Chun Li Vs Crimson Viper

Terminer le mode Arcade avec Chun Li et Crimson Viper.

Gouken Vs Akuma

Terminer le mode Arcade avec Gouken et Akuma.

Guile Vs Abel

Terminer le mode Arcade avec Guile et Abel.

Ryu Vs Ken

Terminer le mode Arcade avec Ryu et Ken.

Seth Vs M.Bison

Terminer le mode Arcade avec Seth et M.Bison.

ARTWORKS

Terminez tous les défis du mode Challenge pour chaque personnage afin de débloquer les artworks de chacun dans la Galerie. Vous obtiendrez des artworks supplémentaires en terminant les challenges spéciaux propres à chaque personnage en difficulté Normal et Difficile.

OPTIONS DES VOIX

Terminez une fois le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour accéder à de nouvelles options de voix dans les paramètres son.

COULEURS

Couleur n°3	Terminer le mode Time Attack (1 médaille)
Couleur n°4	Terminer le mode Survival (1 médaille)
Couleur n°5	Terminer le mode Time Attack (6 médailles)
Couleur n°6	Terminer le mode Survival (6 médailles)
Couleur n°7	Terminer le mode Time Attack (11 médailles)
Couleur n°8	Terminer le mode Survival (11 médailles)
Couleur n°9	Terminer le mode Time Attack (16 médailles)

Couleur n°10	Terminer le mode Survival (16 médailles)

BONUS HOME

T-Shirt Akuma

Remporter 100 combats online.

T-Shirt Dan

Remporter 10 combats online.

T-Shirt Gouken Mu

Obtenir le trophée platine.

T-Shirt Shadaloo

Battre Gouken dans le niveau de difficulté le plus élevé.

T-Shirt S.I.N

Remporter les médailles d'or pour tous les défis.

ARÈNES MODIFIÉES

A l'écran de sélection des arènes, maintenez les deux gâchettes lorsque vous validez votre choix pour jouer dans les niveaux vus en mode Challenge.

ARTWORKS OFFICIELS

Artwork officiel 3

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Ryu et Ken.

Artwork officiel 4

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec C. Viper.

Artwork officiel 5

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Abel.

Artwork officiel 6

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Chun-Li.

Stuntman : Ignition

© THQ / Paradigm Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MVX SPARTAN

Allez dans le menu Extras, puis dans les Cheats et entrez le code **fastride** pour débloquer le MVX Spartan.

TOUS LES CODES DE TRICHE

Pour avoir accès à tous les codes du jeu, vous devez vous débrouiller pour obtenir le meilleur rang possible et donc devenir numéro 1. Pour cela, vous n'êtes pas nécessairement obligé d'obtenir les 5 étoiles à chaque mission. Vous trouverez les codes dans le menu Extra des Options.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans la section Cheats de la page Extras et appuyez sur avant de rentrer les codes suivants.

`COOLPROP`	Proprités spéciales (mode Constructor)
`fastride`	MVX Spartan
`GFXMODES`	Modes graphiques avec L3
`Hollywood`	Slow-Mo Cool, Thrill Cam
`IceAge`	Ice Wheels
`Imtarex`	Touchable
`Kungfoopete`	Tous les cheats activés
`nobleman`	Elément pour l'éditeur
`Slingpoo`	Freaky Fast
`TheDuke`	Nitro Addiction
`Wearefrozen`	Vision Switcher

Super Stardust HD

© Sony / Housemarque 2007

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Héros de Lave

Terminer la planète Lave.

Héros de Coventina

Terminer la planète Coventina.

Héros de Nemain

Terminer la planète Nemain.

Héros de Taranis

Terminer la planète Taranis.

Héros de Segomo

Terminer la planète Segomo.

Le collectionneur de bonus

Arcade - Récupérer 5 bonus avec un seul turbo.

Moi d'abord

Arcade : Récupérer 10 bombes.

Vie supplémentaire en option (nécessite l'add-on)

Infini : Survivre 7 minutes sans mourir.

Pacifiste (nécessite l'add-on)

Survie : Survivre 45 secondes sans tirer ou utiliser les bombes.

ARGENT

Chasseur de bonus

Arcade : Récupérer 15 bonus avec un seul turbo.

Bien préparé

Arcade : Récupérer 20 bombes.

Bouclier destructeur

Arcade : Récupérer 5 bonus boucliers tout en possédant un bouclier.

Voyage tranquille

Arcade : Terminer une planète sans utiliser de turbo.

Amateur de bombes (nécessite l'add-on)

Bombardier : Obtenir 15 bombes.

A bas le nucléaire (nécessite l'add-on)

Infini : Détruire 10 bombes nucléaires.

OR

Super multiplicateur

Arcade : Obtenir un multiplicateur 10x.

Frères d'armes (nécessite l'add-on)

Coopération écran partagé - Segomo - Obtenir 3 minutes consécutives d'armes bonus en coopération.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom / Backbone Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC AKUMA

Akuma (mode Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Guile et appuyez sur Haut.

Akuma (mode Training/Versus)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Honda et appuyez sur Haut.

Classic Akuma (mode Classic Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

Classic Akuma (mode Classic Arcade-Versus/Training)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, la case Random (à côté de Guile), Guile, Sagat et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

COMBATTRE AKUMA

Pour que Akuma apparaisse à la place de Bison à la fin du jeu, vous devez battre tous les autres adversaires en moins de 20 minutes et sans utiliser un seul Continue.

PERSONNAGES CLASSIQUES

Ces codes vous permettent de jouer avec les versions classiques des personnages en mode Classic Arcade. Un son confirmera systématiquement la validité des codes. Vous devez vous positionner sur le personnage souhaité avant de saisir le code.

Note : (P) = coup de poing faible

Balrog	(P), Droite, Gauche, Gauche, Droite, (P)
Blanka	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)
Cammy	(P), Haut, Haut, Bas, Bas, (P)
Chun-Li	(P), Bas, Bas, Bas, Haut, (P)

Dee Jay	(P), Bas, Bas, Haut, Haut, (P)
Dhalsim	(P), Bas, Haut, Haut, Haut, (P)
E. Honda	(P), Haut, Haut, Haut, Bas, (P)
Fei Long	(P), Gauche, Gauche, Droite, Droite, (P)
Guile	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, (P)
Ken	(P), Gauche, Gauche, Gauche, Droite, (P)
M. Bison	(P), Bas, Haut, Haut, Bas, (P)
Ryu	(P), Droite, Droite, Droite, Gauche, (P)
Sagat	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, (P)
T. Hawk	(P), Droite, Droite, Gauche, Gauche, (P)
Vega	(P), Gauche, Droite, Droite, Gauche, (P)
Zangief	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)

Super Street Fighter IV

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À FINAL FIGHT

Réussissez le stage bonus de la voiture avec Guy ou Cody pour voir apparaître Bred, un ennemi issu de Final Fight. Il utilisera la même réplique ("Oh my car !") que dans Final Fight.

STAGES BONUS

Tonneaux

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

Voiture

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

COSTUMES 11 & 12

Vous débloquerez automatiquement ces costumes si vous avez une sauvegarde de Street Fighter IV sur votre console.

VOIX JAPONAISES

Terminez le mode Story avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

TOUS LES TITRES

Titres

Bleu

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Rouge

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier en Difficile.

Argent

Titre 1

Réussir 2 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 3 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 4 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 6 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 10 défis différents avec le même personnage.

Or

Titre 1

Réussir 12 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 14 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 18 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 20 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 22 défis différents avec le même personnage.

Icônes

Icône 1

Réussir n'importe quel défi avec un personnage.

Icône 2

Réussir 8 défis différents avec le même personnage.

Icône 3

Réussir 16 défis différents avec le même personnage.

Icône 4

Réussir tous les défis avec le même personnage.

COULEURS ET PROVOCATIONS

Toutes les couleurs

Couleur n°3	Jouer 2 matchs avec un même personnage
Couleur n°4	Jouer 4 matchs avec un même personnage
Couleur n°5	Jouer 6 matchs avec un même personnage
Couleur n°6	Jouer 8 matchs avec un même personnage
Couleur n°7	Jouer 10 matchs avec un même personnage
Couleur n°8	Jouer 12 matchs avec un même personnage
Couleur n°9	Jouer 14 matchs avec un même personnage
Couleur n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage
Couleur n°11	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV
Couleur n°12	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV

Toutes les provocations

Provocation n°2	Jouer 1 match avec un personnage
Provocation n°3	Jouer 3 matchs avec un même personnage
Provocation n°4	Jouer 5 matchs avec un même personnage
Provocation n°5	Jouer 7 matchs avec un même personnage
Provocation n°6	Jouer 9 matchs avec un même personnage
Provocation n°7	Jouer 11 matchs avec un même personnage
Provocation n°8	Jouer 13 matchs avec un même personnage
Provocation n°9	Jouer 15 matchs avec un même personnage
Provocation n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage

AFFRONTER LE SECOND RIVAL

Pour affronter le second rival de votre personnage, vous devez choisir le deuxième Ultimate de Ryu, Cammy, Chun-Li, Seth, C.Viper et Guile.

SuperCar Challenge

© System 3 / Eutechnyx 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mclaren SLR Stirling Moss

Au menu principal, faites : **Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut** pour débloquer ce véhicule.

Ferrari 599XX

Au menu principal, faites : **Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut** pour débloquer ce véhicule.

Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars

© Psyonix 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Le jeu comporte au total 11 trophées de bronze, 2 d'argent et 1 d'or.

25 Stars (Bronze)

Remportez 25 étoiles en mode solo.

50 Stars (Bronze)

Remportez 50 étoiles en mode solo.

75 Stars (Bronze)

Remportez 75 étoiles en mode solo.

100 Stars (Bronze)

Remportez 100 étoiles en mode solo.

All Star (Silver)

Remportez toutes les étoiles en mode solo.

Ace (Bronze)

Marquez 1 but lors d'un match online avec classement.

Hat Trick (Bronze)

Marquez 3 buts lors d'un match online avec classement.

Champion (Bronze)

Complétez le mode Tournament Challenge.

Hot Shot (Bronze)

Obtenez la meilleure récompense possible lors d'un match online avec classement.

Natural (Bronze)

Remportez un match lors d'une partie online avec classement.

Rookie (Bronze)

Jouez 10 matches carrière en mode online avec classement.

Showoff (Bronze)

Marquez un but en retour lors d'une partie online avec classement.

Striker (Gold)

Marquez 500 buts en mode carrière online avec classement.

Victorious (Silver)

Remportez 50 matches carrière online avec classement.

Söldner-X 2 : Final Prototype

© EastAsia Soft / SideQuest Studios 2010

DERNIER VAISSEAU

Pour obtenir le troisième et dernier vaisseau, vous devez réussir le défi "Assassin".

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Il vous faut accumuler suffisamment de clefs secrètes pour débloquer les différents niveaux bonus.

Niveau 5

Récupérez au moins un total de 4 clefs dans n'importe quel niveau.

Niveau 6

Récupérez au moins 4 clefs par niveau dans trois niveaux de votre choix.

Niveau 7

Récupérez au moins 4 clefs dans chacun des six premiers niveaux.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu en Normal.

Mode Très Difficile

Terminer le jeu en Difficile.

Söldner-X : Himmelsstürmer

© EastAsia Soft 2008

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Impossible

Terminer le cinquième monde en mode Hard (partie Standard).

Mode Nightmare

Terminer le cinquième monde en mode Impossible (partie Standard).

Tales of Monkey Island

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

The Rock of Gelato

Objectif : Sauvez Elaine

Votre première mission consiste à réussir à fabriquer la potion qui permet de battre Le Chuck avant que ce dernier ne termine son sort. Dirigez-vous vers le mat et consultez les instructions pour fabriquer la potion.

Allez à droite, montez les marches et prenez le Monkey Coffin. Examinez-le pour recevoir le Fizzy Root Beer. Ouvrez l'inventaire et combinez la Breath Mints avec la bouteille du Fizzy Beer. Combinez ensuite cette dernière avec l'épée.

La maladresse de Guybrush est toujours au rendez-vous et il fera tomber la bouteille avant que vous n'ayez pu asperger l'épée avec cette potion. Vous devez alors concocter une autre potion avec les moyens du bord.

Parlez à Elaine pour lui demander de vous lancer une corde. Une fois que vous serez à bord du bateau de Le Chuck, allez à l'arrière et utilisez votre épée pour couper la racine de la plante. Placez cette racine dans le baril de Grog.

Placez ensuite les Breath Mints dans le baril aussi. Plongez votre épée dans cette potion pour la renforcer. Utilisez-la immédiatement après contre votre ennemi Le Chuck.

Flotsam Island

Objectif : Trouvez le Screaming Narwhal et trouvez un moyen pour quitter l'île

Une fois sur la nouvelle île, parlez au journaliste qui est constamment à la recherche du dernier scoop pour son journal. Il affirme qu'il est impossible de quitter l'île à cause du vent. Vous devez lui fournir trois histoires de pirates pour qu'il daigne vous révéler sa source secrète ; il s'agit de Deep gut.

Commencez alors par aller au port de la ville et repérez le linge tendu. Cherchez dans les chaussettes pour trouver une carte de membre pour le bar club 41 de l'île. Revenez au club qui se trouve à l'entrée de la ville et utilisez la carte pour entrer.

A l'intérieur du bar, votre main enchantée provoque une bagarre générale et à votre sortie Nipperkin vous félicite et prend note. Il ne vous reste alors que deux histoire à trouver pour connaitre la source secrète. Ramassez le Grogatini sword qui se trouve près du verre brisé.

Engouffrez-vous maintenant dans la jungle et avancez puis prenez à gauche. Ramassez les bombes et revenez vers le port. Essayez maintenant d'embarquer sur le bateau à nouveau. Essayez de passer sur la planche mais il se trouve que le capitaine avait senti le coup car il a badigeonné le passage avec de la graisse pour vous empêcher d'avancer. Essayez de grimper à bord à l'aide de la chaine qui relie l'ancre au bateau mais sans succès. Le capitaine vous attend

de pied ferme et vous lance des bouts de charbon sur la tête. Ce dernier allumera ensuite le feu à la planche.

Allumez la mèche d'une de vos bombes à l'aide des flammes et courez vers le linge. Mettez la bombe dans le sous-vêtement et utilisez la corde du linge pour essayer d'aborder le bateau. En vous repoussant, le capitaine ramène la bombe vers son emplacement. Il sera alors éjecté du bateau et vous pourrez être à nouveau capitaine.

Revenez à la jungle et avancez vers la gauche jusqu'à trouver Joaquin. Ce dernier est en train de jouer avec des poupées. Parlez-lui de sa collection et il vous avoue alors qu'il est désespéramment à la recherche de la poupée Dark Ninja Dave. Prenez sa carte au trésor et piégez-le en lui demandant de regarder ailleurs et ainsi voler une poupée rose appelée Pink Pajama Pierre.

Revenez au port et allez près de l'imprimerie du journal local où se trouvent les barils d'encre. Plongez la poupée rose dans l'encre noire. Combinez ensuite la poupée avec Grogatini sword et vous réussirez à fabriquer un faux Dark Ninja Dave.

Vous devez ensuite utiliser la carte de Joaquim. Les dessins d'animaux indiquent les chemins à prendre. Vous entendrez à chaque début de chemin le cri d'un animal, suivez donc ces bruits pour trouver votre chemin. Engouffrez-vous dans la jungle et avancez puis prenez la direction de l'ouest. Dirigez-vous vers le nord dès que vous le pourrez et avancez jusqu'à atteindre le puits. Utilisez la carte avec le puits pour commencer la quête du trésor.

Suivez ensuite le chemin situé à l'est puis prenez vers l'est à nouveau, à la prochaine bifurcation. Montez en longeant le chemin qui mène vers le nord puis dirigez-vous vers le sud. Allez encore une fois vers le sud. Ensuite, empruntez la route la plus haute (au nord) puis dirigez-vous vers l'ouest. Une fois arrivé à destination, placez le Dark Ninja dans le trou.

Revenez alors à Joaquim et annoncez-lui que la carte est authentique et qu'elle mène vers un trésor. Il creusera à son tour et trouvera la poupée. Nipperkin est présent aussi, il vous félicite. Il finira par vous donner une carte qui vous permet de trouver son contact. Sur la carte, il y a des traces de pas qui indiquent la direction à prendre : ouest, nord, nord et nord. Le mot de passe étant ; Deadline.

Revenez à la jungle et suivez la carte pour trouver la maison du contact de Nipperkin. Entrez pour vous retrouver devant la Voodoo Lady. Parlez-lui et prenez le Locket. Parlez ensuite au squelette de perroquet et emportez-le avec vous. Avancez ensuite vers la bouteille indestructible et prenez-la aussi. Sortez de la maison et prenez la girouette qui se trouve par terre avant de vous éloigner.

Revenez au port et parlez au pirate qui se trouve devant la Court house. Prenez son Eye of the Manatee. Quittez-le et allez au vendeur qui se trouve à gauche puis prenez le U-tube. Demandez-lui ensuite s'il est capable de détruire votre bouteille indestructible. Il affirme qu'il en est capable mais qu'il voudrait être payé en contre parte.

Laissez-le alors et revenez au bateau.

Effectuez des tirs de canon pour détruire les sculptures du vendeur.

Ramassez aussi le fromage qui se trouve à gauche du canon. Revenez vers la boutique du vendeur et prenez son briseur de bouteille indestructible. Malheureusement votre main enchantée vous empêche d'utiliser cet appareil.

Vous devez rendre visite au toubib disjoncté. Rendez-vous à sa maison et prenez le pot de fleur accroché au mur de droite. Frappez à la porte et entrez. Parlez au docteur avant de vous retrouver attaché à la chaise.

Vous devez donc vous libérer et quitter le labo. Tournez la chaise vers la droite et inclinez-vous vers l'arrière pour atteindre la clé de la cage du singe.

Lancez-la ensuite au singe. Tournez à gauche et sonnez à la sonnette. Le singe changera alors l'image de la radio. Inclinez-vous vers l'avant et appuyez sur la pédale de droite pour faire tomber une banane pour le singe. Il ira alors vers le dispositif de génération de courant et fera tomber une image radio.

Tournez-vous encore à gauche et ramassez la radio avec votre pied. Revenez à droite et inclinez-vous vers l'arrière pour lancer la radio. Appuyez sur la sonnette pour appeler le singe et donnez-lui une banane. Quand il s'approche du squelette, électrocutez-le pour que la clé s'accroche à sa queue. Sonnez encore une fois et donnez une banane au singe. Prenez enfin la clé et libérez-vous.

Maintenant que votre main est engourdie suite à l'anesthésiant, utilisez le briseur de bouteille pour consulter la carte et Eye of the Manatee pour la lire.

Revenez à la jungle et prenez le chemin qui mène en haut. Utilisez la carte avec le piédestal. Allez alors dans le chemin du sud puis empruntez celui qui mène vers le bas (à gauche) et au nord. Utilisez le pot de fleurs avec le puits.

Allez ensuite à droite puis à gauche et enfin vers le bas. Tournez autour du calendrier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur devienne verte. Allez enfin vers le nord pour atteindre l'entrée du temple.

Utilisez le briseur de bouteille contre le nez en cristal bleu. Ramassez ensuite le masque et placez le perroquet à l'intérieur du temple.

Revenez avers le port et utilisez le formage contre les signes qui se trouvent sous les fenêtres de la prison. Revenez ensuite voir le docteur et provoquez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous suivre.

Une fois devant la machine qui génère le vent, utilisez la manivelle pour activer les statuettes. Allez ensuite à droite et utilisez la girouette avec la statuette. Observez la face qui est sur la girouette et tournez les cylindres de façon à avoir la même image sur la statuette. Utilisez ensuite la manivelle. C'est là que le docteur arrive et vous catapulte à l'entrée du temple.

Allez à la statuette du Stange Idol en suivant votre carte. Utilisez le fromage pour remplacer le cylindre manquant et placez la girouette sur la statuette. Faites en sorte que les faces du cylindre correspondent aux images. Utilisez ensuite la manivelle pour que le docteur vienne une seconde fois et vous catapulte.

Allez à la statuette de l'Enigmatic Idol en suivant votre carte. Placez la girouette sur la statue.
Tournez les cylindres et placez le pot de fleurs dans l'emplacement vide. Ensuite, suivez l'image de la girouette. Utilisez enfin la manivelle.

Allez à la statuette du Messed up Idol en suivant le chemin sur votre carte. Parlez au docteur et trompez-le en affirmant avoir vu son roi pour qu'il se retourne. Placez le U tube dans son fusil à air pour qu'il soit catapulté dans la statuette. Entre temps, n'utilisez pas la girouette mais tournez plutôt les cylindres et écoutez les cris que le docteur lance.

Quand ses cris deviennent graves ceci indique que la position du cylindre est correcte sinon continuez à tourner. Utilisez ensuite la manivelle.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau. Essayez d'indiquer la direction à Winslow mais votre main vous empêche de le faire. Remontez vers la barre et utilisez-la. Votre main vous jouera encore un tour et fera basculer le bateau. Revenez vers le bas et tirez avec le canon.

Allez à la carte et essayez de pointer votre direction mais encore une fois votre main vous empêche de le faire. Vous tomberez alors près du baril et votre main s'enfoncera dans le goudron. Maintenant qu'elle est immobile, indiquez à votre second la direction à prendre, vers le Rock of Gelato pour trouver Elaine et Le Chuck.

Fin du premier épisode.

Chapitre 2

Prologue

Vous débutez l'aventure là où vous l'aviez laissée dans le premier chapitre. Vous êtes sur votre navire qui subit un abordage de la part de la chasseuse de pirates : Morgan Le Flay. Après qu'elle vous ait coupé la main, vous la combattrez en duel et à la fin de chaque conversation, vous changerez de position sur le bateau. Parlez-lui alors jusqu'à vous retrouver à proximité de la corniche du bateau et ramassez le crochet.

Parlez-lui encore pour vous retrouver près de la barre de navigation du bateau. Utilisez le crochet avec la corde qui se trouve en haut pour monter sur la poutre. Une fois en haut, coupez la corde qui bloque le baril plein de poissons avec votre épée. Parlez-lui plusieurs fois pour revenir près de la barre. Cliquez dessus pour la tourner et faire basculer le baril. Revenez ensuite près de la corniche et cliquez sur l'albatros pour qu'il se sauve et atterrisse sur le baril. Cette action fera tomber le baril sur le planche et puisque Morgan se trouve sur la planche elle sera catapultée. Elle s'accrochera à la corniche et en tombant elle emportera votre main avec elle. Après ce duel, allez vers la carte et indiquez Jerkbait Islands pour que votre second mette le cap vers ces îles.

Spinner Cay

Une fois sur l'île, avancez sur le port pour être interpellé par une Vacaylian appelée Alemonade . Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez prendre le rafiot qui se trouve à gauche. Elle vous informe qu'il vous faut un passe et que le chef peut vous en fournir un. Demandez-lui ensuite si elle peut réparer votre mat. Sa réponse sera positive et elle vous propose de la rejoindre dans sa boutique.

A la fin de la conversation, avancez droit devant vous pour apercevoir Elaine. Elle descendra vous parler et vous donnera une bague. Lorsqu'elle vous quitte, restez sur place et prenez le l'oeil qui se trouve sur la statue du poisson. Montez ensuite les marches pour rejoindre Elaine, le chef des Vacaylian et un pirate. Parlez à Elaine et prenez le passe pour le rafiot. Avant de repartir, elle vous convaincra de rester sur l'île et d'aider les personnes qui sont atteintes par le seau Voodoo maléfique. Quittez-les lieux après la fin de la conversation.

Avancez sur le pont et tournez à droite. Continuez jusqu'au trou dans le mur pour atteindre la boutique. Demandez-lui alors de réparer votre bateau. Ceci sera fait en un rien de temps. Prenez ensuite le sceau qui se trouve devant la boutique. Revenez en bas et allez vers le rafiot. Puisque vous possédez le passe, vous pouvez l'utiliser maintenant. Prenez alors la direction de Roe Island.

Roe Island

Il s'agit de l'île sur laquelle se trouvait l'ami de la femme Voodoo. Approchez-vous de la Manatee accrochée au mur et placez le Locket dans le trou.

Ceci déclenchera un mécanisme et un bout de papier apparaitra de la bouche de la Manatee. Prenez-le et combinez l'oeil de poisson (Fish eye) et l'oeil de Manatee pour obtenir un Fish eye of the Manatee. Combinez ce dernier avec le bout de papier pour lire ce qui est écrit. C'est le nom d'un livre, revenez donc à Spinner Cay.

Spinner Cay

Avancez dans le port et tournez à droite deux fois. Avancez ensuite jusqu'à la bibliothèque. Parlez à Tetra puis demandez le livre 101 Fish jokes. Ouvrez le livre pour trouver un coupon. Revenez alors voir Alemonade dans sa boutique et donnez-lui ce coupon pour obtenir le Glowy Bait. Revenez ensuite au rafiot et dirigez-vous vers Spoon Isle.

Spoon Isle

Sur place, vous trouverez deux pirates en train de se chamailler. Ils sont en possession du premier artéfact et ils se disputent pour savoir qui va l'enterrer. Approchez-vous d'eux et parlez avec eux puis essayez de trouver un compromis. Ils n'arriveront pas à se mettre d'accord. Proposez ensuite qu'ils jouent à un jeu et que le vainqueur prenne l'artéfact. Celui qui cligne des yeux sera le perdant. Quand ils sont face à face, distrayez-les en leur demandant de regarder derrière eux. Quand l'un des pirates regarde à droite et que l'autre regarde à gauche, prenez votre perroquet et placez-le dans le coffre. Plus tard, le perroquet vous indiquera la position du coffre.

Avant de quitter l'île, allez dans la jungle et suivez le chemin de droite pour trouver un puits. Prenez le coupon qui s'y trouve et combinez le crochet et le Glowy Bait pour obtenir un hameçon. Utilisez-le pour pêcher le premier des trois artéfacts.

Revenez ensuite à l'entrée de la jungle et tournez à gauche.
Ensuite tournez deux fois à droite dans le chemin montant. Tournez enfin à gauche pour retrouver Le Chuck. Après la conversation, prenez le coupon qui se trouve par terre et quittez la zone pour revenir à Spinner Cay.

Spinner Cay

Revenez voir Alemonada et donnez-lui le coupon pour qu'elle vous offre une huitre en échange. Examinez-la et prenez la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez au port et embarquez, cette fois, à bord de votre bateau. Allez vers l'île où les deux pirates ont enterré le coffre ; il s'agit de Brilling Island.

Brilling Island

Avancez à gauche et laissez-vous guider par les cris du perroquet. Déterrez ensuite le coffre qui se trouve près du rocher et prenez le deuxième artéfact. Revenez ensuite à votre bateau et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Revenez voir Le Chuck et donnez-lui les instructions pour assembler la perle et le Claw thingie.

Donnez-lui ensuite les indications pour qu'il place le Merfolk key dans le Clamshell Lock. Allez ensuite à la borne de droite et placez le votre pour ouvrir le socle et trouver le troisième artéfact. Prenez le pied de biche qui se trouve à coté de l'artéfact et essayez de vous en emparer. Donnez ensuite le pied de biche à Le Chuck pour qu'il arrache l'artéfact. Après un petit accident, vous vous retrouverez au sol avec les débris du piédestal. Prenez un deuxième pied de biche et allez à droite pour retrouver Le Chuck qui vous donne le troisième et dernier artéfact. Retournez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

La ville est sous le siège des pirates qui la bombardent sans relâche. Votre second prend votre bateau et le met en sécurité avant que vous ne puissiez le rejoindre. Avancez vers la bibliothèque et aidez Elaine à se dégager de sous la statue. Utilisez ensuite votre sceau pour ramasser le charbon sans vous bruler. Allez ensuite vers la zone du trône (qui est dévastée) et prenez le contrôleur de chaleur ; le Hot Tub Control. Revenez ensuite au rafiot et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Avancez dans la jungle et tournez à droite jusqu'au puits ensuite tournez à gauche. Parlez à Le Chuck qui est occupé à tabasser des pirates puis allez à gauche vers le barbecue. Placez le contrôleur de chaleur sur le barbecue et le charbon juste en dessous.

Augmentez ensuite la chaleur grâce au contrôleur et placez le perroquet dans la marmite pour le faire fondre. Vous allez utiliser ce liquide pour créer un faux artéfact et le donner aux pirates pour qu'ils laissent Le Chuck tranquille.

N'allez pas vers les débris du piédestal du troisième artéfact, sinon le liquide s'endurcit et vous devrez le faire cuire à nouveau. Allez vers la colline où se trouvait le piédestal. Restez sur le bord et faites couler le mélange sur le piédestal pour qu'il prenne la forme du troisième artéfact. Descendez vers le piédestal et utilisez le pied de biche pour sortir ce faux artéfact. Revenez à Le Chuck et mettez l'objet sur le chapeau de ce dernier pour que les pirates le piquent et se sauvent. Parlez ensuite à Le Chuck pour lui demander d'aller distraire les pirates avec le canon qui se trouve sur la plage. Prenez ensuite votre rafiot et dirigez-vous vers les deux bateaux qui se trouvent en bas de la carte.

Passez entre les deux bateaux et regagnez le votre. Mettez ensuite le cap vers le bateau de McGillicutty. Insultez les pirates pour qu'ils tirent sur votre mat et le brisent. Allez alors vers Brilling Island.

Brilling Island

Vous allez retrouver les deux pirates qui ont enterré le coffre de tout à l'heure. Ils sont maintenant à la recherche du coffre disparu. Parlez avec eux et essayez de les convaincre de creuser près du palmier. Allez ensuite pousser ce palmier pour le mettre à terre. Revenez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

Allez à la boutique de réparation et demandez à ce que l'on utilise le palmier en gomme qui se trouve sur Brilling Island pour remplacer votre mat.

Une fois le travail accompli, revenez à McGillicutty. Insultez-le pour qu'il vous tire dessus. La boule du canon rebondira sur votre mat et se dirigera sur le bateau du pirate pour le faire couler. Revenez ensuite à Spinner Cay pour parler avec la chef des Vacaylians. Donnez-lui les artéfacts et prenez le Summuning ball. Allez jusqu'au bout du port et lancez l'objet dans l'océan pour invoquer les créatures.

Une fois en mer, Morgan Le Flay s'attaque à vous une seconde fois. Parlez-lui trois fois pour voir apparaitre un Manatee géant qui n'hésitera pas à avaler tout le bateau.
Rendez-vous alors au chapitre 3 de Tales of Monkey Island.

Chapitre 3

Prologue

Vous commencez ce chapitre à l'intérieur du Manatee géant. Dès que Morgan perd conscience, allez à droite vers le campement où se trouve De Cava.

Parlez-lui ensuite revenez voir Morgan qui est encore inconsciente. Vous devez la réveiller avant de la convaincre de se faire passer pour votre femme. Pour la réveiller, il faut suivre les indications de Winslow, votre second.

Commencez par sélectionner son poignet pour contrôler son pouls.

Remarquez aussi le tatouage sur son bras. Ce sont les initiales de son premier amour, Gustavo. Prenez ensuite son épée et lisez le nom inscrit dessus : Dante Dragotta. C'est l'homme qui la entrainé à l'épée. Au final, levez ses jambes pour faciliter la circulation sanguine et récupérez la liste des actions à faire. Après toutes ces tentatives, elle est toujours inconsciente. Winslow vous demande de lui trouver un Smelling Salt pour la réveiller. Montez alors dans votre bateau et grimpez sur le mat. Prenez le Ear Wax qui se trouve sur la paroi de l'oreille du Manatee. Utilisez cet objet pour réveiller Morgan.

Revenez voir De Cava et, après les deux premières questions, il vous emprisonnera dans une cage. Vous devez répondre à trois questions pour le convaincre que vous êtes bel et bien marié à Morgan.

Les réponses sont :
* L'oncle de Morgan s'appelle Jugbender
* Son animal de compagnie est Gomez
* Son idole est évidemment Guybrush Threepwood
* Son premier amour est Gustavo
* Son bateau s'appelle Toro
* Son entraineur est Dante Dragotta.

Après cette série de questions, De Cava vous libère et vous demande de le rejoindre dans sa quête en tant que simple voyageur. Après la conversation avec Morgan, vous allez glisser et vous retrouver dans les entrailles de la créature (le Manatee).

Brotherhood

Parlez à Morgan puis à Moose, qui se trouve derrière le bar, et discutez avec le squelette qui se trouve à gauche. Avancez ensuite à droite et parlez à Noogie. Il vous avoue qu'il a le béguin pour Morgan. Allez enfin voir le chef Bugeye et demandez un vote pour décider de votre adhésion à la confrérie. Tous les membres votent par la négative et vous devez trouver un moyen pour leur faire changer d'avis.

Allez ensuite à gauche vers le trésor et utilisez votre crochet pour ouvrir le coffre. Une voix familière en sort, il s'agit de Murray le crâne parlant. Prenez-le avec vous et allez au fond à gauche puis observez les trois orifices qui sont des raccourcis vers le bar, vers l'emplacement de Noogie tandis que le troisième est bloqué pour l'instant.

Revenez ensuite voir Noogie. Demandez son soutien pour le vote en échange d'un rendez-vous avec Morgan, ce qu'il accepte sur le champ.

Prenez aussi le livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie. Allez alors voir Morgan et dites-lui qu'il ne s'agit pas d'un rendez-vous mais d'une mission de reconnaissance.

Donnez ensuite ces trois consignes à Morgan :
* to slyly interrogate him (lui poser des questions indiscrètes)
* test his grip (lui tenir la main)
* to check for weapons (lui faire une fouille au corps)

Allez ensuite voir Moose et demandez-lui de faire un toast. Quand il commence à boire, sortez l'épée de Morgan et coupez la tête du squelette. Demandez un autre toast et prenez la tête de Murray puis placez-la sur le squelette. Descendez ensuite voir Bugeye pour lui demander de voter pour vous. Il acceptera si vous réussissez à le battre dans un duel de grimaces. Vous ne pourrez pas le battre pour l'instant.

Ramassez ensuite la photo jetée par Morgan et allez voir Noogie. Dites " ARRR " à ce dernier pour qu'il vous montre une nouvelle grimace. Allez vers Moose et répétez la même action pour apprendre une troisième grimace. Faites la même chose avec Morgan pour avoir une nouvelle grimace. Remontez vers De Cava qui vous demande de lui apporter à boire et vous donne un Mug. Attendez ensuite qu'il pose son Monocular sur la table et volez-le. Combinez-le avec le Fish eye pour obtenir le Fish eye Monocular. Rendez-lui son monocular et quittez les lieux.

Allez voir Noogie et demandez-lui de jouer un morceau dans un tempo plus soutenu. Cette action fera monter le niveau du liquide jaune. Passez par l'orifice qui se trouve à droite puis sortez le Mug pour le remplir avec ce liquide. Avant de revenir vers De Cava, regardez à droite pour apercevoir le visage du singe, sur la proue du bateau, et apprendre une nouvelle grimace. Allez ensuite vers le cadre du " portrait très sale " et utilisez le liquide jaune pour le nettoyer.

Regardez le portrait et apprenez une autre grimace. Allez vers les trois orifices et versez un peu de ce liquide jaune

dans celui qui est bloqué. Passez par ce dernier et ouvrez le casier pour trouver un livre de torture. Combinez ce dernier avec le livre sur l'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour changer la couverture du livre. Revenez voir De Cava et donnez-lui le breuvage. Il a demandé un liquide orange mais puisqu'il porte le Monocular, et que ce dernier lui altère la vue, il ne s'apercevra pas de la supercherie. Après la première gorgée, il fera une grimace que vous mémoriserez. Revenez enfin voir Bugeye pour un deuxième duel.

Vous devez utiliser des grimaces différentes de celles utilisées par Bugeye. Dans le deuxième round, évitez de répéter les mêmes grimaces sinon vous perdez la partie. Dans l'écran de choix, choisissez la grimace qui se trouve au dessus ou en dessous de celle utilisée par votre adversaire pour ne pas vous perdre dans le choix.

Après l'ultime attaque de Bugeye, votre colère engendrée par le sceau maléfique vous fera gagner le duel et la voix de Bugeye.

Allez voir Murray et montrez lui le livre de torture avec la couverture du livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour le convaincre de vous accepter aussi. Revenez ensuite voir Bugeye et appelez au vote. Vous serez admis dans la confrérie et vous aurez le Cochlea en guise de récompense.

Revenez alors à votre bateau et parlez à Winslow. Prenez ensuite le crane du cheval de mer et grimpez sur le mat. Placez le Cochlea dans l'endroit indiqué pour que le Manatee géant retrouve le sens de l'orientation. Revenez voir De Cava pour vous retrouver poursuivi par les pirates de la confrérie. Demandez l'aide de Morgan et donnez-lui son épée.

Au fond de la mer

Après la cinématique, vous vous retrouvez au fond de la mer à la recherche de La Esponja Grande. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre son contenu et notamment la clé dorée. Continuez à droite jusqu'à l'entrée de la caverne. Une femelle Manatee garde l'entrée et vous chasse. Remontez alors sur le bateau et parlez à De Cava. Vous devez maintenant savoir où se trouve la Langue de Manatee pour pouvoir communiquer avec la créature.

Ramassez le poisson qui se trouve à droite et avancez vers l'équipage pour l'interroger.

Intimidez Bugeye pour qu'il parle mais malheureusement il ne sait pas grand-chose. Les autres membres maintiennent aussi le silence. Parlez alors à Morgan et prenez son épée. Allez ensuite voir Moose et utilisez l'épée pour arracher la tête du squelette et faire parler Moose. Avant d'aller vers Noogie, allez parler à De Cava et demandez à consulter les fiches de l'équipage. Lisez celle de Noogie et regardez la photo de la soeur qui l'a éduqué et traumatisé. Rappelez-vous de la grimace qu'elle fait et revenez voir Noogie. Reproduisez la même grimasse pour lui faire peur et l'obliger à parler.

Revenez ensuite vers De Cava et examinez le Locket. Placez votre photo sur celle de De Cava et utilisez la clé pour tourner la flèche. Appuyez ensuite sur cette flèche pour vous retrouver dans le corps de la Voodoo Lady. Vous devez faire venir Le Marquis pour lui demander comment parler aux Manatees. Regardez alors les cartes devant vous et placez-les dans cet ordre : Le Marquis, Guybrush et Voodoo Lady.

Sonnez ensuite la cloche pour faire venir Le Marquis. Il vous dit alors qu'il a appris à communiquer avec les Manatees grâce à un livre mais il refuse de vous l'apporter. Menacez-le alors avant qu'il quitte la maison. Changez ensuite l'ordre des carte en les plaçant ainsi ; Guybrush, Voodoo Lady et Le Marquis. Sonnez la cloche pour piquer le Marquis avec le pouvoir Voodoo.

Il vous apportera alors le livre. Lisez-le ensuite et placez les cartes dans cet ordre ; Voodoo Lady, Marquis et Guybrush pour revenir à votre propre corps.

Plongez dans l'eau et utilisez le crâne du cheval de mer pour appâter le Manatee et entrez dans ses entrailles. La langue de Manatee que vous recherchez se trouve dans le liquide jaune mais elle est hors d'atteinte. Vous devez remonter le niveau du liquide en utilisant le tamtam. Placez le poisson sur ce tamtam pour qu'il tape continuellement. Allez vers la langue et prenez-la. Versez ensuite le Manatee Lax pour que la créature vous expulse. Parlez avec le male Manatee et proposez votre aide pour qu'il réussisse à draguer la femelle Manatee qui garde la caverne de l'Esponja

Grande.

Une fois devant la caverne, vous devez parler à la femelle et répondre à ses questions. A chaque bonne réponse, elle avance un peu et si la réponse est incorrecte elle recule et vous chasse en fin de compte. Ses questions sont aléatoires et les réponses sont difficiles à trouver. Ces réponses sont classées par rubrique et parfois une question peut avoir plusieurs réponses. Voici la liste de toutes les questions et les réponses qui vont avec. Choisissez votre réponse selon la question et non pas selon cet ordre.

Courtesy

Q : You think you're clever, don't you? You should know that I detest know-it-alls.
R : I'm sorry, I don't understand.

Q : What are you, a glutton for punishment? Haven't you had enough?
R : Please repeat that.

Getting Around

Q : Let's say I let you keep your pathetic life and I take a swim with you, where will we go?
R : I'd like to visit the aquarium.

Q : Watch where you swim. Nobody knows the way to my heart.
R : Do you have a map?

Money & Customs

Q : I can't stand you insecure males! I don't want anyone with a lot of baggage.
R : I have nothing to declare.

Q : I'm not going to let some lummox buy my love with clever words.
R : How much is it?
R : Do you accept traveler's checks?

Hotels & Restaurants

Q : All of you male manatees are imbeciles. Why do I even bother?
R : The television does not work.

Q : This mating ground is as dead as my victims. You males are a bunch of cold fish.
R : I prefer it hot and spicy.

Q : You know what I'll say after I devour your bloody heart!?
R : The meal was excellent.

Emergencies

Q : Why should I give you the time of day?
R : I've lost my watch.

Q : You're not nervous, are you?
R : Where is the bathroom?

Q : You think your words can sway me.

What will you say when I rip off your head for my collection?

R : Stop, thief!
R : I've been kidnapped.

Q : You dare to disturb me! Would you like me to dye the ocean depths with your blood!?
R : Is that blood or ketchup?

Avancez ensuite dans la cave et prenez l'Esponja Grande qui n'est qu'une minuscule éponge magique.

Remontez sur votre bateau pour vous apercevoir que l'équipage et De Cava ont pris le contrôle du bateau. Ils vous emprisonnent avec Morgan dans deux cages séparées.

Donnez à Morgan son épée et essayez d'atteindre la corde qui retient votre cage. Demandez ensuite à Morgan si elle peut l'atteindre. Une fois libres, ramassez l'Esponja Grande laissée par De Cava et approchez-vous du mat pour que Moose vous tire dessus. Puisque votre mat est en caoutchouc la bombe rebondit dessus et s'écrase sur le canon ennemi. Prenez alors la tête du cheval de mer, placez-la dans le canon et tirez sur le bateau ennemi.

Cette tête attirera le Manatee géant qui avalera le bateau de De Cava. Vous serez ensuite mis K.O par Morgan qui veut honorer sont contrat de chasseur de pirates. Rendez-vous au chapitre suivant.

Chapitre 4

Partie 1

Tribunal

Après la scène cinématique durant laquelle vous êtes ramené auprès De Singe, vous êtes conduit ensuite au tribunal et inculpé de quatre accusations. Lorsque l'on vous demande de plaider, choisissez l'option " non coupable " (not guilty). Ensuite, choisissez d'assurer votre défense vous-même et lisez les charges qui vous sont attribuées.

Par la suite, examinez la salle d'audience et regardez les indices qui se trouvent sur la table. Ensuite, parlez avec le juge et demandez un témoin (call a witness). Appelez Bailif Hardtack à la barre et écoutez son témoignage. Ensuite, approchez-vous de la table et prenez la croix qui est posée dessus.

Questionnez ensuite le témoin et insistez sur le fait qu'il soit un menteur. Choisissez toujours la première question jusqu'à ce qu'il craque et avoue qu'il a menti.

Ensuite, appelez un autre témoin à la barre et proposez Bosun Krebbs. Une fois qu'elle termine son témoignage, demandez au juge de prendre une pause (recess).

Lorsque vous êtes emmené à votre cellule, parlez avec Bailif Hardtack et demandez à voir votre avocat (Call a lawyer). Après une discussion agitée, vous vous retrouvez dehors.

Flotsam island

Avancez à droite en direction du Club 41 et discutez avec le prisonnier qui est sur votre gauche. Demandez-lui ce qu'il est arrivé à son oeil, demandez-lui de ne pas témoigner contre vous et proposez-lui un oeil de verre en échange.

Ensuite, poursuivez à droite et discutez avec Stan. Posez-lui des questions à propos de ce qu'il est en train de vendre et ramassez la photo qu'il jette. Enfin, finissez la conversation et entrez dans le club 41 à droite.

Club 41

Après la discussion avec De Singe, parlez avec le barman qui n'est autre que le juge et demandez un Volcano shot.

Ensuite, descendez les marches au sud et approchez-vous de la table du milieu. Prenez le verre vide qui se trouve dans votre inventaire et appliquez-le sur le crane pour récupérer la cire.

Ensuite, examinez le tableau près des marches à gauche, celui en haut du bar et sortez du club.

Partie 2

Flotsam island

En sortant du bar, allez à droite et approchez-vous du lampadaire. Utilisez un verre vide dans votre inventaire et placez-le sur l'huile qui coule du lampadaire pour le remplir. Ensuite, avancez à gauche, dépassez la cour de justice et approchez-vous d'une lampe en forme de jambe. Utilisez le Manatee Oil sur la jambe pour l'abimer et récupérez-la. Prenez un verre vide et remplissez-le avec le liquide qui coule près de la fenêtre. Frappez ensuite à la porte de l'usine et demandez un oeil de verre.

A présent, poursuivez à gauche et approchez-vous de la maison de De Singe. Regardez la cage devant la porte, utilisez votre crochet et libérez ainsi le singe. Prenez un verre vide dans votre inventaire et récupérez le liquide bizarre à droite de la porte.

Ensuite, revenez sur la passerelle et continuez à gauche jusqu'à la fin du pont. D'abord, discutez avec le pirate à propos de la Bête de la Jungle puis utilisez la photo de Threepwood sur le bol de nourriture pour chat. Ensuite, allez à l'extrême gauche, prenez un dernier verre vide et remplissez-le avec le " Puddle " qui est en train de bruler.

Maintenant, entrez dans votre inventaire et effectuez les combinaisons suivantes :
-Combinez le " Red caustic fluid " avec " lamp with black blobby burn ".
-Combinez le résultat de cette dernière avec la cire bleue (Blue Hot Wax).

Si vous avez fait une erreur, combinez la jambe avec le Molten glass pour avoir la couleur originale de la jambe.

A présent, revenez devant la cour de justice et parlez avec Hardtack pour revenir à la barre.

Tribunal

Demandez à nouveau un témoin et appelez Krebbs à la barre. Montrez la jambe au témoin pour qu'elle craque et avoue son mensonge.

Ensuite, appelez Hemlock McGee à la barre et écoutez son témoignage. Prenez le singe dans votre inventaire et utilisez-le sur le chat immobile.

Maintenant, appelez Guybrush Threepwood à la barre. Posez une question à propos de Lechuck pour que le juge s'énerve et que ses yeux deviennent rouges. A ce moment, prenez l'oeil de verre dans votre inventaire et placez-le sur le juge pour qu'il prenne la même couleur. Ensuite, demandez à nouveau une pause et demandez à voir votre avocat.

Partie 3

Flotsam island

Revenez voir le prisonnier D'Oro, donnez-lui l'oeil de verre et récupérez une carte. Revenez en arrière, parlez avec Bailif et revenez au tribunal.

Tribunal

Appelez Joaquin D'Oro à la barre et utilisez la carte qu'il vous a donnée contre lui. Une fois que toutes les charges contre vous sont abandonnées, une scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez dans le club 41.

Club 41

Vous remarquez qu'Elaine et Morgan sont en train de se battre. Discutez avec eux, allez parler à Krebbs qui se trouve autour de la table qui est en bas des marches et posez la question " Did it hurt ?". Par la suite, Morgan et Elaine arrivent et changent d'endroit pour se battre à nouveau. Ramassez le sac de sucre qui vient de tomber, récupérez le papier qui se trouve sur la table de gauche (scrap paper) puis récupérez un autre scrap paper au bar.

Ensuite, parlez au barman et demandez l'une des boissons qui sont affichées sur les deux papiers ramassés. Elaine et Morgan reviennent se battre près du bar et Krebbs sort des toilettes.

Approchez-vous des toilettes, à droite, examinez le liquide qui coule des WC et récupérez le Scrap of paper. Revenez voir Krebbs et demandez la même question pour qu'elle vous gifle à nouveau. Le combat change de place, retournez au barman et demandez la boisson qui se trouvait sur le papier collé aux chaussures de Threepwood (Tuna Colada). Prenez le Voodoo Sumon dans votre inventaire et placez-le sur la cible des fléchettes.

Lorsque la boisson est prête, discutez avec Elaine et Morgan qui reviennent au bar. Après qu'Elaine ait touché la lettre Voodoo, Threepwood discute avec Morgan et sort du club.

Partie 4

Tribunal

De retour au tribunal, posez les questions à Mme Threepwood et allez à la table des indices. Montrez d'abord la bague d'Elaine puis montrez l'Esponja Grande. Les choses se compliquent un peu et vous êtes par la suite sauvé par Lechuck.

Flotsam Island

Après la scène cinématique, parlez à Lady Voodoo qui est emprisonnée et récupérez ainsi la carte de la jungle. Regardez la carte, lisez les six étapes que vous devez effectuer pour que l'Esponja Grande devienne mure. Ensuite, avancez à gauche et dirigez-vous vers le Manoir de De Singe.

Manoir De Singe

Approchez-vous du Manoir pour voir De Singe sortir en courant puis entrez. Après la macabre découverte, examinez tout ce qui se trouve dans la pièce puis utilisez le crochet pour entrez dans la pièce de gauche. Récupérez ainsi un pot rempli de jambes, sortez du manoir et allez dans la jungle en prenant à droite.

La jungle

Dès que vous entrez dans la jungle, suivez le chemin de droite, prenez encore une fois à droite puis à gauche jusqu'à la baraque de Lady Voodoo. Ensuite, examinez les restes de la baraque, utilisez la lampe en forme de jambe (Leg shaped Lamp) sur les mouches pour les attirer. Ensuite, revenez à l'entrée de la jungle, allez à droite et revenez au Dock.

Partie 5

Flotsam island

De retour à Flotsam Island, allez voir Stan et montrez-lui la jambe remplie de mouches. Ces dernières suivront la lumière de la pancarte. Par conséquent, discutez avec Stan et parlez-lui de la poupée de Lechuck qui s'allume et attire les mouches.

Enfin, ramassez les restes de la veste de Stan et combinez-la avec Esponja Grande.

La jungle

A présent, retournez à l'entrée de la jungle, suivez cette fois le chemin de gauche puis continuez tout droit jusqu'au puits. Prenez le sac de sucre, jetez-le dans le puits puis plongez l'une des jambes.

Ensuite, retournez à l'entrée de la jungle et suivez le chemin de droite. Placez la jambe sur l'Altar pour attirer les lucioles puis revenez à gauche et suivez-les jusqu'à la bête. Allez à gauche, dépassez le squelette et approchez-vous d'une sorte de calendrier au sol. Ne suivez pas le chemin tout droit mais remarquez un petit passage secret à droite près de la plante.

Cliquez-dessus pour passer, approchez-vous de la plante carnivore et utilisez la jambe pour qu'elle morde. Enfin, prenez la patte de lion et combinez-la avec Esponja Grande.

A présent, revenez à Flotsam Island, discutez avec Lady Voodoo à propos de la troisième étape puis entrez dans le club 41.

Club 41

Entrez dans le club, examinez l'affiche à l'extrême droite du bar et discutez avec le barman à propos de ce concours. Prenez le piment à l'aide de votre crochet et tentez le Challenge. Ensuite, sortez du club et allez au Manoir de De Singe.

Manoir de Singe

Entrez, approchez-vous de l'Auto Trepanation Helmet et appuyez sur le bouton qui se trouve à l'extrême gauche. Maintenant que vous avez perdu votre langue, sortez du manoir et retournez rapidement au Club 41.

Partie 6

Club 41

Retournez voir le barman, demandez-lui d'effectuer le challenge et utilisez de nouveau le crochet pour prendre le piment piquant.

Vous réussissez le challenge et vous gagnez ainsi le piment en question. Consultez votre inventaire et combinez Esponja Grande avec ce fameux piment.

Maintenant, sortez du club 41, discutez avec Lady Voodoo et partez vers la jungle.

La jungle

A l'entrée de la jungle, consultez l'inventaire et examinez la carte de la jungle. Pliez les quatre coins de la carte, pliez le haut et le bas, et rangez-la pour que la terre tremble. Ensuite, prenez le chemin de droite avant de prendre à droite, à droite, au sud puis au nord jusqu'à l'idole rouge. A ce moment, dépliez le bas de la carte, dépliez le coin bas gauche de la carte puis pliez le bas. Allez à gauche, approchez-vous du coffre et utilisez le crochet pour l'ouvrir.

Récupérez les cartes dans le coffre et combinez-les avec Esponja Grande.

Maintenant, quittez la jungle et revenez au club 41.

Partie 7

Club 41

Entrez dans le club, examinez le tapis en bas des marches (le No-longer red carpet) et effectuez des va-et-vient sur ce tapis. Lorsque vous remarquez que l'énergie statique est remontée jusqu'à Threepwood, quittez le club. Ce dernier subira un choc électrique et l'Esponja Grande sera électrifiée.

A présent, sortez du Club 41 pour vous retrouver dans la jungle.

La jungle

Maintenant Mr et Mme Threepwood sont pris dans le piège, prenez l'Esponja Grande dans votre inventaire et utilisez-la sur la machine à vent. Par la suite, prenez le sac de sucre et placez-le dans le sceau d'eau.

Saisissez ensuite le piment et utilisez-le sur De singe pour que ce dernier aille boire l'eau du sceau.

Discutez avec de Singe, faites-lui la première suggestion à propos d'Elaine puis placez l'Esponja Grande dans la machine à vent.

Chapitre 5

Partie 1

Gateway

Lors du dernier épisode, LeChuck vous a tué avec son épée. Vous vous retrouvez donc dans cet épisode enterré vivant. Commencez d'abord par cliquer deux fois sur la terre qui se trouve au-dessus de la tombe pour en sortir. Ensuite, allez à droite jusqu'au bateau et repérez le bol contenant de l'argent sur le banc. Utilisez d'abord la terre qui se trouve dans votre inventaire pour salir le bateau du squelette. Lorsque ce dernier a le dos tourné, prenez rapidement un peu d'argent dans le bol qui est sur le banc.
Par la suite, revenez vers la machine à Grog et achetez un Grog. Ensuite, refaites la même opération avec le bateau pour prendre plus d'argent et retournez à la machine à Grog. Mettez le billet dans la machine et appuyez sur le bouton " Change" pour récupérer de la monnaie. Enfin, revenez voir le squelette et donnez-lui les pièces de monnaie.

Crossroads Center

Lorsque vous arrivez à Crossroads Center, discutez avec Galeb et posez-lui toutes les questions disponibles. Ensuite, reprenez le bateau et allez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

Allez complètement à droite et examinez le crane accroché à la pancarte. Ramassez l'os par terre, revenez en arrière et discutez avec le chasseur de trésors.
Demandez-lui de vous montrer comment trouver un trésor et piquez son Ancre en or lorsqu'il effectue sa démonstration. Enfin, revenez au bateau et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Allez à droite, prenez la chaussette suspendue et retournez à Gateway.

Gateway

Prenez le bol de verre rempli d'argent et allez complètement à gauche. Repérez le chien errant et donnez-lui l'os qui se trouve dans votre inventaire. Par la suite, revenez au bateau et retournez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

A présent, entrez dans le menu de votre inventaire et combinez le chien avec la chaussette. Ensuite, placez le chien sur le sol rempli de croix lumineuses. Lorsque le chien renifle le sol et s'enfuit, partez à Crossroads Center.

Crossroads Center

En arrivant à Crossroads Center, vous retrouvez le chien. Allez voir Galeb et montrez-lui la chaussette de LeChuck. Vous trouvez un trésor mais il est fermé. Par conséquent, remontez sur le bateau et allez sur Thieves'Den pour avoir de l'aide.

Thieves'Den

Allez voir Thief et donnez-lui le trésor que vous avez trouvé pour qu'il l'ouvre. Lorsqu'il aura caché son contenu, parlez à Thief et posez-lui la première question pour lui dire qu'il y a un singe à 3 têtes derrière lui. Lorsqu'il a le dos tourné, prenez le chien dans votre inventaire et placez-le sur le tas de parchemins. Puis, repérez le Sextant à gauche de la table et volez-le. Enfin, retournez sur le bateau et partez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

De retour à Treasure Hunt, prenez le chien qui a enterré le parchemin et utilisez-le une autre fois sur les croix lumineuses au sol pour qu'il trouve le trésor. Ensuite, repartez à Crossroads Center.

Crossroads Center

Approchez-vous de la marque rouge au centre, prenez d'abord le chien dans votre inventaire et placez-le sur cette marque. Ensuite, prenez également la bouteille de Grog puis l'Ancre en or et placez-les, également, sur cette même marque. Ensuite, retournez au bateau et allez à Swordfight.

Partie 2

Swordfight

Lorsque vous arrivez à Swordfight, montez les marches à droite, grimpez sur le poteau et retrouvez Morgan. Après la scène cinématique, récupérez l'épée qui est plantée dans la tête du pirate mort et utilisez-la pour combattre la dépressive Morgan.
Lors du combat, vous devez donner les bonnes réponses pour lui remonter le moral. Pour ce faire, choisissez parmi les réponses suivantes :

In some ways, you're better than me (en quelque sorte, tu es mieux que moi)
You run that fast (tu es aussi rapide que ça !)
Bet people say that about you all the time. (je parie que les gens te disent ça tout le temps)
He must have taught you everything you know. (il a dû t'apprendre tout ce que tu sais)
Negative One, if That. (je dirais non)
Believe me, you're all women (crois-moi, toutes les femmes sont pareilles)
Une fois que Morgan reprend confiance en elle, parlez-lui du parchemin " Spell " et du " sacrifice". Une scène cinématique se déclenche et la porte vers le monde réel s'ouvre.

Bateau de LeChuck

Après une cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuck. Choisissez n'importe quelle réponse et regardez la scène cinématique. Par la suite, vous vous retrouvez à Crossroads Center. Prenez le bateau et allez à Swordfight.

Swordfight

Dès que vous arrivez à Swordfight, une scène dans laquelle vous discutez avec Lady Voodoo se déclenche. Ensuite, montez les marches et prenez le passage temporel qui se trouve en haut.

Club 41

Vous débarquez au Club 41. Regardez la cible des fléchettes près du bar et discutez avec Bugeye puis avec Grindstump. Ensuite, explorez le bar, examinez le singe hypnotisé sur le lustre, sortez par le passage temporel et revenez à Gateway.

Gateway

Discutez avec Galeb à propos de la photo de vous qu'il a prise puis donnez-lui l'argent qui est dans votre inventaire pour la récupérer. Ensuite, allez complètement à gauche et prenez le passage temporel.

Partie 3

Océan

Vous débarquez sur une petite plateforme flottante de Winslow. D'abord, examinez l'océan pour plonger, allez à droite et discutez avec Anemone. Cette dernière vous parle de son amour pour Winslow. Ensuite, rebroussez chemin et retournez sur la plateforme de Winslow. Discutez avec ce dernier et dites-lui que sa bien-aimée se trouve juste sous ses pieds. Il lui enverra une lettre d'amour.
Replongez dans l'eau, discutez avec Anemone et dites-lui que Winslow lui a envoyé une note. Elle sortira de sa cachette et provoquera le déplacement du sac accroché à l'algue. Cliquez sur la palourde puis éloignez-vous pour qu'elle crache une bulle d'air qui fera remonter le sac. De retour sur la barque, prenez la photo dans votre inventaire et utilisez-la sur le médaillon. Ensuite, demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton du médaillon.

Club 41

Vous vous retrouvez dans le Club 41 avec le corps de Guybrush Threepwood, celui qui portait la cible des fléchettes. Lors de la discussion avec les deux hommes au bar, si vous dites n'importe quelle autre réplique, vous serez battu. Donc, choisissez la réplique " I surrender " (je me rends) pour vous retrouver en prison.

Prison

Examinez le verre qui se trouve dans la cellule voisine et votre esprit sera téléporté vers la plateforme de Winslow. Entrez dans le passage temporel, prenez le bateau et allez à Swordfight. Prenez l'autre passage temporel, en haut des marches, et retournez au Club 41.

Club 41

En entrant dans le Club 41, vous retrouvez votre corps dans le même endroit. Discutez avec Bugeye à propos du Manatee et dites les répliques suivantes : " You slipped out with a tongue " puis " You rode mer-person to Flotsam ". Ensuite, reproduisez la même expression faciale en cliquant sur : Stinky, Tweaking et Meanie. Bugeye perdra son sang froid et sera conduit en prison. A présent, rebroussez chemin jusqu'au Gateway, prenez le passage temporel et demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton. Rendez-vous à nouveau à Grindstump pour revenir en prison, dans la bonne cellule, cette fois.

Prison

Examinez rapidement le verre et le chewing-gum près des barres et vous serez téléporté à nouveau près de Winslow. Prenez le bateau et allez au Club 41.

Club 41

Allez voir Grindstump, dites-lui la réplique " I'm a ghost ! Boooo... " et faites-lui peur pour qu'il lance une flèche sur le baril de Grog. Rebroussez chemin jusqu'au Gateway et refaites la même chose pour revenir en prison.

Prison

A présent, utilisez le verre de Grog sur le chewing-gum puis examinez l'affiche montrant une belle femme, à droite de la cellule. Enfin, prenez le tunnel de sortie et regardez la scène qui suit. Après la scène cinématique, Allez à Gateway.

Gateway

Parlez à Galeb et demandez comment inverser le talisman. Ensuite, allez à gauche et entrez par le passage temporel.

Océan

Prenez le déodorant de Winslow et plongez dans l'eau. Allez légèrement à droite, prenez le filet à poisson puis sortez de l'eau. Maintenant, allez prendre le passage temporel vers Swordfight et retournez ainsi au Club 41.

Club 41

Allez à droite du bar, prenez le bandeau sur le pilier et prenez le passage temporel vers Treasure Hunt.

Partie 4

Treasure Hunt

Cliquez sur les croix au sol pour commencer à creuser et repérez les mini-perroquets qui arrivent. Ces derniers se posent sur le panneau de droite. Approchez-vous doucement de ce panneau, prenez le filet à poisson dans votre inventaire et capturez-les. Ensuite, combinez les perroquets avec le Tip jar en verre puis entrez par le passage temporel.
Maintenant, discutez avec Lady Vaudou et dites toutes les répliques possibles. Ensuite, allez au sud, utilisez le crochet et ouvrez le coffre. Récupérez le masque qui s'y trouve puis récupérez une plume près de la mouette morte. Enfin, revenez au passage temporel et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Prenez le masque et utilisez-le sur Thief. Ensuite, cliquez sur la Boite des Secrets posée sur la table pour la récupérer et revenez à Swordfight pour aller au Club 41.

Club 41

Parlez à Grindstump et rendez-vous pour aller en prison.

Prison

Récupérez la Gum qui se trouve en haut des barreaux puis prenez le tunnel de sortie pour retourner au club 41.

Club 41

Prenez le passage temporel et allez à Crossroads Center.

Crossroads Center

A présent, avancez à droite et utilisez les objets suivants sur l'Esponja Grande : la Gum, les mini-perroquets, la Boite des Secrets, le déodorant, la plume de la mouette et le bandeau. Une scène se déclenche et vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuk.

Bateau de LeChuck

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guybrush Threepwood sur le bateau de LeChuk, vous êtes sur la petite plateforme qui se trouve en haut. Attendez quelques instants pour que LeChuck arrive et vous frappe.
Dès que vous tombez, cliquez sur Elaine et demandez-lui d'attaquer LeChuk. Vous serez ensuite accroché à une corde et conduit sous le bateau. Lorsque vous vous approchez des squelettes, récupérez les clés tenues par l'un d'eux.
Dès que vous remontez à la surface, LeChuck vous frappe contre une porte. Attendez qu'il arrive pour qu'il vous envoie à nouveau sur la plateforme du haut.
A présent, prenez le crochet dans l'inventaire et utilisez-le sur la voile pour descendre. Dès que vous descendez, utilisez les clés et ouvrez la grille à droite des marches.
Lorsque LeChuk vous frappe à nouveau contre la porte, cliquez sur la porte cassée au sol et cliquez sur le baril pour créer une sorte de balançoire. Ensuite, attendez que LeChuck vous frappe à nouveau et vous envoie vers le haut.
Prenez le crochet et utilisez-le sur la corde. Laissez-vous frapper une autre fois pour vous retrouver devant la balançoire.
Cliquez sur Elaine qui se trouve à proximité, demandez-lui d'allumer le canon et cliquez sur la balançoire pour y monter. Vous êtes propulsé vers Crossroads Center.

Crossroads Center

LeChuck arrive et tente à nouveau de vous ramener sur le bateau. Prenez le " Shred of life " dans votre inventaire et utilisez-le sur le passage temporel.
Enfin, prenez la bague et placez-la au centre de la marque au sol.
Regardez la cinématique de fin durant laquelle vous reprenez votre corps et vous vous retrouvez sur votre bateau avec la femme de vos rêves. Félicitations, vous avez terminé The Rise of a Dead Pirate.

Tales of Vesperia

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE MOT DE PASSE DE CAER BOCRAM

Dans la ville détruite de Caer Bocram, vous devez récupérer trois indices (à lire depuis le sous-menu des objets clés) afin de deviner le code permettant d'ouvrir la porte en bas de l'escalier en colimaçon. Les trois indices sont : lumière, ciel, sphère. Le mot de passe à saisir sur la machine est donc : **Soleil**.

Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled

© Ubisoft / Ubisoft Singapour 2009

GARDER SON SCORE APRÈS AVOIR PERDU DANS LE MODE HISTOIRE

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies dans le mode Histoire, ne choisissez pas l'option Continuer. Revenez au menu principal et seulement alors choisissez l'option vous permettant de continuer l'aventure. Vous reviendrez alors directement au début du niveau dans lequel vous êtes mort avec la totalité des points que vous aviez à ce moment là.

Tekken 5 : Dark Resurrection Online

© Namco Bandai 2007

JOUER AVEC JINPACHI

Terminer le mode Arcade pour débloquer Jinpachi. Vous pouvez ensuite choisir sa forme en appuyant soit sur , ou lorsque vous le sélectionnez.

TOUTES LES ARÈNES

Terminer 3 fois le mode Arcade.

Tekken 6

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez les scénarios Temple d'Azazel et Couloir Central en mode Campagne pour débloquer les modes de difficulté supérieur.

VIDÉOS DU MODE THEATER

Avancez dans le mode Campagne jusqu'à pouvoir accéder à une arène. Faites ce niveau avec chacun des personnages du mode Campagne et terminez leurs scénarios respectifs pour débloquer les vidéos.

AFFRONTER NANCY-MI847J

Pour affronter Nancy-MI847J, vous devez terminer tous les niveaux du mode Arcade sans utiliser de crédit. Nancy-MI847J vous attendra dans un niveau bonus juste avant le combat contre Jin Kazama.

POSE DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, maintenez appuyé l'un des boutons de coups de pied ou de poing.

EFFETS "COMICS"

Terminez le dernier niveau du mode Scénario pour ajouter des effets "comics" en mode Personnalisation.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Poings au repos

Battre un ennemi avec une arme en mode histoire.

Soirée cinéma

Débloquer une cinématique de l'arène en mode histoire.

Chasseur de trésors amateur

Amasser 50 trésors en mode histoire.

Chasseur de trésors passionné

Amasser 100 trésors en mode histoire.

Chasseur de primes amateur

Battre 300 ennemis en mode histoire.

Chasseur de primes passionné

Battre 1000 ennemis en mode histoire.

Jouer avec le feu

Battre 100 ennemis avec le lance-flammes en mode histoire.

Artillerie Lourde

Battre 100 ennemis avec la mitrailleuse en mode histoire.

Prêt à en découdre

Récupérer 300 éléments de santé en mode histoire.

Force brute

Battre 100 ennemis avec le tuyau en plomb en mode histoire.

Combattant assoiffé

Récupérer 50 boissons en mode histoire.

Casseur de Caisses

Détruire 100 caisses en bois en mode histoire.

Chasseur d'extraterrestres

Battre 10 extraterrestres en mode histoire.

Grand vainqueur

Faire tomber 10 ennemis dans l'eau en mode histoire.

Un Ami dans le besoin

Sauver votre partenaire vaincu 3 fois en mode histoire (un joueur).

Lanceur de combos amateur

Réaliser un combo de 10 en mode histoire.

Lanceur de combos passionné

Réaliser un combo de 30 en mode histoire.

Assistante promue

Faire progresser Alisa jusqu'au niveau maximal.

Ça n'a rien d'exceptionnel

Obtenir le drapeau spécial en mode histoire.

Apprendre en s'amusant

Terminer le didacticiel en mode histoire.

En progrès

Remporter une partie avec classement en ligne.

Zen

Remporter un combat dans le mode Matchmaking d'amis.

Combattant amateur

Faire 3 parties en ligne.

Combattant passionné

Faire 10 parties en ligne.

Joueur d'arcade acharné

Terminer l'Arcade en mode hors ligne.

Briseur d'équipe

Battre 3 équipes en Combat en équipe en mode hors ligne.

Les plus forts survivent

Remporter 10 victoires consécutives en Survie en mode hors ligne.

C'est en forgeant...

Infliger un total de 1000 dégâts en mode Entrainement en mode hors ligne.

Chasseur de Fantômes

Battre 30 fantômes.

L'or, j'adore

Récolter plus de 5 000 000 G.

Argent

Connaisseur

Obtenir un objet de catégorie S en mode histoire.

Chasseur de trésors expert

Amasser 200 trésors en mode histoire.

Chasseur de primes expert

Battre 2000 ennemis en mode histoire.

Expert du Scénario

Terminer tous les niveaux du mode histoire.

Lanceur de combos expert

Réaliser un combo de 50 en mode histoire.

Maitre de combat

Faire 30 parties en mode en ligne.

Fracasseur de machines

Battre NANCY-MI847J.

Or

Pas besoin de clé

Terminer le niveau de la tour Millennium sans la clé d'amorçage en mode histoire.

Galerie achevée

Terminer la Galerie.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

RÉCOMPENSES POUR LE PLAYSTATION HOME

Gants de Kazuya

Gagner contre Kazuya dans le mode Scénario.

Salle d'arcade

Terminer le mode Arcade.

T-Shirt n°1

Gagner contre Heihachi Mishima dans le mode Scénario.

T-Shirt n°2

Terminer le mode scénario.

T-Shirt n°3

Réussir le niveau "Container terminal 7" dans le mode Scénario.

Terminator Renaissance

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Or

Commandant aguerri

Terminer le jeu au niveau de difficulté moyen.

Pour la Résistance

Terminer le chapitre 9 - Pour la Résistance à n'importe quel niveau de difficulté.

La vie est sacrée

Terminer le chapitre 8 - La vie est sacrée à n'importe quel niveau de difficulté.

Angie

Terminer le chapitre 7 - Angie à n'importe quel niveau de difficulté.

Terres inconnues

Terminer le chapitre 6 - Terres inconnues à n'importe quel niveau de difficulté.

Sous terre

Terminer le chapitre 5 - Sous terre à n'importe quel niveau de difficulté.

Objectif en vue

Terminer le chapitre 4 - Objectif en vue à n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelles connaissances

Terminer le chapitre 3 - Nouvelles connaissances à n'importe quel niveau de difficulté.

Grâce au ciel

Terminer le chapitre 2 - Grâce au ciel à n'importe quel niveau de difficulté.

L.A. 2016

Terminer le chapitre 1 - L.A. 2016 à n'importe quel niveau de difficulté.

Commandant vétéran

Terminer le jeu au niveau de difficulté difficile.

Platine

Déterminé

Obtenir tous les trophées.

Texas Cheat'Em

© D3 Publisher 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Sale petit #@^% !

Remporter une main en utilisant la triche "Victoire Garantie"

Chapardeur

Voler les jetons d'un joueur

Vous savez que vous avez le droit de tricher ?

Remporter une main avec une Suite ou mieux sans tricher

Fouine

Utiliser le Rayon-X sur un autre joueur

Destructeur

Utiliser cinq Triches ou plus en une main

Montre-toi et Joue

Remporter 5 mini-jeux JcJ consécutifs lancés par d'autres joueurs

Comme une démangeaison

Remporter une main après s'être couché puis avoir utilisé "Revenir"

La Chance au Tigre

Obtenez une Suite ou mieux en utilisant l'Échange de Carte avec un Joueur ou l'Autre Carte

Argent

Le Pouvoir de la Suggestion

Utilisez une triche de "Suggestion" pour effectuer un full ou mieux

Bidouilleur

Utiliser les triches pour aller d'une carte haute à une suite ou mieux

C'est un peu louche tout ça...

Remporter une main avec un Flush

Or

Tricheur pour la vie

Terminer tous les niveaux en mode Tricheur Professionnel

The Beatles Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES PHOTOS BONUS

A l'écran titre (premier écran du jeu), appuyez rapidement sur les touches suivantes : **Bleu, Jaune, Orange (3 fois), Bleu (3 fois), Jaune, Orange**. Vous débloquerez ainsi toutes les photos.

NOUVELLES ICÔNES DE GROUPE

Icône d'argent

Obtenir 15 trophées.

Icône d'or

Obtenir 30 trophées.

Icône de platine

Obtenir 50 trophées.

The Bigs

© 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

MEILLEUR JOUEUR

Créez un nouveau Rookie ayant pour nom : **HOT DOG**, il bénéficiera d'une meilleure attribution de points de statistiques.

The Bigs 2

© 2K Sports / Blue Castle Games

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code **2038462** dans le menu Mots de Passe.

The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

© Atari / Starbreeze Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Comme un pompier

Récupérez tous les paquets de cigarettes

Coursier

Terminez toutes les missions secondaires de Butcher Bay

Maître de la furtivité

Traversez la soute à fret sans vous faire repérer

Maître des drones

Terminez les niveaux principaux en utilisant seulement deux drones

Casier de Margo

Trouvez et ouvrez le casier de Margo

Lettre de Miles

Aidez Mils à transmettre son message

Bonus cadeau

Récupérez toutes les Cartes cadeau

Vainqueur niveau 1

Remportez 10 parties

Maniement basique de l'arme niv1

Tuez 10 personnes

Maniement basique de l'arme niv2

Tuez 1 000 personnes

Maniement avancé de l'arme

Prouvez que vous savez utiliser votre arme dans des circonstances difficiles

Tueur

Faites une série de 4 meurtres. Faites un double meurtre. Faites le premier meurtre d'une partie

Assassin

Faites une série de 8 meurtres. Faites un triple meurtre. Faites le dernier meurtre d'une partie

Héros

Prouvez votre héroïsme dans une Émeute à Butcher Bay

Rouleau compresseur

Ne vous arrêtez sous aucun prétexte

Perdant

N'abandonnez jamais

Maître sniper

Ils ne sauront jamais d'où ça vient

Maître des explosifs

BOUM !

Gâchette sensible

Tirez, tirez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions

Expert en corps à corps

N'hésitez pas à vous rapprocher

Trouble-fête

Fichez en l'air la journée de quelqu'un

Pirate ADN

Trouvez l'ordinateur central de Butcher Bay et entrez votre ADN

Oeil brillant

Trouvez Pope Joe et laissez-le effectuer l'opération chirurgicale de vue spéciale

Tuer Abbott

Débrouillez-vous pour tuer Abbott

Champion de combat sur le ring

Devenez le champion incontesté du ring de la tour 17

Contrôler un garde anti-émeute

Trouvez et contrôlez un garde anti-émeute

Tuer Rust

Trouvez Rust et tuez-le

Tuer un garde lourd

Trouvez et tuez un garde lourd

Controler un garde lourd

Trouvez et contrôlez un garde lourd

Ulaks

Trouvez une paire d'ulaks et équipez-vous-en

Maître du corps à corps

Trouvez et battez Ironlord

Argent

Évasion (sécurité moyenne)

Terminez la campagne Évasion de Butcher Bay en mode normal

Maître de l'Athena

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode normal

Vainqueur niveau 2

Remportez 100 parties

Maniement basique de l'arme niv3

Tuez 10 000 personnes

Dominateur

Faites une série de 12 meurtres. Faites un quadruple meurtre. Faites les 1er et dernier meurtres

Or

Évasion sécurité maximale)

Terminez la campagne Évasion de Butcher Bay en mode difficile

Champion de l'Athena

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode Difficile

Vainqueur niveau 3

Remportez 1 000 parties

Platine

Platinum

Obtenir tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Dark Athena

Apprentissage

Après votre réveil, allez à droite et accroupissez-vous pour entrer dans les canalisations. Activez ensuite la vision nocturne et avancez jusqu'à sortir dans une salle. Parlez à l'homme qui se trouve à gauche puis allez à droite vers l'échelle. Montez et allez tout droit pour récupérer votre première carte de prime. Avancez ensuite à droite et entrez par la porte pour engager votre premier combat. Bloquez quand votre ennemi frappe et contrez tout de suite après. Enchaînez les coups pour faire un KO rapide. Avancez ensuite dans la salle suivante et montez sur la caisse située à droite. Accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous et avancez. Sautez sur l'ennemi qui se trouve en bas pour l'éliminer. Traînez ensuite son corps dans le noir et attendez l'arrivée du drone. Attaquez-le en mode furtif, par derrière, et traînez son corps pour le cacher dans le noir. Attendez ensuite les deux autres drones et éliminez-les en mode furtif ou en utilisant leurs armes. Entrez ensuite et allez jusqu'au fond. Prenez la cartouche NanoMed qui se trouve à droite et placez-la sur l'unité de soin du même nom. Utilisez cette dernière pour vous soigner. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche.
Montez et avancez derrière l'ennemi. Attaquez-le et essayez d'utiliser son arme contre lui. Prenez ensuite son fusil d'assaut. Avancez et prenez les munitions situées contre le mur gauche. Tirez ensuite une balle dans la tête du mercenaire puis abattez d'autres hommes tout en restant dans votre cachette. Ramassez ensuite leurs armes et munitions et allez à gauche vers la porte ouverte. Entrez et avancez dans le long couloir.

Après la cinématique vous vous retrouverez dans un vaisseau spatial. Avancez jusqu'à la zone de décontamination et attendez votre tour. Avancez et tournez à droite. Allez vers le panneau de contrôle et utilisez-le. L'ordinateur vous informe qu'un garde va venir pour l'identification. Revenez alors vers la gauche et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le drone arrive et éliminez-le par derrière. Utilisez l'arme de ce dernier pour détruire la fenêtre qui se trouve à droite de la porte. Passez par la fenêtre et allez à droite pour récupérer la carte de prime. Revenez à gauche et montez sur les caisses. Accrochez-vous au rail et avancez jusqu'au conduit. Avancez jusqu'à la rencontre avec Lynn. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la grille. Retirez-la et saisissez le rebord. Allez à droite et hissez-vous vers le haut. Allez à droite et descendez via l'échelle. Avancez à gauche furtivement et attaquez le drone par derrière. Attendez ensuite le deuxième drone et attaquez-le aussi par surprise. Avancez à gauche et descendez par l'échelle. Utilisez le rebord pour atteindre le passage qui se trouve à votre gauche. Avancez et entrez par la porte. Descendez et ouvrez l'écoutille. Après l'élimination de l'ennemi et la récupération des Ulaks, sortez de l'ascenseur.

Soute à fret

Avancez dans la cabine de contrôle et sortez par la porte de gauche. Restez dans l'ombre située dans le coin droit et observez les patrouilles ennemies. Eliminez par derrière les drones qui passent devant vous et cachez leurs corps pour ne pas alerter les autres. Utilisez votre vision spéciale pour mieux voir dans le noir. Nettoyez le coté gauche avant de passer au coté droit du hangar. Avancez toujours dans l'ombre et neutralisez vos ennemis en silence. Montez sur la corniche vers la porte fermée pour prendre la carte de prime. Eliminez ensuite le dernier ennemi qui se tient en face de la grue et revenez à la première salle. Montez à l'échelle et allez à gauche. Accrochez-vous au rebord et allez à droite jusqu'à la deuxième poutre où se trouve un carte de prime. Revenez au toit de la salle, allez vers le coté droit et accrochez-vous au rebord. Avancez jusqu'au balcon où se trouve une autre carte de prime. Descendez ensuite et avancez jusqu'au fond du hangar.
Entrez dans la salle située à droite, sortez par la porte suivante et déployez le pont. Traversez-le et activez la grue. Descendez via l'échelle et avancez sur le bras de la grue en prenant à droite. Descendez dans la soute et avancez dans l'ombre. Eliminez en premier lieu les drones qui patrouillent à droite. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis un à un. Passez ensuite sous la passerelle et allez au fond à gauche pour trouver une carte de prime. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche pour atteindre la passerelle. Attendez que le drone s'éloigne et allez derrière lui pour l'exécuter. Allez ensuite à gauche de la porte et montez sur la caisse pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans ce dernier jusqu'à atteindre la grille. Retirez-la et soignez-vous avec l'unité de soin NanoMed. Descendez ensuite et éliminez le garde qui se trouve en bas.

Niveau des cellules

Sortez par la porte et allez affronter les trois Mercs. Bloquez leurs coups et attaquez au bon moment pour contrer la frappe de chacun et l'éliminer rapidement. Prenez ensuite la corde du code d'accès et insérez-la dans l'ordinateur central qui se trouve dans la salle de contrôle. Avant de monter les marches qui mènent au bloc des cellules, accroupissez-vous et passez sous ces marches. Avancez pour trouver une carte de prime. Sortez ensuite et entrez par la porte qui mène vers les cellules. Allez au panneau central et ouvrez les portes métalliques des cellules.
Allez ensuite vers Dacher et parlez-lui. Il vous envoie rencontrer Silverman, la seule femme emprisonnée. Parlez-lui pour qu'elle accepte de vous aider. Parlez ensuite à Bonner qui n'a rien d'utile à dire à part le nom de son voisin de cellule qui était membre de l'équipage du vaisseau. Parlez enfin à Jaylor qui vous demande de lui rendre un service pour qu'il vous aide en contre partie. Revenez alors à la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur central pour ouvrir la porte du dortoir.

Quartier de l'équipage

Avancez jusqu'à la grande salle avec les écrans. Avancez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve devant la porte. Allez ensuite à droite et passez la porte. Affrontez les trois ennemis en plaçant des contre-attaques lorsqu'ils essayent de vous frapper pour éliminer rapidement vos adversaires. Avancez ensuite et récupérez la carte de prime qui se trouve sur la table située à droite. Avancez dans le dortoir suivant et éliminez les deux Mercs qui vous attaquent. Avancez ensuite pour atteindre votre cible. Vous devrez ensuite affronter Iron Lord, un colosse très coriace dont les coups peuvent tuer un homme facilement. Montez alors les marches et avancez pour vous placer sur la passerelle. Votre ennemi vous suivra mais n'avancera pas sur la passerelle.
Avancez pour frapper et reculez rapidement avant qu'il ne riposte. Utilisez cette tactique jusqu'à sa défaite. Descendez ensuite l'escalier et passez par la grille qui se trouve sous ces derniers. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle où se trouve Morgan. Combattez-le et éliminez-le pour pouvoir arracher sa dent. Prenez ensuite la carte de prime qui se trouve sur la table de gauche. Prenez aussi le code de Margo. Revenez alors vers les cellules et éliminez les deux Mercs en chemin. Entrez dans les douches et prenez la carte de prime. Eliminez le garde qui se trouve près de la porte qui mène à la salle de contrôle et soignez-vous avec l'unité NanoMed. Continuez votre chemin vers les cellules et parlez à Jaylor.
Allez ensuite près de la porte et entrez le code que vous a donné Jaylor. Prenez le tournevis qui se trouve dans le casier. Revenez alors à la salle de contrôle puis visitez celle qui se trouve à gauche. Ouvrez la grille qui se trouve au sol à l'aide du tournevis.

Alternateur

Avancez dans le conduit et sautez vers le bas quand le drone vous tourne le dos. Avancez derrière lui et éliminez-le. Utilisez ensuite son arme pour détruire les vitres. Sautez à gauche, sur la passerelle, et avancez jusqu'à l'échelle. Montez et sautez à gauche vers les caisses. Montez ensuite sur la caisse et descendez de l'autre coté. Allez vous cacher derrière les caisses quand le faisceau de lumière passe à coté de vous. Lorsque vous atteignez la plate-forme avec la lumière verte, ignorez-la pour le moment et montez sur le rebord de la plus haute caisse pour trouver une carte de prime. Allez maintenant vers la dernière plate-forme (celle avec la lumière verte) et entrez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle. Avancez dans le conduit et attendez que le drone vous tourne le dos pour avancer et l'attaquer. Allez ensuite vers la grille qui se trouve au centre de la salle et détruisez-la pour pouvoir entrer. traînez le corps du drone avec vous, avancez et entrez dans un autre conduit. Utilisez son arme pour détruire la vitre de la porte. Sortez dans une nouvelle salle et soignez-vous à la station de soin. Sortez par la vitre brisée, montez les marches et éliminez le Merc qui garde la zone. Passez la porte et éliminez un autre Merc. Avancez vers les escaliers et passez par la trappe. Eliminez l'ennemi qui effectue des réparations et attendez l'arrivée du drone par la porte. Sortez l'attaquer par derrière puis montez les marches et franchissez la porte.
Passez par une autre porte et cachez-vous derrière les caisses.
Attendez que le drone qui patrouille sur la passerelle passe pour monter sur les caisses puis sur la passerelle et l'attaquer. Utilisez ensuite son arme contre les autres drones de la zone. Allez à gauche et sautez sur la machine centrale puis vers la porte. Entrez dans la salle suivante et allez à gauche pour prendre la carte de prime qui se trouve dans l'ouverture de gauche. Avancez dans ce passage et sortez par la dernière ouverture pour tuer le drone par derrière. Eliminez ensuite le deuxième drone qui arrive par les escaliers et montez. Allez dans la salle des caisses et sortez par la porte. Avancez directement à gauche, derrière les caisses, pour vous mettre à l'abri du projecteur. Avancez ensuite tout en restant derrière les caisses pour arriver sous le projecteur.
Depuis votre position, allez vers les caisses d'en face et montez dessus pour prendre la carte de prime. Avancez ensuite à gauche jusqu'à l'ascenseur et montez. Dans la zone suivante, quittez l'ascenseur et abritez-vous derrière la caisse. Allez à gauche et montez dans un autre ascenseur. Allez ensuite à droite et montez à nouveau dans un ascenseur. Allez à gauche et éliminez deux Mercs en chemin. Entrez par la porte et soignez-vous à la borne de soin NanoMed. Sortez par la porte, sautez sur l'ascenseur et descendez devant la porte fermée pour tuer le drone et ramasser la pièce d'outil. Appuyez ensuite sur le bouton de l'ascenseur. Pendant votre descente, ne tirez aucune balle pour ne pas alerter les drones. Une fois en bas, allez sur la passerelle de gauche et montez à l'échelle. Avancez sur les tuyaux et descendez sur l'autre passerelle. Montez vers la salle vitrée de tout à l'heure et allez au fond. Montez sur la caisse pour atteindre le conduit et entrez.
Revenez à la salle de contrôle pour trouver deux drones. Eliminez l'un d'eux et utilisez son arme contre le deuxième. Revenez ensuite voir Silverman dans sa cellule. Allez ensuite voir Dacher qui demande un PDA pour vous aider.

Alerte rouge

Prenez alors le chemin des dortoirs. Allez devant l'écran et tirez avec le pistolet tranquillisant sur la grille qui se trouve en bas. Descendez et prenez la carte de prime qui se trouve en face et la cartouche NanoMed qui se trouve à gauche. Remontez et éliminez le drone qui garde la porte d'entrée des dortoirs. Eliminez le deuxième et traînez-le jusqu'à la porte suivante. Ouvrez-la et utilisez son arme contre les deux drones qui bloquent le chemin. Avancez en traînant l'un d'eux pour éliminer les autres drones qui se trouvent dans la zone. Montez ensuite les marches et avancez sur la passerelle pour ouvrir la grille d'aération (en surbrillance) avec votre nouvel outil.
Avancez dans le conduit jusqu'à descendre dans une nouvelle salle. Sortez par la porte et allez directement vous cacher à droite. Attendez que le premier drone vous tourne le dos et éliminez-le. Prenez son arme et éliminez les drones suivants. Avancez et utilisez l'arme de l'un des drones pour éliminer le reste dès qu'ils arrivent devant vous. Une fois que tous les drones sont hors d'état de nuire, avancez et montez les marches (à droite) vers la table. Prenez la carte de prime qui se trouve sur cette table et avancez. Tournez à gauche et montez sur la table qui se trouve contre le mur droit. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Montez ensuite vers la grille de ventilation et ouvrez-la.

PDA

Avancez dans le conduit et détruisez la grille. Attendez que le drone s'arrête, descendez et avancez derrière lui pour le tuer. Montez ensuite sur la caisse de droite pour prendre la carte de prime. Revenez au drone et utilisez son arme contre les deux autres ennemis qui rappliquent. Avancez ensuite vers les fenêtres et tournez à droite. Allez derrière les caisses et prenez la carte de prime. Sortez et allez à gauche des fenêtres. Eliminez le Merc et prenez le PDA qui se trouve sur la chaise, à droite de la station de communication. Allez ensuite au casier de Margo et ouvrez-le pour prendre le fusil à pompe. Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle ensuite allez vers le bloc des cellules pour parler à Dacher. Donnez-lui le PDA et revenez à la salle où se trouve la station de communication. Demandez à Dacher d'arrêter le ventilateur et allez à l'arrière de la salle. Sautez dans le trou pour vous retrouver dans une autre partie du vaisseau.

Niveaux principaux

Interrompez la conversation des deux Mercs et sautez-leur dessus pour les tuer. Avancez ensuite lentement à gauche et allez derrière le troisième Merc qui effectue des réparations près de la station de communication.
Utilisez cette dernière pour parler à Dacher. Après l'activation de l'alarme, allez vous placer dans l'ombre et attendez l'arrivée de deux drones. Eliminez celui que se trouve à droite et utilisez son arme contre le deuxième. Allez ensuite à droite et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Eliminez le Merc qui arrive et entrez dans la salle de contrôle des drones, qui se trouve à gauche. Allez ensuite derrière le Merc placé sur la station de contrôle des drones et éliminez-le pour prendre la carte d'accès. Allez ensuite vers les caisses et sautez dessus pour récupérer une carte de prime. Utilisez ensuite l'une des stations de contrôle des drones. En contrôlant le drone, allez à droite et tuez les deux Mercs. Avancez et détruisez le cadenas pour ouvrir la grille. Avancez vers la salle de droite et détruisez toutes les sources de lumière. Entrez dans cette grille et sacrifiez le premier drone pour qu'il se fasse tuer et provoque l'arrêt du ventilateur. Utilisez un autre drone et passez par ce même chemin.
Avancez et planquez-vous pour abattre les Mercs qui rappliquent. Restez à distance et éliminez-les en essayant de viser les têtes. Avancez et éliminez tous les Mercs pour laisser la voie libre à Riddick. Quittez ensuite le drone et attendez que le drone réparateur détruise la porte pour sortir. Avancez ensuite et ramassez les armes des Mercs. Passez ensuite par le ventilateur et éliminez les drones qui se trouvent à droite. Entrez par la porte d'en face et faites le plein de munitions. Sortez et tournez à droite pour entrer dans la salle où vous aviez détruit les sources de lumière. Repérez le premier Merc qui patrouille sur la passerelle d'en haut et éliminez-le. Montez ensuite à l'échelle et allez à gauche pour éliminer un autre ennemi. Continuez à progresser vers la gauche jusqu'à la porte fermée pour prendre la carte de prime qui se trouve devant cette dernière. Allez ensuite à droite et repérez les trois Mercs qui patrouillent en bas. Avant de descendre avec l'échelle, détruisez toutes les lampes pour plonger l'endroit dans le noir puisque vous disposez de la vision nocturne. Allez ensuite à gauche du deuxième pilier et accrochez-vous au rail. Avancez pour descendre dans une autre zone où se trouve une carte de prime. Descendez ensuite, avancez lentement et éliminez vos trois ennemis l'un après l'autre en évitant de passer devant leurs torches. Ramassez leurs munitions et avancez. Eliminez ensuite, avec des tirs en pleine tête, les Mercs qui gardent la porte. Avancez et traversez deux autres portes.

Galerie des drones

Soignez-vous à l'aide de l'unité qui se trouve à droite et entrez par la porte d'en face. Avancez et sortez dans le coeur du vaisseau. Eliminez les deux ennemis qui seront aspirés par le générateur de gravité. Avancez ensuite à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la deuxième console. Avancez encore à gauche et faites attention à ne pas vous laisser aspirer par la gravité du générateur. Eliminez d'autres Mercs et entrez par la porte. Avancez lentement sur la passerelle et utilisez les tirs en pleine tête contre les ennemis qui essayent de bloquer votre route. Sortez par la porte et allez à droite sur le rebord pour atteindre et prendre une carte de prime. Revenez à la plate-forme et avancez à gauche. Descendez par la trappe et avancez dans le conduit. Une fois à l'extrémité, grimpez sur la plate-forme et éliminez le Merc. Mettez-vous ensuite à couvert et balancez la sauce contre vos ennemis. Laissez-les s'approcher de vous pour mieux les avoir. Entrez par la porte et butez deux autres Mercs. Soignez-vous avec l'unité NanoMed et allez à droite.
Avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Ramassez leurs armes et continuez vers la porte. Ouvrez-la puis reculez et restez contre le mur gauche. Attendez que les Mercs rappliquent pour les éliminer plus facilement. Avancez ensuite et passez la porte du fond. Eliminez d'autres ennemis en vous mettant à couvert derrière les caisses à chaque fois. Allez ensuite à droite du dernier ennemi éliminé et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la caisse. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle suivante. Allez au fond à gauche et prenez la carte de prime qui se

trouve dans le coin. Allez ensuite de l'autre coté et éliminez les deux scientifiques. Montez les marches, soignez-vous et activez les rails à l'aide de la console. Allez ensuite sur la passerelle et grimpez sur le rail.

Recyclage

Une fois dans une autre zone du vaisseau, restez derrière la caisse et utilisez votre pistolet tranquillisant contre les trois ennemis. Piétinez-les ensuite pour les finir. Détruisez ensuite la vitre et passez dans une autre salle. Sautez par-dessus les caisses et détruisez la vitre située à gauche. Eliminez les ennemis et avancez dans le labo. Avancez vers la personne allongée qui demande de l'aide et parlez-lui. Acceptez de l'aider et mettez fin à ses souffrance. Faites-en de même pour son ami. Détruisez une autre vitre et passez. Descendez les marches situées à gauche pour vous soigner avec la borne qui se trouve à droite et pour prendre la carte de prime qui se trouve à gauche. Revenez en haut et allez vers le couloir gauche. Avancez et éliminez les deux ennemis puis allez dans le couloir droit. Une fois dans la grande salle, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les deux Mercs et avancez puis descendez et entrez dans l'allée d'en face pour prendre une carte de prime. Revenez ensuite à la salle où se trouve l'unité de soin et allez vers la grille de ventilation qui se trouve dans le coin droit. Ouvrez-la et entrez dans le conduit.
Avancez et sortez de l'autre coté. Restez derrière les caisses et éliminez vos ennemis un à un. Attendez que ces derniers sortent de leurs cachettes pour vous débusquer et accueillez-les comme il faut. Avancez ensuite près des vitres et allez au fond derrière les caisses pour trouver une carte de prime. Passez ensuite par les vitres brisées et allez à droite. Dès que vous descendrez, vous serez repéré. Courez alors vous mettre dans le coin droit et attendez l'arrivée des drones. Eliminez-les en visant toujours la tête pour en venir à bout rapidement. Eliminez ensuite le Merc qui se trouve sur le balcon de gauche. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et montez sur les caisses pour atteindre la plate-forme. Prenez la carte de prime qui se trouve par terre et descendez. Allez à gauche et montez sur les caisses pour atteindre l'autre plate-forme. Soignez-vous et utilisez la console pour parler à Dacher. Après l'ouverture de la porte qui se trouve du coté opposé, placez une balle dans la tête du Merc qui arrive et descendez.
Allez vers la porte et sortez. Allez à droite et quand le Méca arrive, courez tout le long du couloir, en utilisant les caisses comme abri, jusqu'à entrer dans la salle de dépotoir (visitée auparavant). Montez sur la passerelle située à gauche et allez jusqu'au centre où se trouve le bouton rouge. Attendez que le Méca passe sur la trappe pour appuyer sur le bouton et le faire tomber.

Vous n'avez plus le choix, vous devez maintenant affronter le Méca. Commencez par activer votre vision nocturne. Si vous manquez de munitions, faites le tour de la zone pour en trouver. Allez ensuite derrière les caisses de droite et planquez-vous. Déplacez-vous latéralement pour sortir et tirez dans la tête du Méca. Revenez à votre cachette dès qu'il commence à riposter. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi. Prenez ensuite les commandes du Méca et sortez par la porte. Dégommez tous les Mercs qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la station d'entretien des Mécas. Réparez votre engin et sortez par la porte.

Marche dans l'espace

Avancez aux commandes du Méca et détruisez le Méca ennemi en utilisant les roquettes. Avancez à gauche et détruisez les droïdes de réparation qui se trouvent près d'une station d'entretien de Méca. Passez par cette dernière pour les réparations et les munitions. Avancez ensuite mais ne vous éloignez pas trop de la station. Tirez des roquettes sur le Méca qui se trouve au fond, sur la passerelle d'en haut. Détruisez ensuite celui qui arrive par la droite en essayant d'éviter ses roquettes. Utilisez le déplacement latéral pour vous éloigner de la trajectoire des projectiles sans perdre de vue l'ennemi. Revenez ensuite à la station d'entretien avant d'attaquer les deux autres robots. Dès que votre Méca est à moitié endommagé, revenez vite à la station d'entretien. Après la destruction de tous les ennemis, entrez par la porte d'en face.

Emeute niveau des cellules

Avancez dans le couloir et détruisez le Méca ennemi. Entrez dans le bloc des cellules et détruisez, avec vos roquettes, ceux qui sont en train d'exterminer les détenus. Descendez ensuite du Méca et allez dernière la cellule de droite. Prenez

la lettre de Miles et sortez. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve à gauche de la porte. Après que Jaylor aie tué Silverman, il vous défie et demande un affrontement sans armes. Changez alors d'arme et prenez une arme blanche.
Avancer pour que Jaylor sorte de sa cachette. Bloquez les attaques puissantes de votre ennemi et essayez d'en contrer quelques unes. Ripostez et tuez-le. Après sa mort, entrez par la première porte à gauche et prenez la direction de la salle d'aération. Tuez Sad Eyes qui se trouve dans la salle vitrée et continuez votre chemin jusqu'à la station de communication. Parlez à Dacher et envoyez le message de Miles. Revenez alors à la salle de contrôle et allez à droite vers l'ascenseur. Saisissez le code pour entrer et allez au hangar 15.

Hangar

Dès l'ouverture de la porte sortez et allez à gauche. Sautez dans le trou et avancez dans le conduit d'air. Avancez et récupérer la carte de prime en chemin. Montez ensuite l'échelle pour se retrouver de l'autre coté du hangar. Restez dans l'ombre et avancez à gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez ensuite rapidement dans le balcon situé à gauche. Allez à gauche et entrez dans la salle de contrôle. Eliminez le Merc, avancez vers les commandes et démarrez le vaisseau. Activez ensuite l'ascenseur et sortez. Sautez vers la plate-forme qui sert comme ascenseur et redirigez l'arme du vaisseau. Revenez à la salle de contrôle et testez cette arme pour détruire les vitres et balancer les deux Mécas dans le vide. Sortez ensuite et allez au centre du hangar ou se trouve la plate-forme. Montez dessus et prenez la carte de prime. Revenez en haut et attendez que Dacher vous ouvre la porte. Avancez ensuite, soignez-vous et continuez votre chemin jusqu'à retrouver Dacher mort.
Revas va vous attaquer et vous désarmer. Prenez alors votre Ulaks et bloquez les attaques de Revas. Restez loin de votre ennemi et n'avancer que pour donner une attaque rapide et retirez-vous de suite. Quand vous toucher Revas Enchaînez les attaque et contrez ses coups pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 2 : Aguerra

Caniveau

Après l'atterrissage, allez à droite et entrez dans le conduit d'eau. Sortez de l'autre coté et allez à gauche. Montez la dénivellation et avancez vers les escaliers. Montez jusqu'à la partie détruite des escaliers. Sautez vers la plate-forme d'en bas puis accrochez-vous au rebord des escaliers suivants. Hissez-vous vers le haut et continuez d'avancer. Entrez dans la nouvelle salle et tuez votre premier drone sur cette planète. Utilisez ensuite son arme pour en éliminer deux autres. Descendez en suivant le chemin sur lequel vous vous trouvez et tournez à gauche pour remonter les marches et aller derrière la caisse. Prenez la carte de prime et redescendez. Avancez jusqu'à la zone suivante et longez le grillage jusqu'à la salle située à gauche. Entrez et montez à l'échelle. Passez la porte et montez à une autre échelle. Sautez ensuite en bas, sur la passerelle, et descendez les marches. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous ensuite au rebord. Déplacez-vous à gauche et descendez sur une autre plate-forme. Avancez et sautez en bas à nouveau. Accrochez-vous à un autre rebord et avancez à gauche jusqu'au ventilateur. Hissez-vous vers le haut et montez sur la corniche puis avancez jusqu'à la caisse. Montez sur cette dernière pour sauter et atteindre une autre plate-forme. Accrochez-vous ensuite au rail et avancez pour atterrir sur une nouvelle plate-forme.
Avancez sur les planches en bois et montez à l'échelle. Sautez vers la plate-forme située à droite et avancez. Montez à une autre échelle, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous sur la plate-forme et prenez la carte de prime. Sautez ensuite sur la caisse puis bondissez par-dessus la clôture pour finir devant la porte de la salle de contrôle. Allez vers la console de commande et redirigez le flot d'ordures. Entrez ensuite par la porte de la salle des pompes. Descendez les marches et éliminez le drone en chemin. Descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et passez par la porte qui donne à l'extérieur. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme et accrochez-vous au rail. Avancez et descendez dans le trou. Entrez dans la canalisation pour atteindre une nouvelle salle. Allez vers la caisse, montez dessus pour atteindre la passerelle. Montez ensuite à l'échelle et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et n'entrez pas par la porte, pour le moment. Accrochez-vous au rebord d'en bas et allez à droite. Descendez et allez à gauche vers l'échelle. Montez et entrez dans la salle. Soignez-vous et allez à droite. Sautez sur le tube de gauche et avancez pour saisir la carte de prime. Sautez ensuite en bas. Descendez les marches et sautez à nouveau en bas, à droite. Sautez ensuite derrière le drone et éliminez-le. Passez ensuite sous la grille et

avancez. Tournez à gauche et entrez dans le tube.

Site du Crash

Avancez dans les tubes jusqu'à l'échelle. Montez et cachez-vous dans l'ombre. Après que les drones se soient séparés, avancez lentement derrière celui qui se tient en face de vous. traînez son corps dans l'ombre et attendez l'arrivée du suivant. Eliminez-le en silence puis prenez son arme pour neutraliser les robots qui rappliquent. Allez ensuite à droite, tournez à gauche et encore à gauche. Allez vers l'ouverture dans le mur et prenez la carte de prime. Revenez à la cour centrale et avancez vers le passage de droite pour vous retrouver au bord de la mer. Attendez que les deux drones qui se trouvent dans la partie gauche de la zone s'approchent et éliminez le premier par derrière. Prenez son arme en vitesse et finissez le deuxième. Allez ensuite à gauche des bouteilles de gaz et parlez à Pavlo. Il vous donne la clé du dépôt de ravitaillement. Il demande un masque à gaz en échange d'une arme puissante. Avancez donc dans le passage qui se trouve à gauche de la maison de Pavlo et montez à l'échelle. Revenez à la zone où vous aviez trouvé la carte de prime et allez vers la porte du dépôt. Ouvrez-la et avancez derrière le drone pour l'éliminer par surprise.
Avancez ensuite à droite et éliminez le deuxième drone. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au dépôt. Montez à l'échelle et, avant d'entrer dans le conduit d'air, montez sur la caisse pour atteindre la plate-forme et saisir la carte de prime. Descendez ensuite et sautez en bas à gauche pour trouver une autre carte de prime. Remontez et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et descendez dans la salle. Soignez-vous, prenez le masque à gaz et le fusil FACS. Utilisez votre nouvelle arme sur les caisses qui bloquent la porte puis sur la porte elle même.
Tirez ensuite sur l'Archno-tourelle de réparation qui plane en face du dépôt. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les drones et l'Archno-tourelle qui sont sur votre chemin. Près de chaque drone se trouve désormais une tourelle. Restez alors vigilant et avancez lentement jusqu'à sortir par la grande porte du dépôt. Avancez dans la cour de la ville et éliminez les ennemis qui patrouillent. Allez vers la maison de Pavlo pour le retrouver mort. Eliminez le drone qui se trouve près de son cadavre.
Soignez-vous puis sortez et allez vers le pont. Eliminez les drones qui patrouillent sur le pont ainsi que les Archno-tourelles qui se trouvent dans la zone. Explosez celles qui se trouvent de l'autre coté du pont, aussi. Détruisez ensuite celle qui apparait au milieu du pont. Une fois de l'autre coté, détruisez une nouvelle tourelle qui jaillit de la fenêtre supérieure. Escaladez ensuite le rebord gauche, montez sur la caisse et utilisez le rebord suivant pour aller à droite avant de monter. Escaladez la dénivellation de droite et détruisez la porte pour entrer. Eliminez les deux drones qui se trouvent en bas, dans la cour, et montez sur la caisse qui se trouve à gauche. Accrochez-vous au rail et avancez vers l'autre rive. Allez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte.

Bazar

Avancez à gauche et passez sous le pont. Détruisez le pont en bois et montez la dénivellation. Avancez à droite et restez en haut pour débusquer et éliminer les drones. Descendez ensuite et détruisez la porte en bois. Entrez et prenez la carte de prime qui se trouve sur la table. Sortez et allez vers la cour. Allez à gauche et détruisez l'échafaudage pour atteindre et prendre la carte de prime. Avancez ensuite à droite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent au fond, près de l'unité de soin. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Traversez la cour et montez les marches pour voir un monstre surgir du mur. Reculez donc et abritez-vous derrière le mur. Avec votre FACS, lancez cinq projectiles sur le drone Alpha tout en évitant ses tirs de roquettes. S'il s'approche de vous, il vous attaquera avec son mini-gun. Explosez ensuite les cinq projectiles en même temps pour que l'ennemi se mette à genoux. Approchez-vous alors de lui et exécutez-le. Utilisez ensuite ses grenades pour créer une brèche dans la porte. Passez par cette ouverture et avancez sur le pont jusqu'à la porte. Entrez, avancez et entrez par une nouvelle porte située à droite.

New Venice

Avancez et commencez par tuer le premier drone qui se trouve à droite. Allez encore à droite et éliminez deux ennemis. Localisez ensuite et butez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Tirez avec votre arme sur le bouton pour déployer le pont. Traversez ce pont et entrez dans le bâtiment situé à droite en défonçant la porte en bois avec votre arme. Entrez, signez-vous et montez les marches. Détruisez une autre porte et explosez l'Archno-tourelle qui prend

place dans le balcon. Avancez ensuite dans le tunnel d'en face et détruisez la porte pour voir le drone Alpha. Lancez-lui cinq projectiles puis explosez-les pour qu'il se mette à genoux et éliminez-le. Prenez ensuite une des grenades du drone et lancez-la sur la cabane pour l'exploser. Avancez dans ce qui reste de la cabane et prenez la carte de prime. Descendez ensuite les marches et entrez dans le conduit qui se trouve à gauche. Avancez et récupérez la carte bonus. Revenez ensuite vers la salle où se trouve la station de soin et soignez-vous. Sortez et traversez le pont. Entrez dans le bâtiment de communications, allez vers la station et parlez à l'habitant d'Aguerra. Acceptez de l'aider en détruisant les brouilleurs de signaux ennemis. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve en face pour atteindre le plafond. Avancez à droite, prenez la carte de prime et descendez. Allez ensuite à gauche et défoncez les porte avec votre FACS. Avancez vers le petit port et prenez la carte de prime qui se trouve à gauche des caisses. Revenez en arrière et quittez le bâtiment.

Visez les paraboles qui se trouvent à droite et détruisez-les avec votre FACS. Allez ensuite près de la pancarte "New Venice North" et regardez en direction de la montagne pour trouver un autre brouilleur. Détruisez-le et revenez à la place du village. Allez près de l'entrée et regardez vers la montagne qui est à droite de la tour pour trouver le brouilleur. Détruisez-le et allez à New Venice South. Traversez le pont et allez à l'est de la ville puis localisez le brouilleur qui se trouve sur la colline à droite.
Détruisez-le et allez au dépôt qui se trouve à l'ouest de la ville. Avancez, repérez le brouilleur qui se trouve à gauche et détruisez-le.
Revenez ensuite vers la station de communications pour parler encore une fois à Gabril. Sortez ensuite et allez vers la zone où vous aviez tué le drone Alpha. Utilisez le rebord du mur droit pour monter. Avancez et descendez via l'échelle puis dégagez l'ouverture de l'égout et descendez.
Avancez et détruisez la lampe située à droite. Eliminez ensuite les Mercs qui vous cherchent dans le noir. Allez jusqu'à l'ascenseur et tirez quatre projectiles sur les quatre supports de l'ascenseur. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour remonter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans les Vieux Quartiers (Old Town).

Vieux quartiers

Avancez, descendez les marches et sautez dans le trou. Prenez la carte de prime qui se trouve à droite et remontez. Montez sur les caisses pour atteindre le pont et montez dessus. Allez au fond, à droite, et prenez la carte de prime. Descendez ensuite et défoncez la porte en bois de la salle d'en bas pour trouver une station de soin. Traversez ensuite le pont et allez vers la salle d'en face. Défoncez la porte et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail de l'arène. Baissez-vous et éliminez les deux drones qui rappliquent.
Allez ensuite dans l'arène. Allez vous cacher dans le noir (à gauche) et éliminez les Mercs qui se trouvent dans le balcon. Restez ensuite dans l'ombre et utilisez votre FACS contre les ennemis pour ne pas révéler votre position. Vous allez ensuite affronter un drone Alpha ; restez derrière le pilier et utilisez votre FACS pour planter cinq projectiles sur le monstre et les exploser en même temps. Approchez-vous de lui et achevez-le. Montez sur la plate-forme centrale et tirez sur le bouton qui se trouve en haut, pour monter. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou. Eliminez le Merc, soignez-vous et appuyez sur le bouton. Remontez, descendez dans l'arène et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et courez à droite pour échapper au drone Alpha. Détruisez la tourelle qui se dresse devant vous et montez les escaliers. Détruisez les deux portes en bois et avancez vers la cour suivante. Allez à gauche et descendez dans le trou pour prendre la carte de prime. Remontez et allez à la porte de la raffinerie pour attirer l'attention du drone Alpha. Revenez ensuite en arrière et allez vous poster à gauche, derrière le grillage. Lancez vos cinq projectiles et explosez-les. Courez en vitesse vers le drone et exécutez-le. Prenez ensuite l'une de ses grenades et lancez-la sur le grillage situé à droite. Allez ensuite vers ce grillage défoncé et prenez les munitions et la carte de prime. Entrez ensuite dans la raffinerie.

Raffinerie

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Gabril est mort et a laissé derrière lui deux fusils sniper se trouvant à droite de la station de communication. Prenez-les et sortez vers l'ascenseur. Une fois en haut, avancez derrière les caisses, localisez la tourelle en suivant le laser rouge et détruisez-la. Utilisez ensuite votre FACS pour pousser une caisse contre le mur droit et escaladez-le. Allez à droite et soignez-vous avec l'unité de soin puis accrochez-vous au rail.

Avancez jusqu'à la plate-forme et descendez. Eliminez les trois Mercs qui se trouvent en bas et descendez encore. Avancez vers le panneau de contrôle du trafic et appuyez sur le bouton. Revenez rapidement en haut de la plate-forme et éliminez les Merc qui arrivent par la porte de droite. Entrez ensuite par cette même porte. Montez la rampe et avancez à gauche pour attaquer les quatre Mercs par surprise. Avancez ensuite vers la caisse qui se trouve au fond et poussez-la contre la plate-forme derrière laquelle vous étiez passé auparavant. Montez et sautez vers la passerelle où se trouvent deux grandes caisses. Passez à travers le passage étroit, à gauche de ces caisses, et avancez jusqu'au bout pour prendre la carte de prime.
Descendez ensuite la rampe qui est à gauche. Localisez les tourelles et explosez-les avec votre FACS. Eliminez ensuite les Mercs qui surgissent sur les tours de droite et de gauche. Utilisez votre sniper pour plus d'efficacité. Avancez ensuite à gauche et soignez-vous avec l'unité de soin. Allez à droite et restez dans l'ombre pour tuer les deux Mercs qui se trouvent sous et sur la plate-forme. Poussez ensuite une caisse pour monter dessus et atteindre la plate-forme. Allez à gauche et avancez sur le long tuyau.
Ramassez la carte de prime qui se trouve au fond et rebroussez chemin. Montez l'échelle et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la tour et prenez la carte de prime. Allez ensuite à la dernière tour (à droite) et déverrouillez le secteur de confinement. Revenez en arrière et éliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte.
Entrez par cette porte et tournez à droite. Tuez les drones qui essayent de fuir et avancez lentement pour voir la tourelle accrochée au mur gauche. Explosez-la et avancez. Repérez-en une autre au fond de la zone et explosez-la. Avancez encore pour voir une troisième à gauche. Ignorez la porte qui mène à l'astroport et avancez. Allez à gauche dans le chemin étroit qui passe derrière les containers. Détruisez la tourelle qui se trouve au fond et prenez la carte de prime. Descendez la rampe et allez derrière le cylindre de gauche pour saisir une nouvelle carte de prime. Revenez à la porte de l'astroport, détruisez la tourelle et entrez.

Astroport

Avancez derrière les cylindres et prenez la carte de prime. Avancez sur la rampe et tournez à gauche pour détruire la tourelle. Avancez ensuite en suivant le chemin de droite. Tuez les deux Mercs en chemin et avancez jusqu'à ce qu'un autre descende de la grille et vous empêche de passer. Tuez-le et revenez en arrière. Allez vers les câbles de courant et utilisez le FACS pour tirer deux projectiles sur les deux interrupteurs situés en haut. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'échelle. Escaladez cette échelle et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à droite. Avancez par ce chemin et détruisez celle qui se trouve au plafond. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à droite et au fond de la salle. Avancez ensuite et explosez une nouvelle tourelle se trouvant sur le grand cylindre, à gauche. Avancez vers la lumière rouge et arrêtez-vous devant les caisses. Repérez la carte de prime qui est en bas, sur une poutre. Allez alors à gauche et sautez sur le tuyau. Avancez et sautez sur le pilier. Avancez lentement sur la poutre et prenez la carte de prime.
Pour remonter, marchez sur le tuyau pour qu'il vous ramène sur la passerelle. Revenez vers la lumière rouge, tournez à gauche et descendez dans le trou. Eliminez les quatre ennemis qui rappliquent et avancez. Entrez dans une nouvelle zone qui grouille de tourelles. Repérez-les grâce à leurs lasers rouges et explosez-les. Eliminez ensuite les deux drones qui patrouillent et revenez en arrière pour pousser une caisse vers la gauche de la plate-forme (celle de droite). Montez dessus pour vous emparer de la carte de prime. Allez ensuite vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Eliminez les deux drones puis avancez lentement pour repérer toutes les tourelles qui se trouvent sur le pilier de droite. Détruisez-les et descendez la rampe. Quand le drone Alpha arrive, reculez et lancez-lui cinq projectiles. Explosez-les et avancez vers lui pour le finir.
Prenez ensuite une grenade et lancez-la contre le baril explosif qui se trouve sur la cabane située à droite. Après l'explosion, entrez dans la cabane et prenez la carte de prime. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et passez par l'ouverture marquée par la lumière rouge. Avancez sur les tuyaux et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite, allez à droite vers la console de contrôle et activez les rails. Soignez-vous à l'aide de l'unité de soin qui se trouve à droite et passez par le chemin des rails de droite. Restez dans l'ombre et éliminez le drone Alpha qui inspecte la zone. Eliminez-en ensuite un deuxième. Restez près de leurs cadavres et attendez l'arrivée du Spinner qui est à bord d'un Méca. Restez derrière la caisse et lancez-lui les grenades ramassées sur les drones Alpha. Attendez qu'il arrive pour lui lancer une grenade en pleine tête et l'éliminer. Prenez ensuite sa carte d'identification et utilisez-la pour ouvrir le portail de chargement et revenir dans le Dark Athena.

Chapitre 3 : Retour à Dark Athena

Quartier Exécutif

Entrez et allez directement dans l'ombre, à droite. Attendez l'arrivée des Mercs pour les éliminer l'un après l'autre. Allez ensuite au fond de la salle de gauche. Montez sur les caisses et prenez la carte de prime. Revenez à droite et entrez par la porte. Soignez-vous avec l'unité de soin située à droite et utilisez la station Intercom qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite de la porte de droite pour voir une scène où les drones se rebellent et tirent sur leurs maitres. Sortez ensuite par cette porte et laissez le drone tranquille. Avancez dans le couloir de droite et sortez par une autre porte. Eliminez les Mercs qui arrivent par la droite et allez vers l'ascenseur qui se trouve encore à droite. Entrez et appuyez sur le bouton pour aller à la salle des tests de prototypes. Sortez de l'ascenseur et entrez par la porte gauche. Avancez jusqu'au fond et tournez à gauche. Brisez la vitre et prenez la carte bonus. Allez ensuite à la station de contrôle des drones Alpha et contrôlez le drone.
Avancez et éliminez les Mercs qui se trouvent dans les couloirs. Utilisez les roquettes contre les groupes d'ennemis et surveillez vos arrières pour éliminer les Mercs qui vous attaquent. Avancez jusqu'à la salle d'entrainement où se trouve Lynn, elle est caché dans un conduit à gauche. Amenez-la avec vous et suivez ses indications pour trouver votre chemin. Eliminez les Mercs qui se dressent devant vous. Lorsque vous aurez déposé Lynn, quittez la station de contrôle des drones. Sortez de la salle et entrez par la porte située à droite.

Combat final

Vous allez affronter Gale Revas pour la dernière fois. Oubliez le combat au corps à corps car elle possède une armure puissante qui la protège aussi des armes à feu. Votre seule arme est le FACS. Commencez par vous mettre à l'abri derrière l'un des piliers mais faites attention car suite aux tirs de Revas les piliers exploseront. Tirez ensuite un projectile sur le bouton de l'ascenseur pour ouvrir la porte. Attendez que Gale se place devant l'ascenseur pour lui tirer dessus avec le FACS. L'explosion du projectile la projettera un peu en arrière. Tirez-lui un autre projectile et attendez qu'elle se relève et se mette en posture de combat pour exploser le projectile et essayer de la faire tomber dans le vide. Si elle quitte sa position, revenez à l'abri jusqu'à ce qu'elle revienne devant la porte de l'ascenseur. Reprenez les tirs jusqu'à la faire tomber dans le vide par la porte de l'ascenseur. Il s'agit du seul moyen pour la tuer. Lorsque vous aurez réussi, admirez la scène finale. Bravo ! Vous êtes venu à bout de vos ennemis et vous avez réussi à vous évader de cette prison spatiale.

The Club

© Sega / Bizarre Creations 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ "REAL"

Terminez tous les tournois.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Killin

Terminer Ocean Liner

Nemo

Terminer Bojiste

The Darkness

© 2K Games / Starbreeze Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Entrez ces numéros dans une cabine téléphonique pour débloquer les bonus indiqués. Les secrets doivent tous êtres rentrés pour pouvoir débloquer le Gardien des Secrets.

Numéro	Bonus débloqué
555-4263	2K Sports Darkling
555-5664	Golfer Darkling

FILM : "THE MAN WITH THE GOLDEN ARM"

Il est possible de voir ce film en entier en éliminant le garde qui regarde la télé dans la salle des ordinateurs. Celle-ci se trouve derrière la porte située au milieu du couloir, après la chambre froide. Le garde ne remarquera pas votre présence à cause de son casque, et vous pourrez vous emparer de la télé. Changez de chaîne et attendez quelques secondes pour visionner le film "The Man With The Golden Arm", avec Frank Sinatra, dans son intégralité.

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Composez ces numéros de téléphone pour débloquer le succès Keeper of Secrets.

```
Numéro secret 0  : 555-6118
Numéro secret 1  : 555-1847
Numéro secret 2  : 555-6667
Numéro secret 3  : 555-4569
Numéro secret 4  : 555-9985
Numéro secret 5  : 555-1037
Numéro secret 6  : 555-1206
Numéro secret 7  : 555-9528
Numéro secret 8  : 555-3285
Numéro secret 9  : 555-5723
Numéro secret 10 : 555-8024
Numéro secret 11 : 555-6322
Numéro secret 12 : 555-9132
Numéro secret 13 : 555-6893
Numéro secret 14 : 555-2402
Numéro secret 15 : 555-6557
Numéro secret 16 : 555-2309
Numéro secret 17 : 555-4372
Numéro secret 18 : 555-9723
```

```
Numéro secret 19 : 555-5289
Numéro secret 20 : 555-6205
Numéro secret 21 : 555-7658
Numéro secret 22 : 555-1233
Numéro secret 23 : 555-3947
Numéro secret 24 : 555-9562
Numéro secret 25 : 555-7934
Numéro secret 26 : 555-7892
Numéro secret 27 : 555-8930
Numéro secret 28 : 555-3243
Numéro secret 29 : 555-3840
Numéro secret 30 : 555-2349
Numéro secret 31 : 555-6325
Numéro secret 32 : 555-4565
Numéro secret 33 : 555-9898
Numéro secret 34 : 555-7613
Numéro secret 35 : 555-6969
```

Autres numéros

555-2941
555-5465
555-8989
555-7526
555-3318
555-5709
555-3440
555-9345
555-1093
555-4525
555-5211
555-9903
555-9868
555-7642
555-4649
555-8416
555-3429
555-3520
555-2734
555-3492
555-4682
555-5438
555-7710
555-1266
555-5311
555-9588
555-6441
555-1234
555-7643
555-8881
555-5569
555-6454
555-1229
555-5549
555-8856

555-8766
555-2763
555-5619
555-3849
555-5466
555-3794
555-6799
555-3791
555-3452
555-2575
555-4676
555-5477
555-9913
555-5197
555-4691
555-8164
555-6713
555-3249
555-5327
555-5595
555-4336
555-6418
555-7614
555-3496
555-2764
555-1917
555-4603
555-8896
555-6503
555-1952
555-4463
555-5439
555-7641
555-7761
555-1228
555-6892
555-3495
555-7467

Correspondants

Butcher : 555-7373
Jenny : 555-2284
Paulie : 555-7735
Phone retailer : 555-5664
Sarah : 555-6402
SBZ : 555-8672

The Eye of Judgment

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GOAL

Complétez tous les decks en jouant contre le CPU en Normal (avec l'option "Official Layout"). Le mode Goal sera disponible dès que le deck Arbiter sera complété, ainsi que six nouveaux objectifs pour chaque deck. Pour débloquer une nouvelle carte en mode Goal, complétez les objectifs suivants en jouant contre le CPU en Normal (avec l'option "Official Layout")

Arbiter

Gagnez en ayant 5 créatures du même élément sur le plateau.

Biolith Scourge

Gagnez en ayant 5 cases Biolith occupées.

Earth Emperor

Gagnez en faisant en sorte que votre adversaire contrôle un seul terrain.

Fire Crusader

Gagnez sans utiliser une seule carte de magie.

Water Barrage

Gagnez sans détruire de créature ennemie.

Wood Swarm

Gagnez en moins de 10 tours.

TROPHÉES

Bronze

Gardien

Pour avoir bravé le portail (Victoire vs. deck de départ)

Ascète en deuil

Pour l'entraînement aux rites du feu (Victoire vs. deck à thème Set 1. Croisé pyrique)

Moine d'Okunada

Pour avoir maté la mutinerie aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 1. Barrage aquatique)

Épéiste de la bordure Est

Pour avoir gagné l'estime de vos camarades terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 1. Empereur terrestre)

Cavaliers de Til Vorg

Pour ceux ayant rejoint l'armée de libération des bois (Victoire vs. deck à thème Set 1. Nuée sylvestre)

Gardien château biolithe

Pour avoir prouvé votre valeur aux biolithes (Victoire vs. deck à thème Set 1. Fléau biolithe)

Gardien de la prison du bouc noir

Pour avoir capturé les disciples du feu sans scrupule (Victoire vs. deck à thème Set 2. Colère pyrique)

Mercenaire Venoan

Pour avoir réussi l'initiation du clan aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 2. Conquête aquatique)

Bataillon des morts

Pour avoir éradiqué les morts-vivants terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 2. Expiation terrestre)

Bandits verts

Pour avoir été admis dans le groupe des voleurs sylvestres (Victoire vs. deck à thème Set 2. Déchainement sylvestre)

Archiviste du château biolithe

Pour avoir pleinement compris les biolithes (Victoire vs. deck à thème Set 2. Dieu biolithe)

Gardien theraclave

Pour avoir été admis au sein de l'armée pyrique (Victoire vs. deck à thème Set 3. Chaos pyrique)

Garde du palais tritonide

Pour avoir été admis au sein de l'armée aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 3. Eau de mort)

Guilde de l'Epée à Visvar Vaas

Pour avoir été admis dans le cercle des chevaliers terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 3. Néant Terrestre)

Ouvrier du labo de l'alchimiste

Pour avoir été recommandé auprès du labo de recherche sylvestre (Victoire vs. deck à thème Set 3. Abîme Sylvestre)

Créateur de dieu biolithe

Pour ceux qui pourraient devenir Créateurs de dieu biolithe (Victoire vs. deck à thème Set 3. Fureur Biolithe)

Argent

Ninja Yaksha

Pour votre victoire sur l'armée fédérale (Victoire vs. deck à thème Set 1. Arbitre)

Inquisiteur parmétique

Pour avoir puni les hérétiques parmétiques (Victoire vs. deck à thème Set 2. Fureur parmétique)

Étudiant en arts obscurs et sacrés

Pour être entré à l'académie (Victoire vs. deck à thème Set 3. Eye of Judgment)

Révérend du Deuil

Pour avoir affronté les intrus à mains nues (Défi du Set 1 terminé)

Père d'Okunada

A l'inspiration nécessaire pour mettre un terme rapide au combat (Défi 2 du Set 1 terminé)

Libérateur de la bordure Est

Pour avoir pris les positions de l'adversaire (Défi 3 du Set 1 terminé)

Chef de la forêt

Pour avoir tendu une embuscade imparable à l'ennemi (Défi 4 du Set 1 terminé)

Maître de guerre

Pour avoir conquis des territoires sur l'immensité (Défi 5 du Set 1 terminé)

Patriarche ninja

Pour avoir maintenu une unité solide au combat (Défi 6 du Set 1 terminé)

Surveillante de la prison du bouc noir

Pour avoir réprimé les émeutes d'une main de fer (Défi 1 du Set 2 terminé)

Don venoan

Pour avoir su tromper les forces ennemies (Défi 2 du Set 2 terminé)

Général mort-vivant

Pour récompenser une domination pleine et totale (Défi 3 du Set 2 terminé)

Roi vert

Pour avoir su être généreux en un clin d'oeil (Défi 4 du Set 2 terminé)

Armada biolithe insubmersible

Pour avoir aboli les éléments primaires (Défi 5 du Set 2 terminé)

Prieur parmétique

Pour avoir puni les hérétiques d'ici et de là-bas (Défi 6 du Set 2 terminé)

Chef de l'armée des 1000 de Dhees

Pour avoir puni vos ennemis avec des prouesses physiques dignes d'un dieu (Défi 1 du Set 3 terminé)

Amiral tritonide

Pour être sorti vainqueur sans avoir fait couler le sang inutilement (Défi 2 du Set 3 terminé)

Dix tyrans

Pour l'anéantissement total de vos ennemis et de leurs blasphèmes (Défi 3 du Set 3 terminé)

Seigneur de la forêt

Pour avoir gagné avant la déclaration de guerre (Défi 4 du Set 3 terminé)

Biolithe condamné

Pour avoir inspiré la peur aux insensibles biolithes (Défi 5 du Set 3 terminé)

Maître d'invocation

En reconnaissance de votre rang de maître invocateur (Défi 6 du Set 3 terminé)

Or

Guerrier divin de Junon

Pour récompenser les véritables experts du combat (Victoire dans d'innombrables duels ; 100)

Platine

Invocateur divin

En reconnaissance de votre rang de véritable Maître invocateur (Tous les trophées ont été acquis)

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

The King of Fighters XII

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARTWORKS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les artworks d'un personnage en particulier, vous devez lui faire passer les 5 combats du mode Arcade sans perdre un seul round.

The Orange Box

© Valve 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu.

ECRAN ALTERNATIF

Dans Half-Life Episode 1 et 2, l'écran principal changera régulièrement d'apparence en fonction de l'endroit où vous en êtes dans le jeu.

The Punisher : No Mercy

© Sony / Zen Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Barracuda

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Bushwacker

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Silver Sable

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Finn Cooley

Terminer le niveau 2 du mode Story.

Jenny Cesare

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Microchip

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Jigsaw

Terminer le niveau 4 du mode Story.

TRICHE

Mods actifs

Invisibilité

Faire 300 victimes avec Jigsaw en multijoueur.

Invincibilité

Faire 300 victimes avec Silver Sable en multijoueur.

Régénérateur

Faire 225 victimes avec Barracuda en multijoueur.

Sprint

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Amélioration d'arme

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Mods passifs

Berserk

Faire 250 victimes avec Rhino en multijoueur.

Gain de sang

Faire 150 victimes avec CMG en multijoueur.

Link Feeder

Faire 300 victimes avec Enforcer M8 en multijoueur.

Senseur

Faire 175 victimes avec Microchip en multijoueur.

Saccage

Faire 275 headshots en multijoueur.

Plaques épaisses

Terminer le niveau 2 du mode Story.

TOUTES LES ARMES

HSK PSU .45

Terminer le niveau 1 du mode histoire.

Enforcer M8

Terminer le niveau 2 du mode histoire.

ARM-5

Terminer le niveau 3 du mode histoire.

Disruptor ML76

Terminer le niveau 4 du mode histoire.

AKS-49

Tuer 150 personnes avec le CMG en multijoueur.

Bushwacker LMG

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

Bushwacker ML

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

Bushwacker Slug

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

GL32

Tuer 150 personnes avec Finn Cooley en multijoueur.

CMG

Tuer 150 personnes avec l'ARM-5 en multijoueur.

D2 Crossbow

Faire 275 tirs à la tête en multijoueur.

Rhino

Tuer 150 personnes avec le HSK PSU .45 en multijoueur.

TOUS LES COSTUMES

Costume 1 de Barracuda

Tuer 60 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 2 de Barracuda

Tuer 150 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 3 de Barracuda

Tuer 270 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 4 de Barracuda

Tuer 50 fois Silver Sable en multijoueur.

Costume 1 de Bushwacker

Tuer 75 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 2 de Bushwacker

Tuer 150 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 3 de Bushwacker

Tuer 225 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 1 de Finn Cooley

Tuer 75 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 2 de Finn Cooley

Tuer 150 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 3 de Finn Cooley

Tuer 225 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 4 de Finn Cooley

Tuer 300 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 1 de Jenny Cesare

Mourir 30 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 2 de Jenny Cesare

Mourir 90 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 3 de Jenny Cesare

Mourir 180 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 1 de Jigsaw

Faire 25 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 2 de Jigsaw

Faire 50 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 3 de Jigsaw

Faire 75 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 4 de Jigsaw

Faire 100 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 5 de Jigsaw

Tuer 75 Punisher en multijoueur.

Costume 1 de Microchip

Tuer 75 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 2 de Microchip

Tuer 150 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 3 de Microchip

Tuer 225 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 1 de Silver Sable

Tuer 75 personnes avec Silver Sable en multijoueur.

Costume 2 de Silver Sable

Tuer 150 personnes avec Silver Sable en multijoueur.

Costume 1 de The Punisher

Tuer 15 Barracuda en multijoueur.

Costume 2 de The Punisher

Tuer 25 Bushwacker en multijoueur.

Costume 3 de The Punisher

Tuer 35 Finn Cooley en multijoueur.

Costume 4 de The Punisher

Tuer 50 Jigsaw en multijoueur.

The Saboteur

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Le touriste

Récupérer toutes les cartes postales des monuments.

L'as du volant

Effectuer et remporter toutes les courses des missions libres.

Saint-Honoré

Dépenser 75 000 unités de contrebande.

Foire à la démolition

Détruire 50 véhicules.

Le toit de Paris

Grimper au sommet de la Tour Eiffel.

Mort en silence

Tuer discrètement 50 Nazis ou plus.

Commandant du nord

Donner espoir aux Parisiens de la zone 1.

Commandant de l'ouest

Donner espoir aux Parisiens de la zone 2.

Commandant du sud

Donner espoir aux Parisiens de la zone 3.

Fumer comme un pompier

Passer beaucoup de temps à ne rien faire.

Casanova

Embrasser 50 femmes.

Médaille d'argent

Obtenir votre premier bonus en argent.

Médaille d'or

Obtenir votre premier bonus en or.

Premières gouttes de sang

Remplir votre première mission libre.

Commando

Remplir chaque type de mission libre.

Monsieur sabotage

Remplir 333 missions libres de la zone 1 de Paris.

Désastre irréel

Remplir 212 missions libres de la zone 2 de Paris.

L'arme de destruction massive

Remplir 239 missions libres de la zone 3 de Paris.

Le bourreau de la mère patrie

Remplir 53 missions libres à Sarrebourg.

Garde-côte

Remplir 76 missions libres au Havre.

Guérilla

Remplir 425 missions libres à la campagne.

Le canard canardé

Trouver et jouer au "Tir au canard".

Pas de témoin

Remplir une mission sans déclencher l'alarme.

Maître du déguisement

Terminer une mission de l'histoire en gardant un déguisement intact.

Ni vu, ni connu

Tuer discrètement un général nazi en étant déguisé.

Le grand saut

Survivre à une chute depuis la Tour Eiffel.

Argent

La fièvre acheteuse

Acheter toutes les armes disponibles dans les boutiques.

Or massif

Atteindre tous les bonus Or.

Pas de ça avec moi

Empêcher les Nazis d'exécuter 40 civils.

Or

Le libérateur de la France

Donner espoir au peuple de France.

Platine

Compléter tous les autres trophées

Compléter tous les autres trophées.

Trophées secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Prologue

Pas de fumée sans feu

Après la cinématique du début, discutez avec le soldat français qui vous demande de le rejoindre afin de vous opposer aux nazis. Lorsque vous avez le contrôle de Sean, avancez à gauche et sortez du bar. Avancez à droite en sortant, suivez le marqueur jaune et entrez dans la ruelle de droite. Discutez avec Luc, montez dans la voiture de ce dernier et conduisez jusqu'au dépôt de ravitaillement.

Dès que vous arrivez, Luc s'aperçoit qu'un allemand est en train de frapper une femme dans la rue et perd son sang froid. Aidez-le à frapper les nazis, lisez les instructions, verrouillez les cibles et donnez-leur des coups de poings jusqu'à les neutraliser.

Ensuite, entrez dans la zone gardée par les nazis et escaladez le bâtiment. Approchez-vous silencieusement du garde sur le toit et poussez-le dans le vide. Redescendez, cognez les deux autres gardes et détruisez les deux caisses pour trouver de la dynamite à l'intérieur.

Par la suite, remontez dans la voiture et conduisez jusqu'au dépôt de carburant. Escaladez le bâtiment qui se trouve en face du dépôt, attendez que Luc détruise le camion pour attirer l'attention et sautez sur le câble pour atteindre le dépôt, à l'autre bout de la zone.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, courez jusqu'à la citerne d'essence, placez la dynamite sur le conduit et fuyez la zone en revenant sur vos pas.

Après l'explosion, sautez rapidement par-dessus les caisses, utilisez le câble et sortez du dépôt. Remontez rapidement dans le véhicule, attendez que Luc monte aussi et partez au Club Belle. Entrez dans le club, allez à l'arrière, ouvrez la porte en forme de tableau et entrez pour vous reposer un moment.

Des jours meilleurs

A présent, vous vous retrouvez trois mois plus tôt chez vous, dans la campagne. Après la scène, montez dans le camion et conduisez jusqu'à la frontière allemande. Arrêtez le camion dans l'endroit indiqué, attendez que le soldat nazi inspecte les papiers puis roulez jusqu'au point de rencontre avec Vittore.

De vieux amis, de nouveaux ennemis

Descendez du camion, atteignez le bar et entrez pour retrouver Vittore. Après la scène cinématique, une bagarre générale se déclenche. Visez les hommes en uniforme et donnez-leur une bonne correction. Effectuez des coups de poing rapides et des coups de pied et assommez-les tous. Une fois qu'ils sont neutralisés, sortez du bar.

A ce moment, vous retrouvez une vieille connaissance et prenez les commandes de sa voiture rapide.

Madame Sinclair

Maintenant que vous conduisez la voiture de Skylar, fuyez les nazis qui vous poursuivent et échappez-vous. Repérez votre position dans le radar et fuyez les cercles rouges pour les éviter. Sortez de la ville si nécessaire et abattez les nazis qui vous poursuivent. Lorsque vous aurez semé les allemands, retournez en ville et allez à l'hôtel. Au matin, prenez l'une des voitures près du bassin à droite et atteignez le circuit.

Pole position

A présent, vous devez effectuer la course et essayer de la remporter. Conduisez avec habilité, soyez rapide dans le circuit et remontez petit à petit sur tous les autres concurrents.

Après le 1er tour, vous dépasserez la majorité des concurrents. Après le 2ème tour, vous rattraperez ceux qui sont en tête de course. Enfin, dépassez l'Allemand qui se trouve en pole position et regardez la scène qui se déclenche.

Ballade du dimanche

Montez dans la voiture bleue qui est juste en face de vous et attendez que Jules monte également. Repérez Dierker le pilote allemand, attendez qu'il démarre sa voiture et prenez-le en filature. Faites attention à la jauge Paranoïa en haut à droite, ne la laissez pas se remplir et suivez l'allemand qui sort de la ville jusqu'à un grand entrepôt.

Ensuite, descendez de la voiture et suivez Jules à travers les arbres jusqu'à ce que vous atteigniez la clôture de l'entrée. Escaladez ce mur, descendez de l'autre côté et approchez-vous doucement de la voiture de Dierker.

Montez dans le véhicule, mettez les pleins gaz et conduisez directement vers la falaise. Lorsque vous entendez Jules crier : " MAINTENANT ", sautez rapidement de la voiture pour qu'elle tombe de la falaise.

La nuit la plus noire

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez ligoté et torturé par Dierker. Dès que vous avez le contrôle de Sean, sortez de la salle d'interrogation et avancez à droite dans le couloir. Lorsque vous remontez les escaliers, suivez les instructions, approchez-vous doucement du soldat et tuez-le furtivement.

Ensuite, sortez de l'usine et abattez silencieusement un autre garde, à gauche. Grimpez sur la grande enseigne du bâtiment, faites attention à un autre soldat en patrouille (sur le toit). Attendez qu'il ait le dos tourné, abattez-le silencieusement, prenez son arme et descendez par l'échelle de droite.

Descendez sur la passerelle, utilisez une autre échelle qui se trouve au fond pour descendre à nouveau et sortez votre arme. Avancez légèrement à gauche, repérez un premier soldat et abattez-le. Descendez le couloir de gauche, visez les autres soldats nazis qui arrivent et descendez-les. Continuez à avancer dans le couloir, descendez les nazis qui arrivent et atteignez un grand salon.

Prenez couverture derrière les clôtures, tuez les nazis de loin et avancez doucement dans le salon. Montez les marches, au fond à droite, abattez deux autres gardes et approchez-vous de la porte de gauche. Tuez le soldat qui est à l'intérieur puis entrez. Sortez par l'autre porte, abattez deux autres soldats près du véhicule et prenez les commandes de ce dernier. Accélérez en roulant tout droit et défoncez la porte pour sortir du domaine.

Hors de la poile à frire

A présent, vous devez conduire le véhicule et quitter l'Allemagne. Faites attention aux camions nazis, suivez la route indiquée et sortez du pays. En pénétrant dans le pays voisin, vous remarquez que les nazis ont déjà déclenché la guerre.

Dans le feu

Continuez à conduire le véhicule jusqu'à ce que vous arriviez à la ferme de Merini. Les nazis sont en train de la détruire.

Défoncez la porte métallique avec le véhicule, avancez jusqu'à l'endroit où se trouve Merini et descendez. D'abord, abattez le soldat qui manie la tourelle, tuez ceux qui sont près de votre ami puis éliminez ceux qui sont dans la cour et à l'entrée du bâtiment.

Merini vous informe que Véronique est dans l'immeuble enflammé. Entrez, abattez les soldats près de la porte et avancez par la cavité de gauche. Avancez tout droit et descendez deux autres nazis.

Ensuite, avancez jusqu'à la porte au nord-ouest et suivez le chemin. Abattez un autre ennemi près d'un bureau et prenez l'entrée qui est apparue après l'explosion. Repérez les deux soldats qui tentent de tuer Véronique (à gauche), visez rapidement et dégommez-les avant qu'ils n'y arrivent.

Acte 1

Abattoirs

Sortez de la chambre, trouvez les escaliers du bar et montez pour parler à Luc. Après la discussion, quittez le club et lisez les instructions à propos de la jauge de suspicion. Ensuite, rangez rapidement votre arme et avancez à gauche. Détournez un véhicule et rendez-vous au canal.

Descendez du véhicule, suivez Luc et discutez avec lui. Par la suite, avancez à gauche, traversez le pont et atteignez l'autre rive du canal. Repérez le soldat qui est en patrouille, n'éveillez pas les soupçons et abattez-le furtivement. Prenez son costume, entrez dans le tunnel et abattez silencieusement le nazi. Sortez du tunnel, entrez dans l'usine et avancez à droite. Marchez comme un nazi, n'éveillez pas les soupçons et restez loin d'eux.

Frayez-vous un chemin vers l'intérieur de l'entrepôt et éliminez le garde qui détient la clé de la prison. Récupérez cette clé sur son cadavre, ouvrez la cellule et libérez vos amis. Ensuite, courez vers le sous-sol de l'abattoir et évitez ainsi le bombardement des avions de chasse.

Bouteille choc

A présent, discutez avec Santos qui n'est pas très loin de votre emplacement et commencez la mission suivante. Vous devez ramener une vieille bouteille de champagne qu'un nazi acheté à Santos pour pouvoir récupérer des médicaments. D'abord, rendez-vous discrètement à la cité et atteignez le point indiqué, dans la rue.

Ensuite, sortez votre arme et commencez le massacre. Eliminez d'abord les nazis qui sont devant les escaliers, remontez les marches, abattez-en d'autres et montez sur le toit de la maison.

Utilisez le câble pour traverser la cour, descendez et abattez le rassemblement de soldats. Récupérez la bouteille de champagne, remontez rapidement sur le toit et utilisez la cachette pour vous abriter. Une fois que le calme est revenu, grimpez d'un toit à l'autre via les câbles et quittez la zone d'alerte, marquée en rouge sur le radar.

Enfin, prenez un véhicule, conduisez vers l'abattoir et ramenez la bouteille à Santos. Prenez les médicaments, descendez au sous-sol et parlez à Véronique pour achever la mission.

Le marché noir

Maintenant, repérez l'icône S qui représente Santos sur votre carte et atteignez-la. Entrez dans une ruelle, trouvez votre homme et parlez-lui. Ensuite, parlez à Pierre et prenez la dynamite et des grenades.

Ensuite, repérez la cible sur le radar, grimpez au toit de l'immeuble et approchez-vous de la tour sans vous faire remarquer. Sortez la dynamite, placez-la au pied de la tour et allumez la mèche. Détruisez ainsi la première tour, repérez la seconde tour dans la carte et atteignez-la incognito. Détruisez-la de la même manière puis repérez la prochaine cible qui n'est autre qu'un général nazi. Restez sur le toit des maisons, repérez le général d'en haut, sortez votre arme et abattez-le.

Votre dernier objectif et de détruire le tank ennemi. Pour ce faire, abattez d'abord les gardes qui l'entourent et approchez-vous-en rapidement. Allumez rapidement la dynamite et fuyez lors de l'explosion.

Enfin, trouvez la cachette qui se trouve sur un toit, non loin du tank, et dissimulez-vous des nazis. Une fois que le zone est en sécurité, sortez et retrouvez Santos. Parlez-lui à deux reprises pour commencer la mission suivante.

Briseur de Limousine

Votre prochaine mission consiste à voler la limousine du général nazi. D'abord, atteignez la cible sur la carte se trouvant à quelques rues de votre position. Grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et repérez la cour dans laquelle se trouve le général.

Ce dernier se trouve à côté des trois soldats nazis qui sont en train de s'entrainer au tir. Visez-les, lancez une grenade et tuez ceux qui ont survécu à l'explosion.

Ensuite, tuez d'autres hommes près de la porte métallique et descendez. Montez dans le véhicule, foncez tout droit et défoncez la porte. Fuyez les soldats ennemis et la zone d'alerte rouge puis ramenez la limousine à Santos. Maintenant, allez au club Belle et parlez à Vittore.

Trente pièces de plomb

D'abord sortez du Belle, détournez une voiture et approchez-vous de la grande cour où se trouve le général allemand. Descendez à pied, avancez doucement près du général et prenez-le en filature. Il se déplacera vers une seconde cour où il rencontrera son informateur. Une fois que vous avez localisé le traitre, sortez votre arme et liquidez-le. Abattez également le général et fuyez. Trouvez rapidement une cachette ou prenez un véhicule et semez les allemands qui vous poursuivent.

Après la mission, rendez-vous à l'abattoir pour rencontrer Luc et commencer la mission suivante.

La liberté ou la mort

Sortez de l'abattoir, prenez un véhicule et rendez-vous dans la zone de détention. Repérez les gardes qui se trouvent dans la cour, faites attention à ceux qui sont en patrouille et approchez-vous d'une tour proche des cellules. Essayez d'éliminer le garde et prenez son uniforme.

Ensuite, essayez d'entrer doucement dans les cages sans vous faire repérer et ouvrez celle de Crochet. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et descendez tous les nazis dans la cour. Ensuite, ouvrez rapidement les trois autres cages à proximité et libérez les prisonniers. Une fois que toutes les cages sont ouvertes, détroquez la première voiture que vous voyez et fuyez les soldats allemands. Quittez la zone d'alerte rouge et retournez à l'abattoir pour voir Luc.

A partir de maintenant, vous pouvez commencer l'histoire de Crochet mais il est préférable d'achever l'acte 1 avant de réaliser ces missions.

Livraison spéciale

Discutez avec Véronique, sortez de l'abattoir et trouvez une voiture. Conduisez la jeune femme jusqu'à l'endroit marqué sur la mini-carte et attendez qu'elle prenne le colis.

Ensuite, conduisez-la vers le point de livraison, attendez qu'elle livre le paquet qui s'avère être une bombe et foncez pour fuir les soldats nazis alertés. Lorsque vous aurez semé les ennemis, retournez à l'abattoir et retrouvez Luc.

Après la mission, allez retrouver Skylar Sinclair à l'autre bout de la ville et discutez avec elle pour recommencer la mission suivante.

Secrets enterrés

Remontez dans une voiture et retrouvez Skylar pour commencer la mission. Entrez dans le tunnel, prenez couverture derrière le mur d'en face et attendez que les deux nazis se séparent. Ensuite, tuez silencieusement celui qui est resté et

prenez son uniforme.

Avancez à gauche, remontez la pente et approchez-vous doucement d'un soldat nazi à droite. Tuez-le silencieusement, revenez légèrement en arrière et grimpez par-dessus la clôture. Avancez à droite dans la prochaine cour, approchez-vous d'un autre garde et tuez-le silencieusement. Grimpez à nouveau aux clôtures et atteignez ainsi le mausolée.

Maintenant, vous devez faire très attention car l'endroit est très surveillé. D'abord, avancez à droite discrètement et tuez furtivement le soldat muni d'un lance-flammes.

Ensuite, revenez dans la section gauche et éliminez un second manieur de lance-flammes par derrière. Abattez un autre soldat juste à proximité et approchez-vous doucement de la voiture nazie. Placez de la dynamite pour l'exploser et éloignez-vous. Attendez que les nazis soient occupés à comprendre ce qu'il se passe pour dégainer votre arme et attaquer l'entrée du mausolée. Eliminez les quatre soldats, repérez l'échelle qui mène au sous-sol à gauche de l'entrée et descendez.

Une fois dans la crypte, descendez dans le corridor et abattez cinq soldats nazi. Faites attention au dernier soldat qui dispose d'un lance-flammes, essayez de lui lancer une grenade et tuez-le. Approchez-vous du coffre et regardez la scène.

Une fois que vous êtes hors de la crypte, remontez dans le camion, attendez que Skylar monte également et conduisez-le hors du cimetière. Défoncez la porte, suivez la ligne jaune du radar et allez jusqu'au lieu de l'embuscade.

Faites attention à l'état du camion en regardant la jauge (en haut à droite de l'écran) et tentez de ne pas trop l'abîmer. Lorsque vous arrivez dans la zone de riposte, descendez du camion, sortez votre arme et tuez les nazis qui arrivent. Vous devez remplir la jauge en haut à droite en éliminant les soldats nazis. Vous pouvez aussi utiliser de la dynamite pour exploser un tank et remplir rapidement la jauge.

Une fois que vous aurez réussi la riposte, retournez dans le camion et conduisez-le vers l'endroit sur indiqué sur la carte.

Un voyage sur la côte

Entrez dans la chambre suivante dans laquelle se trouve Skylar et parlez-lui. Ensuite, sortez, montez avec Skylar dans la voiture sportive et conduisez jusqu'à l'endroit indiqué. Suivez l'itinéraire sur le radar, évitez d'attirer l'attention des nazis et allez au Havre.

Vive la vengeance

Entrez dans l'église qui se trouve à proximité, discutez avec Skylar et Bishop puis commencez la mission. Prenez un véhicule dans le garage du mécanicien se trouvant pas loin et rendez-vous vers l'endroit où se trouve le camion rempli de médicaments. Montez dans le camion (vous y trouverez un déguisement) et conduisez jusqu'à la citadelle. Attendez que les gardes ouvrent la porte, entrez et traversez le pont.

Conduisez jusqu'à la porte fermée, descendez du camion et abattez furtivement le garde sur votre gauche. Ensuite, placez la dynamite sur la porte, mettez-vous à l'abri et explosez-la. Sortez votre arme, prenez couverture derrière les clôtures et tuez, pour commencer, tous les nazis qui se trouvent à l'extérieur.

Ensuite, entrez à l'intérieur de la citadelle et éliminez de nombreux autres soldats ennemis. Avancez tout droit, repérez une seconde porte et explosez-la avec de la dynamite.

Entrez, éliminez un manieur de lance-flammes et entrez dans la cour. Abattez un second ennemi à droite, tuez deux autres soldats et montez les escaliers, à droite. Utilisez le mur pour vous couvrir et abattez trois autres nazis. Regardez en haut à gauche, visez les barils explosifs et tuez les soldats qui sont à proximité. Abattez également les soldats qui sont près de la tourelle à gauche des escaliers et empruntez-les. Tuez deux soldats ainsi que celui qui manie la tourelle

puis montez les escaliers à droite.

Avancez à gauche en remontant les marches, couvrez-vous derrière les caisses et abattez les six nazis qui arrivent. Tuez également ceux qui sont sur le toit et la passerelle puis avancez et montez les marches. Tuez les nazis restants, abattez le manieur de lance-flammes et continuez votre ascension jusqu'au Zeppelin.

Après la courte scène cinématique, allez au cockpit et approchez-vous de l'échelle qui est à gauche. Par la suite, courez sur la passerelle, traversez celle qui est sur le point de tomber puis grimpez à l'échelle.

Courez, sautez par-dessus le vide et remontez une autre échelle. Ensuite, accrochez-vous à la corde qui se trouve au-dessus du vide et traversez jusqu'à l'autre côté.
Grimpez à l'échelle, courez à gauche et sautez pardessus le vide. Enfin, escaladez une dernière échelle et descendez le long du câble.

Une fois la mission accomplie, entrez dans l'église qui ne se trouve pas très loin et parlez à Wilcox. Par la suite, prenez un véhicule et retournez à Paris. Entrez dans l'abattoir, parlez à Luc et allez voir Santos.

Acte 2

Un murmure ou un rugissement

Lorsque vous aurez discuté avec Santos, prenez un véhicule et rendez-vous à l'endroit indiqué. Dès que vous arrivez, repérez les trois camions de ravitaillement et descendez de la voiture. Avancez près de l'immeuble qui contient la tourelle, escaladez-le et abattez furtivement le soldat qui patrouille sur le toit. Utilisez le lance-missiles, visez les camions de ravitaillement et détruisez-les tous.

Ensuite, prenez le temps de détruire quelques autres tours et des véhicules puis quittez la zone. Trouvez une cachette non loin de votre emplacement et cachez-vous le temps que les choses se calment. Enfin, revenez voir Santos et parlez-lui à deux reprises pour prendre vos faux papiers. Ensuite, allez voir Vittore. Discutez avec lui puis rejoignez Margot.

Evasion

Entrez dans la maison, parlez à Margot, achetez de nouvelles armes (ne ratez pas le pistolet silencieux) et sortez. Montez dans une voiture et allez vers la zone de détention.

Descendez du véhicule, repérez un soldat nazi en patrouille et abattez-le silencieusement. Prenez son uniforme, avancez discrètement autour de l'immeuble et repérez les échafaudages.

Escaladez-les pour atteindre le toit, abattez furtivement le soldat nazi puis grimpez à la tour qui est à gauche. Prenez un fusil-sniper et descendez le maximum de soldats nazi dans la zone. Gardez votre position, tuez quatre soldats sur les toits à gauche et deux manieurs de lance-flammes dans la cour. Ensuite, descendez dans cette même cour, abattez les snipers et les soldats restants puis libérez le prisonnier.

Maintenant, vous devez rapidement sortir de cet endroit avant que les renforts nazis ne débarquent sur les lieux. Prenez de la dynamite, placez-la sur la porte métallique et détruisez-la.

Abattez les deux gardes postés devant la porte et sortez en courant. Prenez couverture derrière un pilier ou un obstacle et tuez quelques soldats nazis. Faites attention à votre prisonnier puisqu'il peut mourir lors de l'évasion et essayez de le protéger et de le garder près de vous. Trouvez rapidement un véhicule, prenez la fuite vers les endroits éclairés de la carte et semez les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que ceci est fait, retournez à la planque de Margot et achevez ainsi cette mission.

Après la mission, allez voir Luc dans une cour bien gardée par les soldats nazis. Discutez avec lui puis allez voir

Bryman pour commencer la mission suivante.

L'obusier

Après la discussion avec Bryman, entrez dans la ruelle qui se trouve à proximité, montez les marches et abattez furtivement le premier soldat. Prenez son uniforme, préparez-vous à tuer un second soldat en patrouille et repérez d'autres nazi sur les toits. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et commencez le massacre. Grimpez sur les toits et prenez une position cachée. Balayez la zone afin de repérer l'emplacement des soldats nazis et abattez-les rapidement un par un.

Avancez vers la gauche, grimpez d'un toit à l'autre et abattez les snipers qui sont postés sur les tours de contrôle. Visez également les barils explosifs qui sont à proximité des ennemis pour les abattre plus facilement. Continuez à avancer vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez vers une passerelle et une échelle. Eliminez les ennemis qui sont aux alentours, grimpez à l'échelle et abattez le nazi qui se trouve près du lance-missiles.

Prenez les commandes de cette arme, visez l'obusier qui se trouve à l'extrémité de l'immeuble et détruisez-le. Une fois que la mission est accomplie, quittez cet endroit, prenez un véhicule rapide et fuyez les soldats nazis qui sont en alerte de niveau 4. La fuite sera très compliquée, par conséquent, repérez la zone de résistance marquée en vert sur la carte et atteignez-la rapidement. Ensuite, remplissez la jauge (en haut, à droite de l'écran) en tuant des nazis et résistez ainsi à leurs derniers assauts.

Après la mission, allez voir Bishop dans la campagne pour discuter avec lui puis retrouvez Skylar.

Tonnerre menaçant

Courez jusqu'au pont indiquée sur la carte, grimpez à l'échelle et avancez à gauche. Dans cette mission, il est inutile de se déguiser car l'endroit est étroit et vous serez rapidement repéré. Donc, tuez le premier soldat à gauche et un second sur la passerelle en haut.

Escaladez la courte échelle sur votre gauche et installez les premiers explosifs. Ensuite, traversez la poutre qui se trouve en face de cette position, atteignez le côté opposé et grimpez sur les barres métalliques. Installez les seconds explosifs, descendez et avancez légèrement sur la passerelle. Repérez une seconde poutre qui mène au prochain emplacement d'explosif, tuez les nazis à proximité et installez les explosifs.

Ensuite, remontez le long des passerelles, grimpez à la grande échelle et approchez-vous du dernier emplacement. Abattez les nazis qui sont aux alentours, placez le quatrième explosif et remontez en haut sur les rails en prenant l'échelle sur votre gauche. Abattez les quelques soldats qui rôdent, placez les derniers explosifs sur les rails et fuyez en glissant le long de la corde, à proximité.

Maintenant, retournez près de la voiture de Skylar et montez. Le niveau d'alerte est de 3. Conduisez rapidement vers les zones éclairées de la ville, repérez l'emplacement de la résistance et atteignez-le. Garez la voiture dans le cercle vert et descendez combattre les nazis. Remplissez la jauge en haut de l'écran en éliminant des ennemis et repoussez ainsi l'attaque.

Maintenant que la zone est sécurisée, faites monter Skylar dans la voiture et conduisez jusqu'à Wilcox, près de la gare. D'abord entrez dans la gare, escaladez dans le premier wagon indiqué et éliminez les hommes armés qui sont à l'intérieur. Activez l'accélérateur du wagon puis descendez. Ensuite, repérez le second train dans la gare et approchez-vous de l'extrémité qui donne sur la gare. Tuez les nazis dans la station et ceux sur le toit du wagon puis escaladez-le avant qu'il ne parte. Sautez d'un wagon à l'autre, repérez le premier emplacement et placez les explosifs.

Par la suite, sautez sur le wagon suivant, visez les nazis de loin et abattez-les. Tuez également ceux qui sont à droite et à gauche du wagon et utilisez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Progressez vers l'avant du train, tuez plusieurs autres nazis et utilisez la tourelle pendant quelques instants. Continuez à avancer vers l'avant du train jusqu'à ce vous arriviez au wagon moteur. Tuez le soldat nazi et le conducteur, trafiquez l'accélérateur et revenez en arrière.

Sautez rapidement d'un wagon à l'autre, ignorez les coups de feu ennemis et atteignez celui dans lequel se trouve Kessler.

Après la scène cinématique dans laquelle le pont explose et le train s'effondre, conduisez Skylar et Kessler vers la planque de l'abattoir. Entrez dans la planque puis parlez à Véronique. Parlez ensuite à Luc, sortez de l'abattoir et allez voir Santos dans la ville. Vous devez avoir 500 pièces de contrebande pour obtenir de faux papiers. Si vous ne les avez pas, sabotez quelques haut-parleurs de propagande et quelques tours de contrôle et revenez voir Santos. Une fois que vous avez les faux papiers, revenez voir Luc dans l'abattoir et parlez-lui.

Sud de la Seine

Sortez de l'abattoir, prenez une voiture dans le garage (à gauche) et conduisez Luc jusqu'au point de réunion. Arrêtez-vous près du barrage, attendez la vérification des papiers puis continuez. Lorsque vous arrivez à destination, descendez et suivez Luc pour rencontrer Mingo et Mme Bonnaire.

" Il y a quelque chose qui cloche " Évidemment, les nazis vous ont tendu un piège. Sortez votre arme, prenez couverture derrière la clôture et abattez la première vague de soldats.

Ensuite, courez vers la rue et montez dans la voiture. Attendez l'arrivée des alliés, fuyez les soldats nazis qui arrivent et semez-les. Il est préférable d'atteindre une zone de riposte car le niveau d'alerte est assez élevé. Ensuite, repoussez l'attaque nazi en tuant les soldats qui arrivent et reconduisez les alliés vers l'endroit indiqué sur la carte.

Maintenant, entrez dans le conduit d'égout qui est désormais une nouvelle planque et parlez à Luc. Après la scène, sortez de la planque, prenez un véhicule et allez discuter avec Vittore.

Huissier

Prenez un véhicule et approchez-vous du château dans lequel se trouve la voiture. En arrivant, vous remarquez que l'endroit est bien gardé. D'abord abattez furtivement un soldat nazi et prenez son uniforme.
Ensuite, avancez doucement à gauche du château, prenez la petite allée près de la falaise à gauche.

Avancez jusqu'à ce vous entriez dans le château, montez les escaliers à gauche et repérez Francesca.

Prenez à gauche afin d'éviter le soldat qui est en face, passez derrière la maison et descendez dans le jardin. Montez les marches, repérez le soldat armé d'un lance-flammes qui a le dos tourné et tuez-le silencieusement. Ensuite, prenez de la dynamite et explosez l'entrée souterraine que vient de prendre Francesca. Descendez dans le sous-sol, sortez votre arme et abattez d'abord un manieur de lance-flammes. Tuez ensuite deux autres soldats dans les escaliers et plusieurs autres nazis dans les caves à vin et avancez à droite pour apercevoir l'Aurore.

Après la courte cinématique, abattez deux nazis à droite du véhicule, un autre sur la passerelle élevée à gauche et un dernier à l'extrême gauche.

Ensuite, approchez de la voiture, activez le levier pour la faire descendre et conduisez-la. Foncez tout droit dans le tunnel d'en face, évitez les obstacles posés et les ennemis et sortez du château. Fuyez les nazis qui vous poursuivent, semez-les ou atteignez une zone de riposte. Une fois que ceci est fait, conduisez la voiture jusqu'au garage de Vittore et achevez ainsi cette mission.

Surchauffe

Avant de commencer cette mission, il est préférable d'aller voir un vendeur d'armes et d'acheter un double barillet ainsi qu'un MP44. Ensuite, repérez l'icône de Bryman et rejoignez-le pour commencer cette mission. Prenez la voiture, approchez-vous du quartier Général de la Gestapo et repérez le câble électrique. Escaladez le bâtiment qui se trouve à gauche et qui est relié au câble. Glissez le long des câbles pour atteindre le poteau électrique, au milieu, puis glissez pour atteindre le château. Escaladez sur les rebords des fenêtres, atteignez le balcon en haut et entrez.

A présent, avancez doucement dans le couloir et abattez silencieusement le nazi qui parle à la radio. Mettez son uniforme, revenez en arrière et prenez le couloir à gauche. Repérez un autre soldat nazi près des marches, tuez-le silencieusement et descendez les deux étages. Entrez dans la salle où se trouvent deux nazis, abattez rapidement le premier et tuez le second avec votre arme. Sautez par-dessus les garde-corps et descendez ainsi dans la bibliothèque. Tuez un nazi, tirez sur le livre indiqué et ouvrez ainsi le passage secret.

Abattez les deux soldats nazis derrière la porte secrète et entrez. Avancez dans le corridor, descendez les marches et abattez deux nazis en bas des escaliers. Avancez tout droit, tournez à droite et abattez trois autres hommes armés. Prenez couverture derrière les caisses, faites le ménage et avancez jusqu'à la pièce. Tuez un ennemi dans le coin gauche, prenez les munitions et poursuivez dans le couloir de gauche. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois nazis et continuez par la porte de droite. Faites attention au soldat muni d'une mitrailleuse dans la pièce suivante, lancez des grenades et abattez trois autres hommes à l'intérieur.

Avancez tout droit, suivez le chemin et préparez-vous à tuer les Soldats de la Terreur (ce sont des soldats puissants munis d'une armure et d'une mitrailleuse). Dès que ces super-soldats arrivent en courant, lancez-leur des grenades pour les blesser et ouvrez le feu. Tuez-en d'abord deux puis abattez le troisième qui arrive plus tard. Prenez leur arme, avancez tout droit dans le corridor et prenez la porte de droite. Activez le levier pour ouvrir la porte, sortez et entrez dans la chaudière, à droite. Repérez la porte métallique, placez de la dynamite et explosez-la avant que les ennemis n'arrivent par derrière. Toutefois, si vous voulez essayer la nouvelle arme, regardez derrière vous et abattez une vague de soldats nazis.

Une fois que la porte est défoncée, avancez dans le corridor, montez quelques marches et tuez deux ennemis. Continuez jusqu'au grand salon en flammes, tuez un premier soldat à gauche et prenez couverture. Abattez les quatre autres nazis, avancez progressivement et couvrez-vous derrière les barricades. Montez les escaliers en face, abattez trois nazis et poursuivez à gauche. Prenez couverture derrière les obstacles, visez les ennemis qui sont éparpillés dans la grande salle et abattez-les un par un. Avancez à gauche puis au milieu et sautez par-dessus le vide. Lancez une grenade sur le super-soldat qui arrive, tuez-le et prenez l'ascenseur qui est en face.

A présent, vous devez éliminer quatre soldats d'élite dans la cour. Prenez couverture derrière les garde-corps du balcon, visez les soldats qui sont en bas et ouvrez le feu. Lancez-leur également des grenades, essayez de viser la tête et faites attention au nazi qui arrive par l'ascenseur et qui essaye de vous surprendre par derrière. Tuez-le puis occupez-vous des super-soldats restants.

Par la suite, descendez les escaliers et retrouvez Maria. Prenez la porte qui se trouve à proximité, avancez vers la sortie de la Gestapo et échappez-vous de cet endroit. Enfin, prenez un véhicule et conduisez Maria jusqu'à l'abattoir.

Des moutons à l'abattoir

Après les retrouvailles entre Kessler et sa fille Maria, il s'avère que les nazis vous ont poursuivi jusqu'à l'abattoir. Sortez de votre planque, allez vers la sortie sud de l'abattoir et utilisez la tourelle. Ouvrez le feu sur les quelques soldats qui sont éparpillés, abattez-les puis tirez sur les véhicules qui arrivent pour les détruire. Vous devez à tout prix empêcher les sapeurs de poser leurs bombes et les abattre.

Ensuite, l'attaque survient par la section Nord de l'abattoir. Courez vers l'autre côté, grimpez à l'échelle qui est à gauche en sortant et utilisez la tourelle. Abattez les soldats nazis présents puis tirez sur les véhicules dès qu'ils s'approchent. La tourelle ne peut pas viser en bas à cause de son emplacement élevé. Par conséquent, dès qu'un sapeur s'approche trop du bâtiment, abandonnez la tourelle un instant, abattez-le avec votre arme et reprenez-la. Vous pouvez également utiliser une autre tourelle à droite. Détruisez les véhicules et les sapeurs qui arrivent par la droite, repoussez l'attaque puis rendez-vous sur le côté de l'abattoir d'où surviendra la prochaine attaque.

A présent, prenez couverture derrière la barricade et tuez les nazis qui arrivent dans des véhicules. Lancez des grenades, détruisez les véhicules et repérez le tank qui arrive. Lorsque ce dernier s'arrête près de l'entrée, foncez dans sa direction et tuez les nazis qui sont près de lui. Placez rapidement de la dynamite ou de la RDX sur le tank et fuyez. Si le tank est encore intact, nettoyez la zone en éliminant les soldats d'élite et placez une seconde charge explosive pour le détruire.

Après la scène cinématique, montez dans la voiture qui se trouve près du garage de l'abattoir et conduisez Kessler dans la planque des catacombes. Après une autre scène, parlez à Bryman qui se trouve à l'entrée des catacombes.

Sombre règne

Après la discussion avec Bryman, prenez un véhicule et approchez-vous de l'immeuble sur lequel se trouve la première radio. Escaladez l'immeuble via la canalisation, avancez vers le nazi qui est à droite de la radio et tuez-le silencieusement.

Placez le premier micro sur la radio, glissez le long du câble électrique à droite et atteignez la radio suivante. Abattez d'abord le garde à droite, sabotez la radio et escaladez le mur qui est en face de celle-ci. Utilisez le câble électrique pour atteindre le toit suivant, escaladez les rebords et approchez-vous ainsi de la troisième radio. Tuez le nazi, prenez son arme et abattez les soldats que vous apercevez dans votre viseur.

Sabotez la radio, utilisez le câble pour continuer à avancer et sabotez une quatrième radio. Ensuite, grimpez à l'échelle qui se trouve à proximité, sautez vers l'immeuble, de l'autre côté de la rue et accrochez-vous au rebord des fenêtres. Remontez sur le toit, approchez-vous de la radio suivante, tuez le garde et sabotez-la. Prenez le fusil-sniper, visez les soldats sur la tour et le toit à gauche et tuez-les. Traversez le long du câble électrique, sabotez la sixième radio et reprenez le fusil-sniper. Balayez les soldats sur les tours, atteignez le toit et faites gaffe au soldat maniant le lance-roquettes. Tuez-le, abattez également ceux qui sont à proximité de la dernière radio puis descendez dans la cour. Enfin, abattez les ennemis restants et bousillez la dernière radio avant que le temps ne s'achève.

Maintenant, quittez cet endroit et détournez un véhicule pour fuir les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que le calme est revenu, allez voir un marchand d'armes pour faire le plein de munitions, de grenades et d'explosifs puis allez voir Bryman dans un conduit d'égouts.

Besoin de peu...ou d'un seul

Après la discussion avec Bryman, suivez le conduit d'égouts qui est en face de ce dernier et sortez près de la plateforme d'essence. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à l'échelle au milieu et remontez. Prenez une arme puissante, visez le soldat d'élite en patrouille à gauche et abattez-le.

Prenez son arme, car elle est plus puissante que la votre, suivez le chemin de la plateforme à gauche et abattez un autre soldat et un manieur de lance-flammes. Prenez également la mitrailleuse du soldat d'élite, avancez près de la porte et abattez un nazi sur votre gauche.

Ensuite, entrez par la porte et prenez les escaliers de gauche. Tournez à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. A présent, remontez d'autres escaliers et prenez couverture derrière la clôture. Visez les groupements de soldats nazis et lancez des grenades pour causer un maximum de dégâts. Tuez les nazis restants, approchez-vous de la deuxième plateforme à droite et grimpez à son échelle qui se trouve à gauche. Entrez à l'intérieur du bunker et utilisez la radio qui s'y trouve.

Après avoir contacté Bryman, sortez du bunker et sautez sur la plateforme de gauche. Prenez couverture derrière la machine, visez les soldats d'élite qui viennent d'arriver du Zeppelin et abattez-les un par un. Tuez un soldat en haut de l'échelle (près du Zeppelin), deux soldats sur la passerelle en bas puis grimpez à l'échelle et montez sur le Zeppelin.

Lorsque ce dernier arrive sur le toit de Notre Dame, descendez sur la plateforme et tuez silencieusement le soldat nazi. Enfilez son costume, descendez tranquillement les escaliers jusqu'à ce que vous aperceviez un sniper que vous devrez tuer silencieusement.

Prenez le fusil à lunettes, descendez à l'échelle et approchez-vous du bord lorsque la scène d'exécution se déclenche. Sortez le fusil, visez le soldat qui est en train d'exécuter les prisonniers et tuez-le. Ensuite, descendez rapidement les deux échelles suivantes et glissez le long de la corde jusqu'à l'autre côté. Tuez le soldat près de la tourelle et utilisez-la. Nettoyez la cour, abattez les hommes qui s'approchent de Véronique et protégez-la. Lorsque les nazis sont moins

nombreux dans la cour, descendez et retrouvez Véronique.

Bryman débarque avec un camion muni d'une tourelle. Montez à l'arrière et prenez les commandes de celle-ci. Repérez les véhicules qui vous pourchassent, visez les conducteurs et les tourelles et tuez-les. Regardez constamment la jauge de l'état du camion et faites tout pour ne pas le détruire.

Après quelques moments, le camion s'arrête quelques instants puis reprend sa course. A ce moment, la jauge de l'état du camion doit avoir été réduite de moitié. Ouvrez le feu à nouveau et détruisez les derniers véhicules jusqu'à ce que vous arriviez dans un lieu sur.

Par les cendres

Le temps de la grande course est arrivé. Vous allez maintenant conduire l'Aurore et gagner la course que les nazis organisent. Essayez de ne pas heurter les obstacles sur les côtés de la route, repérez les virages du circuit sur le radar et essayez de garder le cap. Le nitro se régénère, alors utilisez-la dès que vous êtes sur une ligne droite. Après le premier tour, vous devez au moins dépasser la moitié des concurrents. Au second tour, dépassez tous les concurrents et terminez la course en première position.

Après la course, prenez un véhicule et fuyez la zone. Le niveau d'alerte est de 4, il est donc préférable d'atteindre une zone de riposte et d'éliminer les nazis pour les repousser. Ensuite, allez au club Belle pour trouver Vittore.

Acte 3

C'est ici l'empire de la mort

Après la macabre découverte, allez vers la planque des catacombes et découvrez que les nazis les ont déjà pris d'assaut. Marchez à pieds jusqu'à l'endroit gardé par les nazis, repérez l'immeuble qui se trouve en face du jardin qui mène aux catacombes et escaladez-le.

Localisez le lance-missiles sur la plateforme métallique, abattez les deux nazis qui le gardent et utilisez-le. Bombardez les véhicules, nettoyez la zone en tuant les nazis dans le jardin puis utilisez le câble pour atterrir devant la porte d'entrée des catacombes et entrez.

Descendez les escaliers, suivez le corridor à gauche et abattez furtivement le premier nazi.

Prenez son uniforme, avancez et doucement et tuez deux autres soldats, plus loin. Détruisez les caisses que vous apercevez à droite et à gauche pour récupérer des grenades et des munitions et avancez.
Faites attention au soldat d'élite qui arrive, lancez une grenade et ouvrez le feu pour le tuer. Ensuite, poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une cave remplie de barils explosifs.

Visez-les et tirez pour créer une grosse explosion qui endommage les ennemis aux alentours. Ensuite, avancez à droite et abattez d'autres nazis. Dans la pièce de droite se trouvent un lance-flammes et un soldat d'élite. Utilisez le couloir de gauche de la pièce pour vous couvrir et tirez à travers les trous. Lancez des grenades, tirez également sur les barils explosifs puis entrez dans la pièce. Prenez l'arme redoutable du soldat d'élite, suivez le chemin de gauche puis celui de droite et ouvrez la porte métallique.

Avancez, tuez le premier nazi à droite puis faites attention au manieur de lance-flammes, plus loin. Lancez une grenade ou prenez un fusil de terreur et tuez-le. Suivez le chemin à gauche puis à droite et avancez tout droit là où se trouve la lumière des bougies et atteignez ainsi l'étage supérieur de la zone suivante. Abattez le soldat de la terreur plus loin, visez les soldats qui sont en bas et tuez-les.

Utilisez les barils explosifs pour les abattre puis descendez via le câble électrique. Poursuivez le chemin, faites attention au soldat armé d'un lance-flammes dans la zone suivante et tuez-le à l'aide d'une grenade. Avancez, repérez une autre zone avec des caisses en feu et tuez le soldat identique qui s'y trouve.

A présent, poursuivez jusqu'à la falaise et avancez à gauche. Grimpez aux rebords, tuez le soldat normal et le soldat d'élite à l'autre bout. Ensuite, sautez à droite là où se trouve une lumière bleue et marchez le long du rebord de la falaise. Sautez à nouveau par-dessus le vide jusqu'à l'autre bord, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi la résistance.

Après la scène cinématique, prenez couverture derrière le pilier brisé et éliminez les soldats d'élite qui sont de l'autre côté de la rive. Si vous n'avez pas la mitrailleuse de la terreur, lancez des grenades et achevez-les. Après le petit incident avec Luc, regardez à droite et abattez les soldats se trouvant sur le pont en bois. Ensuite, allez là où se trouve Luc et lancez des grenades pour tuer le maximum de soldats. Tirez sur le manieur de lance-flammes restant, faites attention à ne pas tuer Luc puis parlez-lui.

Après la mission, allez voir un marchand d'armes et achetez des armes de la terreur. Ensuite, retrouvez Skylar et commencez la mission suivante.

Ca va faire Boom

D'abord, attendez l'arrivée de deux voitures et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, montez dans le camion et foncez directement vers la Gestapo. Détruisez la porte d'entrée et avancez tour droit jusqu'à l'entrée du bâtiment.

Descendez les marches à droite, entrez et abattez un premier soldat d'élite. Utilisez les grenades pour en venir à bout rapidement, prenez son arme et suivez le chemin à gauche. Tuez un autre soldat dans la pièce suivante, descendez la rampe à droite et abattez cinq soldats dont un armé de lance-flammes dans le grand salon.

Ensuite, montez la marches qui sont au fond du salon et suivez le chemin du corridor. Tuez un nazi en montant la rampe et deux autres super-soldats en tournant à droite. Faites gaffe au manieur de lance-flammes, lancez des grenades puis continuez le chemin jusqu'à un autre grand couloir ayant des escaliers. Abattez deux nazis en premier lieu puis tuez les trois autres soldats qui sortent de la porte. Entrez par la porte, tuez deux ennemis à droite et avancez jusqu'à la salle où se trouve Maria.

Maintenant, avancez sur la passerelle et tirez sur les soldats d'élite qui garde la planque de Kessler à droite. Lancez des grenades, abattez-les puis retrouvez Kessler. Ensuite, suivez-le vers la porte qui mène au Cyclotron. Regardez derrière vous, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les le temps que Kessler ouvre la porte. Couvrez-le puis entrez dans la salle de la machine. Montez à l'échelle de droite, entrez dans la salle de contrôle et approchez-vous du panneau de contrôle.

Attendez le signal du docteur puis activez le panneau. Détruisez les caisses près de l'entrée, prenez le lance-roquettes, visez la première tour de refroidissement et détruisez-la. Ensuite, abattez les deux super-soldats qui arrivent, détruisez une seconde caisse pour prendre une autre roquette et détruisez le seconde tour, au fond à gauche. A présent, descendez près du coeur de la machine et détruisez-la avec de la dynamite. Faites très attention aux soldats d'élite qui arrivent, éliminez-les puis achevez votre tâche.

Après la destruction du noyau de la machine, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et dégagez le passage. Abattez un soldat en haut de la passerelle, éliminez-en trois autres en bas et avancez. Eliminez un manieur de lance-flammes, tirez sur les barils et les citernes explosives et tuez ainsi les nazis qui sont proches. Ensuite, prenez couverture derrière les grandes caisses et tuez les trois soldats d'élite qui bloquent le chemin. Enfin, suivez le docteur Kessler jusqu'à la porte de sortie.

L'ange de la mort

Parlez à Véronique, montez dans une voiture et allez à la Tour Eiffel. Courez jusqu'à au pied de la tour, entrez dans l'ascenseur et montez. Sortez de l'ascenseur, avancez jusqu'à l'autre ascenseur de l'autre côté et prenez-le.

Avancez à droite en sortant de l'ascenseur, montez la rampe, contournez la zone et entrez dans le bar. Montez la rampe au milieu du bar, escaladez aussi la passerelle et prenez l'ascenseur qui mène à l'observatoire. Après la scène et la discussion avec Dierker, prenez votre arme, visez la tête de Dierker et Bang !

Félicitations ! Vous avez vengé Jules et complété l'histoire de The Saboteur !!!

Missions secondaires

Pour effectuer les missions secondaires, rendez-vous à l'un des six personnages se trouvant dans les planques et parlez avec eux. Voici les missions secondaires de chaque personnage :

Duval Mingo

Trop Bavard

Après le briefing, approchez-vous de l'endroit où se trouve Francine et escaladez le toit de l'immeuble voisin. Regardez la cour, repérez Francine en train de chanter et tuez-la avec votre arme. Ensuite, abattez les nazis et nettoyez la cour. Descendez le long du câble électrique, récupérez le médaillon et grimpez à l'échelle derrière l'estrade. Enfin, tuez les nazis que vous apercevez et désactivez les deux alarmes pour stopper l'alerte. Ramenez le médaillon à Duval.

Chassé ou être chassé

Après la discussion avec Duval, allez discuter avec l'homme de la résistance. Ensuite, escaladez le toit de l'immeuble à droite et tuez le sniper indiqué sur le radar. Ensuite, allez d'un toit à l'autre, tuez les nazis qui sont près de votre cible puis abattez le Renard.

Crochet

Le ventre de la bête

Quittez l'abattoir et allez dans le quartier chaud indiqué. Abattez les soldats qui se trouvent devant l'entrée et entrez dans la cour. Approchez-vous de la cible pour lui livrer le message et tuez-le. Enfin, quittez rapidement cet endroit et fuyez les nazis.

Les doubles

D'abord, allez voir votre contact et récupérez le fusil de sniper. Prenez la voiture, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et repérez le palais dans lequel se trouvent vos cibles. Escaladez le toit du château, grimpez à l'une des tours et abattez le nazi qui s'y trouve. Ensuite, prenez votre fusil de sniper, visez la première cible et tuez-la. Ensuite, repérez les autres sosies de Sauer et tuez-les un par un. Dès qu'ils sont tous morts, fuyez les nazis, trouvez une cachette ou semez-les.

Legio Patria nostra

Après avoir parlé à Crochet, récupérez un uniforme de nazi et pénétrez furtivement à l'intérieur de la base. Repérez les cibles sur la carte, utilisez la dynamite et les barils explosifs et détruisez-les. Utilisez également la mitrailleuse pour détruire les Zeppelins qui se trouvent dans le ciel. Une fois que toutes les cibles sont détruites, nettoyez légèrement la zone, prenez un camion et fuyez. Le niveau d'alerte est assez élevé. Par conséquent, rejoignez une zone de riposte et repoussez la poursuite nazie en remplissant la jauge.

Père Denis

Péchés impardonnables

Après la discussion avec Père Denis au Club Belle, rendez-vous près de la grande église et escaladez l'échafaudage. Abattez silencieusement un soldat nazi, prenez son uniforme et continuez à escalader par la droite. Suivez le chemin

des planches à droite puis à gauche et atteignez le point où se trouve le fusil de sniper. Visez avec cette arme, attendez le signal du père Denis puis tuez l'informateur. Enfin, fuyez la zone et échappez aux nazis.

L'ire de dieu

Dans cette mission, le père Denis veut donner un colis explosifs à son ennemi nazi. Pour cela, il a besoin d'un bon conducteur capable de s'échapper à la poursuite des nazis. D'abord, saisissez un uniforme de nazi et faufilez-vous à l'intérieur de l'église pour parler au père Denis. Ensuite, appelez une voiture rapide, comme l'Aurore, et conduisez le père à l'endroit indiqué. Lorsque le père Denis quitte la voiture pour donner le colis, faites tourner le véhicule et préparez-vous à la fuite. Dès qu'il revient, mettez les pleins gaz et échappez aux nazis.

Noces de sang

Après la discussion avec le père Denis, montez dans un véhicule et allez sur les lieux du mariage. Grimpez à l'échelle de la grande tour, abattez silencieusement le soldat et prenez son uniforme. Ensuite, traversez le pont à droite et choisissez l'une des cachettes. Lors de la cérémonie de mariage, sortez de la cachette, repérez les nazis et lancez des grenades pour les éliminer en même temps. Ensuite, courez derrière la chapelle et sautez dans l'eau afin de fuir les soldats nazis qui arrivent.

Dr. Kwong

Le candidat bavarois

Allez voir le Dr. Kwong dans la planque des catacombes et parlez-lui. Ensuite, montez dans une voiture et prenez le nazi lobotomisé avec vous. Conduisez-le dans le quartier nazi indiqué sur la carte et attendez qu'il livre le colis. Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu et vous devez tuer Bauer vous-même. Sortez votre arme, tuez les nazis qui protège Bauer, faites attention au manieur de lance-flammes puis tuez votre cible. Enfin, échappez aux nazi et semez-les.

Ange-gardien

Retrouvez Kwong dans le quartier chinois et parlez-lui. Ensuite, allez sur les lieux de la rencontre et escaladez les canalisations d'égouts. Approchez-vous de la plateforme, abattez silencieusement les deux nazis qui se trouvent sur le toit et utilisez la radio. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez la première cible sur un balcon à gauche puis la seconde à droite. Ensuite, repérez d'autres cibles dans la cour et abattez-les. Protégez le Dr. Kwong pendant quelques moments et complétez ainsi cette mission. Enfin, allez dans la tour gauche et désactivez l'alarme pour retourner au calme.

Deutschland Uber Phallus

Après avoir discuté avec le docteur Kwong, trouvez un uniforme de nazi et allez au Panthéon. Pénétrez furtivement à l'intérieur du bâtiment, abattez silencieusement un premier garde puis entrez dans le grand hall. Passez doucement derrière les lanceurs de flammes à gauche et prenez l'ascenseur. Avancez à droite, repérez d'autres manieurs de lance-flammes en face et grimpez à l'échelle qui se trouve devant celui qui est à droite.

A présent, avancez rapidement et arrêtez-vous entre les soldats pour ne pas attirer les soupçons. Regardez votre radar et frayez-vous un chemin jusqu'à l'élévateur. Entrez dans la salle du moteur, escaladez l'échelle qui est à gauche puis celle de droite. Remontez jusqu'au grand lance-missiles et placez de la dynamite pour le détruire. Enfin, utilisez le câble électrique près du bord et échappez aux nazis.

Margot Bonaire

Fahrenheit 451

Allez parler à Margot dans sa planque et allez voir le vendeur d'armes. Achetez un lance-roquettes, un fusil à pompe et des grenades et sortez. Conduisez la voiture jusqu'à l'Arc de Triomphe, descendez, prenez le lance-roquettes et tirez plusieurs roquettes sur le tank du général. Dès qu'il est mort, remontez dans le véhicule et fuyez cette zone.

Blindé

Après la discussion avec Margot, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur la carte. Utilisez l'élévateur près du bâtiment, allez jusqu'à la passerelle et abattez un nazi. Utilisez la radio, prenez le lance-roquettes et attendez l'arrivée de la limousine. Visez le véhicule, détruisez-le puis désactivez l'alarme qui est juste à gauche de la plateforme pour compléter cette mission.

Symphonie en destruction majeure

Montez dans une voiture et allez au musée du Louvre. Entrez dans le tank garé et conduisez jusqu'à la cour où se trouve la première tour de communication. Détruisez-la, entrez dans le passage qui mène à la tour suivante et détruisez les autres cibles. Si le tank est détruit, utilisez les explosifs pour la détruire. Dès que toutes les cibles sont détruites, échappez aux nazis en entrant dans une zone de riposte.

Wilcox

Derrière la porte du couvant

Allez parler à Wilcox dans l'église du Havre, prenez une voiture et allez à l'ossuaire. Grimpez sur la tour qui est à gauche de l'entrée. Tuez le nazi et prenez son uniforme. Entrez doucement, détruisez la tour de gauche avec de la dynamite puis celle de droite. Ensuite, entrez à l'intérieur de la base et sortez votre arme. Détruisez les panneaux près de l'entrée puis ceux qui sont dans les couloirs à droite et à gauche. Faites attention aux mitrailleuses dans les couloirs, prenez couverture derrière les caisses et détruisez les panneaux de contrôle.

Ensuite, allez à l'arrière de la base, montez dans la tourelle anti-missiles et détruisez les trois tours de communication restantes. Enfin, appelez des renforts et un véhicule et fuyez cette zone. Trouvez une cachette ou rendez-vous à la plus proche zone de riposte.

Autant mourir empoisonné

Après avoir parlé à Wilcox, allez voir le marchand d'armes et achetez un lance-roquettes et un fusil à pompe de Terreur. Montez dans une voiture et allez à l'usine chimique de Bercy. Commencez par l'arrière de l'usine, visez les citernes chimiques et détruisez-les avec de simples coups de feu. Ensuite, utilisez la dynamite et explosez les grandes citernes d'essence. Repérez les cibles sur la carte, détruisez-les une à une puis explosez deux grandes citernes à l'intérieur de l'usine et achevez ainsi cette mission.

Poser une bombe

Comme la mission précédente, achetez des armes lourdes et rendez-vous à Chambord. Pénétrez à l'intérieur du palais, visez les centrales électriques et détruisez-les toutes. Utilisez les escaliers et les échelles pour atteindre le toit et détruisez les cibles qui s'y trouvent.

Circuits automobiles

A vos marques...prêts...

Partez ! Conduisez l'Aurore, suivez la ligne jaune du circuit et atteignez le point d'arrivée dans le temps imparti.

Retour en selle

Gagnez la première course dans la montagne, utilisez l'Aurore ou un autre véhicule et gagnez la course composée de deux tours.

Selles en folie

Effectuez la dernière course et terminez les cinq tours en première position.

Félicitations ! Vous avez complétez toutes les missions secondaires de The Saboteur !

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

`CLEVELAND`	Bonus de Cleveland Golf
`GUYSAREGOOD`	Bonus de Precept
`GUYSAREGOOD`	Bonus de Precept
`INTHEGAME`	Bonus de EA
`JLINDEBERG`	Bonus de J.Lindeberg
`JUSTDOIT`	Bonus de Nike
`JUSTSHAFTS`	Bonus de Grafalloy
`NOTJUSTTIRES`	Bonus de Bridgestone
`RIHACHINRIZO`	Bonus de Mizuno
`SNAKEKING`	Bonus de Cobra
`THREESTRIPES`	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Rendez-vous à la section "EA SPORTS Extras" dans la rubrique "My Tiger" et saisissez les mots de passe suivants.

CEPHALUS	Mode grosses têtes (spectateur)
POWERCAP[1-12]	Fixer le niveau de puissance
YOUDAMAN	Débloquer tous les golfeurs

Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PARCOURS CACHÉS

Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

DÉFIS BONUS

Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

TENUE DEAD SPACE

Après avoir terminé le premier défi de Boston, allez dans le magasin Pro Shop et achetez la tenue Dead Space pour 35 000 $.

Time Crisis 4

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS CACHÉS

Agents VSSE (arrière-plan)

Terminer le mode Arcade.

Bouclier

Terminer le mode Complete Missions une fois.

Capitaine Rush (arrière-plan)

Terminer le mode Complete Missions.

Elizabeth Conway (arrière-plan)

Réussir la dernière mission du mode Crisis Missions.

Missions Crisis

Terminer le mode Arcade une fois.

Mode Freeplay (Continues illimités)

Terminer le mode Arcade une fois.

Munitions illimitées (pistolet)

Terminer le mode Arcade une fois.

Munitions illimitées (armes spéciales)

Terminer le mode Arcade deux fois.

Munitions illimitées

Terminer le mode Complete Missions deux fois.

Sound Test

Réussir la dernière des missions Crisis.

PLUS DE CONTINUES

Obtenez plusieurs fois le Game Over en mode Story pour augmenter le nombre de Continues jusqu'à ce que vous en ayez un nombre illimité.

TimeShift

© Sierra / Saber Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KRONE (MODE MULTIJOUEUR)

Allez sur l'écran des options, choisissez Multiplayer puis Model, et appuyez sur Gauche pour vous positionner sur Krone. Appuyez ensuite sur Y et entrez le code **RXYMCPENCJ** pour débloquer ce personnage.

TNA iMPACT!

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

Black Machismo

Battez-le en mode Story.

Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Don West

Gagnez 260 000 points de style.

Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

TOUTES LES ARÈNES

Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

Tom Clancy's EndWar

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX BATAILLONS

Depuis le menu principal, allez dans la section des Extras, placez le curseur sur l'option VIP et saisissez les codes suivants.

EUCA20	European Enforcer Corps
JSFA35	U.S. Joint Strike Force
SPZA39	Brigade russe Spetsnaz
SPZT17	Bataillon spécial Spetsnaz

TROPHÉES

Bronze

Esprit d'équipe

Voir votre équipe 88 fois à droite ou à gauche

Secouez-le

Secouez 88 fois vers le rapport de Situation

Nettoyeur

Eliminez 30 unités ennemis de l'armée régulière

Ange de la mort

Abattez 10 hélicoptères d'évacuation ennemis

Rien n'est jamais perdu

Remportez une mission Conquête par annihilation alors qu'il ne reste moins de 30 secondes

Prédateur

Eliminez 6 unités ennemies avec une seule unité

Tireur d'élite

Eliminez une troupe ennemie sans avoir été repéré

Adrénaline

Reprenez une tour de liaison principale dans les 3 dernières minutes d'une partie de Siège

Guerrier accompli

Remportez 30 missions dans n'importe quel mode de jeu

Assasin

Eliminez 15 bases mobiles ennemies

Terrain communicant

Optimisez 100 tours de liaison dans n'importe quel mode de jeu ou type de mission

Effet boomerang

Remportez une partie après que l'ennemi a déclenché DEFCON en mode Conquête

Base frontale

Eliminez 10 unités avec des drones déployés par la base mobile

Destructeur

Détruisez 100 bâtiments stratégiques dans le Théâtre de Guerre

Fan de Guerre

Remportez 5 missions d'affilée sans perdre de points de vie dans le théâtre de Guerre

Chien de guerre

Remportez une phase du Théâtre de Guerre avec chaque faction. Jouez 10 missions de chaque faction

Stratège

Remportez une Conquête en capturant les tours d'une carte du Théâtre de Guerre

Acharné

Remportez 5 missions d'affilée sur le même territoire dans le Théâtre de Guerre

Tueur en série

Eliminez 500 unités dans le Théâtre de Guerre

Explosif

Déployez 20 champs de mines pour décimer des ennemis dans le Théâtre de Guerre

Survivant

Faites combattre et survivre une unité pendant 10 missions dans le Théâtre de Guerre

Désarmant

Désamorcez 10 champs de mines dans le Théâtre de Guerre

Opérations urbaines

Jouez à 30 missions dans les cartes urbaines du Théâtre de Guerre

Rôle d'honneur

Remportez 30 missions sans éliminer une unité dans le Théâtre de Guerre

Toujours en attaque

Remportez 3 missions d'affilée dans le Théâtre de Guerre

Plus forts ensemble

Remportez dix parties Escarmouche multijoueurs à 2 contre 2

Simulateur d'entraînement

Jouez à 20 parties Escarmouche solo

Vrai patriote

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Expert

Tour d'honneur

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Normal

Blitz

Capturez une capitale ennemie en 3 tours dans la 3e Guerre Mondiale

Guerre éclair

Terminez la 3e Guerre Mondiale en moins de 15 tours

A la botte du devoir

Remportez une mission en n'utilisant que de l'infanterie

Sens dessus dessous

Remportez 5 missions sans utiliser de support de mission dans la 3e Guerre Mondiale

Endurci par la guerre

Remportez 15 missions de la campagne solo

Maître d'arme

Utilisez l'attaque secondaire pour la première fois

Un monde en flammes

Terminez le Prélude à la Guerre en mode Difficile

Prélude à la Guerre

Finissez le Prélude à la Guerre dans n'importe quelle difficulté

Vétéran

Remportez une partie dans chaque mode (conquête, assaut, siège, raid)

Chaîne de commandement

Battez : chars avec hélicos, hélicos avec transports et transports avec chars

Première commande

Terminez la première mission solo

Officier des transmissions

Remportez la mission Signes d'Alerte

Argent

Napoléon

Obtenez un indice de Commandement de 100% dans une mission du Théâtre de Guerre

20 sur 20

Remportez 20 parties en 1 contre 1 dans le Théâtre de Guerre

Intouchable

Remporter une mission Escarmouche sans perdre de points de vie

Contrôle

Ne vous faîtes pas prendre de tours par l'ennemi en remportant 10 conquêtes d'affilée

Guerre totale

Jouez 100 missions à 2 contre 2 dans le théâtre de Guerre

Véloce

Remportez une mission en moins de 5 minutes dans le Théâtre de Guerre

Prêt pour le Théâtre de Guerre

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile

Imprenable

Terminez la phase finale sans vous faire éliminer aucune unité

Platine

La Guerre pour en Finir avec toutes les Guerres

Fauteuil de Napoléon

Tom Clancy's H.A.W.X.

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir sur l'écran du hangar.

A-12 Avenger II

Maintenez L2 et faites : , L1, , R1, ,

F-18 HARV

Maintenez L2 et faites : L1, , L1, , L1,

FB-22 Strike Raptor

Maintenez L2 et faites : R1, , R1, , R1,

TROPHÉES

Bronze

Opération Ghost Rider

Terminer la 1re mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Coéquipier

Terminer une mission en mode coop

Opération Adder

Débloquer et terminer la 2e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Cobalt

Débloquer et terminer la 3e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Blacklight

Débloquer et terminer la 4e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

OFF certification

Débloquer et terminer la 5e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Glass Hammer

Débloquer et terminer la 6e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Backfire

Débloquer et terminer la 7e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Ulysses

Débloquer et terminer la 8e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Stiletto

Débloquer et terminer la 9e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Red Eagle

Débloquer et terminer la 10e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Torchlight

Débloquer et terminer la 11e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Iron Arrow

Débloquer et terminer la 12e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Bakchand

Débloquer et terminer la 13e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Thunderbolt

Débloquer et terminer la 14e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Widhorse

Débloquer et terminer la 15e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Javelin

Débloquer et terminer la 16e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Twilight

Débloquer et terminer la 17e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

L'entrainement a du bon

Voler 1 h en mode manuel

Campagne terminée : normal

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Normal

Amateur - DME

Gagner une partie DME

As - Appui

Utiliser toutes les unités d'appui au moins une fois

As - Canon

Détruire 50 ennemis avec le canon en multijoueur

As - Missile air-surface

Abattre 135 cibles avec le Missile air-surface en multijoueur

As - Air-air multicibles

Abattre 100 cibles avec le missile air-air multicibles en multijoueur

As - Missile à guidage radar

Abattre 75 cibles avec le missile à guidage radar en multijoueur

As - Missile polyvalent

Abattre 75 cibles avec le missile polyvalent en multijoueur

As - Déviation

Détourner 150 missiles des avions alliés

As escadre

Rester l'as pendant un total de 20 minutes

Chef d'escadre

Rester le leader du match pour un total de 20 minutes

Pilote polyvalent

Obtenir la récompense de fin 20 fois

Christine

Abattre 100 adversaires avec le même avion en multijoueur

Gladiateur

Participer à 100 parties en mode Deathmatch par équipe

Pas assez sûr

Abattre une cible au missile en subissant le Brouillage pendant une partie multijoueur

Piège !

Abattre une cible au canon en subissant la Suppression radar pendant une partie multijoueur

Médecin

Réparer 90 PV avec un seul Drone de réparation

Blasé

Abattre une cible au canon pendant que l'ennemi subit la Restriction missiles

As - Évitement

Éviter un total de 100 missiles sans utiliser les leurres en multijoueur

As -Contre

Terminer tous les défis Contre

Prédateur

Abattre 5 fois un as au missile à guidage radar

Argent

Postcombustion

Voler à plus de Mach 2 pendant 1 h en Campagne

Général d'armée aérienne II

Devenir "Général d'armée aérienne II" (niveau 40)

Manière forte

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Difficile

Vétéran

Remporter 25 parties en mode Deathmatch par équipe

Tir aux pigeons

Demander une Frappe IEM et abattre 2 ennemis au missile air-air multicibles durant l'impulsion

Bout portant

Abattre une cible au missile à guidage radar tiré à moins de 3 km de la cible en multijoueur

Pilote d'essai

Jouer en mode DME en utilisant 30 avions différents

Risqué

Récupérer d'un décrochage à une altitude de 30 m ou moins en mode Deatmatch par équipe

Or

Défi extrême

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Élite

As - Évasion

Eviter 10 missiles à guidage radar sans utiliser les leurres en multijoueur

Platine

Aspirations validées

Obtenir tous les trophées de bronze, d'argent et d'or

BONUS UBISOFT

Dans le menu Extras, choisissez l'option VIP et synchronisez votre compte PSN avec votre compte Ubisoft pour obtenir le **Saab-35 Draken** et le **XA-20 Razorback**.

TOUS LES AVIONS

A-10A Thunderbolt II	Terminer la mission 16
A-6A Intruder	Atteindre le niveau 07
A-7B Corsair II	Atteindre le niveau 03
AV-8B Harrier II	Atteindre le niveau 08
EA-6B Prowler	Atteindre le niveau 13
EF-111A RAVEN	Atteindre le niveau 04
Eurofighter Typhoon	Terminer la mission 14
F-117 Nighthawk	Terminer la mission 13
F-14A Tomcat	Terminer la mission 08
F-14B Bombcat	Terminer la mission 12
F-14D SuperTomcat	Atteindre le niveau 24
F-15 Active	Terminer la mission 04
F-15C Eagle	Terminer la mission 10
F-15E StrikeEagle	Atteindre le niveau 25
F-16A Fighting Falcon	Terminer la mission 09
F-16C Fighting Falcon	Atteindre le niveau 30
F-2	Atteindre le niveau 06

F-20 Tigershark	Atteindre le niveau 11
F-22 Raptor	Terminer la mission 17
F-4G AdvancedWildWeasel	Terminer la mission 02
F-5A Freedom Fighter	Atteindre le niveau 05
F-5E Tiger II	Atteindre le niveau 15
F35 JSF	Terminer la mission 19
FA-18 RC	Atteindre le niveau 12
FA-18C Hornet	Atteindre le niveau 27
FA-18E SuperHornet	Terminer la mission 11
Jaguar	Atteindre le niveau 22
Mig-25 Foxbat	Atteindre le niveau 02
Mig-29 Fulcrum	Terminer la mission 03
Mig-33 SuperFulcrum	Terminer la mission 07
MIRAGE 2000 C	Atteindre le niveau 09
MIRAGE 2000-5	Atteindre le niveau 23
MIRAGE 5	Terminer la mission 06
MIRAGE F1	Atteindre le niveau 14
MIRAGE III	Atteindre le niveau 21
MIRAGE IV P	Atteindre le niveau 16
Rafale C	Terminer la mission 15
Saab-35 Draken	Voir l'astuce "Bonus Ubisoft"
Saab-39 Gripen	Atteindre le niveau 33
Su-25 Frogfoot	Terminer la mission 01
Su-27 Flanker	Terminer la mission 05
Su-32 FN	Atteindre le niveau 26
Su-34 Fullback	Atteindre le niveau 32
Su-35 SuperFlanker	Atteindre le niveau 34
Su-37 Terminator	Atteindre le niveau 36
Su-47 Berkut	Atteindre le niveau 40
X-29	Atteindre le niveau 31
XA-20 Razorback	Voir l'astuce "Bonus Ubisoft"
YF-12A	Atteindre le niveau 17
YF-17 Cobra	Terminer la mission 18
YF-23 Black Widow II	Atteindre le niveau 35

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHASSE AUX TRÉSORS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Chasse aux Trésors dans le menu principal. Vous devrez collecter les trésors sans avoir à résoudre à nouveau les énigmes.

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux

cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu. Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur.

Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure.

Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la

gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.
Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié

détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.
Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor, poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite. Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la

dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

CHEAT CODES

Invincibilité

En cours de partie, maintenez L2 et faites , R2, , R2, , L1. Un son confirmera la validité du code.

Tuer en un coup

En cours de partie, maintenez L2 et faites , , , , L1, . Un son confirmera la validité du code.

Afficher la vie des ennemis

En cours de partie, maintenez L2 et faites , , , L1, R2, . Un son confirmera la validité du code.

Tony Hawk Ride

© Activision / Robomodo

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU QUICKSILVER 80'S

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code **FEELINGEIGHTIES** pour débloquer le niveau Quicksilver 80's.

DÉBLOQUER RYAN SHECKLER

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code **SHECKLERSIG** pour débloquer Ryan Sheckler.

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

`enterandwin`	Grim Reaper
`hohohosoi`	Christian Hosoi
`manineedadate`	La mascotte de Beaver
`militarymen`	Le vigile et le colonel
`mixitup`	Kevin Staab
`newshound`	Le présentateur
`notmono`	Jason Lee
`plus44`	Travis Barker
`sellsellsell`	L'agent immobilier
`shescaresme`	Pat
`strangefellows`	Le père et un ado
`suckstobedead`	Le zombie
`themedia`	La photographe et le caméraman
`wearelosers`	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

`allthebest`	Perfect manual
`balancegalore`	Focus illimité
`birdhouse`	Inkblot deck
`drinkup`	Full air stats
`frontandback`	Perfect rail
`hatedandproud`	Chaussures Vans No Skool
`jammypack`	Stats au maximum
`needaride`	Tous les decks
`yougotitall`	Tous les specials dispo en magasin

Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

AINTFALLIN	Pas de limites
AINTFALLIN	Perfect Rail
BOOYAH	Super Check
FOREVERNAILED	Terminé à 100%
MAGICMAN	Pas de boards
MYOPIC	Focus illimité
STILLAINTFALLIN	Perfect Manual
SUPERSLASHIN	Slash Grind illimité
THEMISSING	Homme invisible
TINYTATER	Mini skater

NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

THEINDOORPARK	Air & Space Museum
THEPREZPARK	FDR
THELOCALPARK	Lansdowne

TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

CRAZYBONEMAN	Boneman
DAPPER	Spence
FLYAWAY	Eric
INTERGALACTIC	MCA
LOOKSSMELLY	Rube
MOREMILK	Bosco
MOVERS	Shayne
NOTACAMERA	Cam
NOTADUDE	Mel
PILEDRIVER	El Patinador
RABBIES	Mad Dog
SHAKER	Producteur TV
SKETCHY	Eddie X

THECOOP	Cooper

PERSONNAGES SECRETS

El Patinador	AM sur tous les challenges Rigger
Judy Nails	AM sur tous les challenges Career
MCA	AM sur tous les challenges Hardcore

Toy Story 3

© Disney Interactive / Avalanche Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue en ville

Termine le didacticiel du rodéo de Woody

Mordu des attractions

A terminé "Fair-play"

Vaincs Zurg

A terminé "Vers l'infini et au-delà"

S'évader d'ici

A terminé "l'Évasion furtive"

Broyer le broyeur

A terminé "Panique dans les poubelles"

Massacre de muffins

A terminé "La grande bataille"

Décrocher

A terminé "Tiens le téléphone"

Lance-roquettes

A terminé "La sorcière ou la sortie ?"

Attrapeur de train

A terminé "Folie ferroviaire"

Ranger aéroporté

Touche 15 parachutistes

Première vente

Achète un jouet au magasin de jouets

Ville adorable

Achète la vallée enchantée de Lotso

Ville sinistre

Achète la maison hantée de Sid

Vers l'infini...

Achète le spatio-port de Zurg

Première médaille de bronze

Remporte une médaille de bronze dans un défi de conduite

Première médaille d'argent

Obtiens la médaille d'argent dans un défi en véhicule

Première médaille d'or

Remporte une médaille d'or dans un défi de conduite

Cartographe

A exploré tous les objets sur la carte

Photo-amateur

Termine 1 disque de missions photo-matiques

Photo-collectionneur

Termine 6 disques de missions photo-matiques

Photo-pro

Termine toutes les missions photo-matiques

Argent

Détenir toutes les cartes

Trouve toutes les cartes ordinaires

Mémoires

Collecte tous les Souvenirs d'Andy

Pas besoin de pinces

Trouve tous les aliens cachés

Ne laisse aucun jouet

Sauve tous les orphelins dans le train

Détiens toutes les cartes

Trouve toutes les cartes spéciales

Furtif Furtif

A terminé l'évasion de prison sans même déclencher une alarme.

Elite des Rangers de l'Espace

Rejoins la base de Zurg sans perdre de vie

Chasseur de villageois

Trouve tous les villageois dissimulés

Collectionneur de jouets

Achète tous les articles du magasin de jouets

Véritable forain

Obtiens l'or dans tous les jeux de carnaval

On peut le reconstruire

Rassemble toutes les pièces de Zurg

Or

Super étoile d'or

Récolte toutes les étoiles d'or

Photojournaliste

Termine toutes les missions avec l'appareil photo

Le collectionneur

Rassemble tous ce que tu peux collecter dans le jeu

Platine

Platine

Obtenir tous les autres trophées.

Transformers : La Guerre pour Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Arcee

Terminer la campagne Autobot.

Slipstream

Terminer la campagne Decepticon.

TERMINER LE JEU EN DIFFICILE

Il existe un moyen de valider le succès/trophée qui consiste à terminer le jeu en Difficile sans pour autant faire tout le jeu dans ce mode de difficulté. Il suffit, après avoir terminé un niveau en Normal ou Facile, de recharger le dernier checkpoint en choisissant le mode Difficile sur l'écran des missions. Terminez la mission pour valider votre "performance" et répétez l'opération pour toutes les missions que vous voulez.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Problème de Prime

Termine le chapitre "La reconquête de Iacon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Maître de l'action

Élimine 10 ennemis avec une seule tourelle détachée dans n'importe quel mode.

Ce n'est pas un mirage...

Élimine un Furtif invisible d'un tir en pleine tête en mode Campagne ou Escalade.

Il y a des morceaux partout !

Réalise un carnage avec une arme explosive contre 3 soldats en mode Campagne ou Escalade.

Le dernier Prime

Termine le chapitre "Les évadés de Kaon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Je fonctionne encore !

Élimine 3 ennemis en étant à terre en mode Escalade ou Campagne en Coop.

A moi la victoire !

Termine le chapitre "Le dernier gardien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La guerre interne

Termine le chapitre "Assaut aérien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Un voleur dans la nuit

Trouve et neutralise tous les commutateurs de sécurité dans le chapitre "Course à l'énergie".

Plus dure sera la chute

Termine le chapitre "Il ne peut en rester qu'un..." avec n'importe quel niveau de difficulté.

Recrue Autobot

Termine la campagne des Autobots (Facile).

Le secret d'Omega Supreme

Termine le chapitre "Sans espoir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La chute de Iacon

Termine le chapitre "Iacon détruite" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Ciblage infaillible

Elimine 2 tireurs d'élite en 5 secondes en mode Campagne.

You Got the Touch

Termine le chapitre "Au coeur de Cybertron" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Un ami utile

Atteins le niveau 25 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

Mort à Laserbeak !

Élimine les 3 Laserbeaks cachés dans le chapitre "Les évadés de Kaon".

Limaces en folie

Sauve la limace avant qu'elle ne soit exécutée dans le chapitre "Au coeur de Cybertron".

Jusqu'à la fin

Termine les deux campagnes (quel que soit le niveau de difficulté).

Jour de chance

Élimine tous les prisonniers neutres sauf un dans le chapitre "L'énergon noir".

Ramhorn

Élimine en chargeant un ennemi assommé par une grenade IEM en mode Campagne ou Multijoueur.

Un talent certain

Atteins le niveau 5 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

Arachnicide !

Détruis 100 araignées en mode Campagne ou Escalade.

Ravageur en action !

Enflamme l'arrière d'un Ravageur 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Créateur du chaos

Détruis les planètes des Galeries stellaires dans le chapitre "Iacon détruite".

Réveil noir

Termine le chapitre "L'énergon noir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Des alliés improbables

Termine n'importe quel niveau en coopération en compétition.

Troufion Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Facile).

Devastator !

Détruis tous les abris dans l'arène dans le chapitre "Le dernier gardien".

Ciel flamboyant

Détruis un véhicule aérien avec une attaque de mêlée dans les airs en mode Campagne ou Escalade.

Powermaster !

Dépense 25 000 points d'énergie en mode Escalade.

D'abord écraser la coquille...

Sois écrasé par la main de Trypticon qui tombe dans l'énergon dans "Il ne peut en rester qu'un..."

Sans attache

Détruis le propulseur d'un soldat aérien 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Amis jusqu'à la désactivation

Termine n'importe quel niveau en coopération.

Apparence trompeuse

Gagne le titre de meilleur joueur dans n'importe quel mode Multijoueur.

Motormaster !

Traverse le pont au dessus du gouffre en 33 secondes dans le chapitre "Sans espoir".

Besoin de Ratchet

Réactive 5 soldats Autobots dans le chapitre "La reconquête de Iacon".

Artiste du vol plané

Traverse les tunnels de refroidissement en volant en 23 secondes dans le chapitre "Assaut aérien".

Argent

Il y a de quoi être fier !

Détruis tous les symboles Autobots cachés dans la Campagne des Decepticons.

Commandant Autobot

Termine la campagne des Autobots (Moyen).

La coupe est à moitié pleine

Atteins le niveau 50 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Prime Autobot

Termine la campagne des Autobots (Difficile).

Seeker Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Moyen).

Seigneur de guerre Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Difficile).

Prime Directive

Débloque le mode Prime.

La brigade de Starscream

Termine le chapitre "Course à l'énergie" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La crème de la crème

Atteins le niveau 100 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Grimlock, frappe !

Détruis tous les symboles Decepticons cachés dans la Campagne des Autobots.

Seuls les plus forts survivent

Atteins le niveau 75 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Or

Guerre impitoyable

Termine la 15ème vague d'ennemis en mode Escalade.

Platine

Victoire Vector Sigma

Débloque tous les trophées

Transformers : La Revanche

© Activision / Luxoflux 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

STARSCREAM 1ÈRE GÉNÉRATION

Depuis l'écran Cheat Codes du menu principal, faites : , , , R1, , R1 pour débloquer ce mécha en multijoueur.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

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

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

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

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

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

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

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

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

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

Munitions illimitées

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

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

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

Débloquer G1 Jazz nGen

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

Débloquer G1 Starscream

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

Trash Panic

© Sony 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Mode principal terminé (Plat de résistance) en EGO

Joueur EGO ! Mode ENFER déverrouillé !

Mode principal terminé (Douceurs) en ÉCO

Vous obtenez le titre ÉCO-Pâtissier !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle d'acier

Ensuite c'est la poubelle rouge. Ça va chauffer !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle rouge

Enfin, la poubelle verte. Tout doit disparaître !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle verte

Cadeau pour un joueur déterminé : la plus forte poubelle !

La poubelle était complètement vide à la fin du niveau !

Joueur complètement clean !

Tous objets Mottainai passés et Mode principal terminé (Menu Plat de résistance)

Vous obtenez le titre Maître des livraisons personnelles !

Tous niveaux passés (Plat de résistance) au rang A

Vous avez terminé tous les niveaux du chemin A !

Vous avez joué plus de 24 heures !

Continuez comme ça !

Argent

Mode principal terminé (Plat de résistance) en ÉCO

Joueur Éco-logisticien ! Mode ENFER déverrouillé !

Rang SSS atteint dans tous les niveaux (Plat de résistance)

Rang SSS atteint dans tous les niveaux !

Mode principal terminé (ENFER)

Cadeau pour le survivant de l'enfer : la poubelle d'acier !

Or

Mode principal terminé (ENFER) avec la plus forte poubelle

Merci d'avoir joué, maître chiffonnier !

Trine

© Nobilis / Frozenbyte 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, dans n'importe quel mode de difficulté.

JOUER À PLUSIEURS

En cours de partie, appuyez sur Start avec une seconde manette pour jouer à deux, et faites la même chose avec une troisième manette pour jouer à trois.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Introduction Astrale

Compléter le niveau Académie Astrale.

Triplette!

Toucher au moins 3 différents monstres avec un seul tir d'arc.

Fan des Os

Tuer au moins 50 monstres dans un seul niveau avec la compétence Charge de Chevalier.

Argent

Maître Académique

Collecter toute l'expérience dans l'Académie Astrale.

Maître des Couloirs

Collecter toute l'expérience dans les Couloirs de l'Académie.

Maître Wolvercote

Collecter toute l'expérience dans les Catacombes Wolvercote.

Maître du Cimetière

Collecter toute l'expérience dans le Cimetière Dragon.

Maître des Cavernes

Collecter toute l'expérience dans les Cavernes de Crystal.

Maître de la Crypte

Collecter toute l'expérience dans la Crypte des Damnés.

Maître du Donjon

Collecter toute l'expérience dans le Donjon abandonné.

Maître du Château

Collecter toute l'expérience dans le Château Perdu.

Maître de la Forêt

Collecter toute l'expérience dans la Forêt Fangle.

Maître du Bosquet

Collecter toute l'expérience dans le Bosquet Épineux.

Maître des Ruines

Collecter toute l'expérience dans les Ruines de la Mort.

Maître des Mines

Collecter toute l'expérience dans les Mines Heartland.

Maître du Village

Collecter toute l'expérience dans le Village Bramblestoke.

Maître de la Forge

Collecter toute l'expérience dans la Forge de Fer.

Maître de la Tour

Collecter toute l'expérience dans la Tour de Sarek.

Terminé!

Compléter le jeu entier.

Quelle Vue!

Construire une tour avec au moins 12 objets crées de sorciers et placez vous sur le sommet, sans la faire effondrée.

Maitre Ninja

Compléter 5 swings d'affilés dans la même direction avec le grappin.

Whoops!

Tuer 3 monstres avec un seul objet physique lancé.

Toutes les boites et pas de jeu

Créer 500 objets dans un seul niveau.

Meilleur que les Développeurs!

Compléter la Tour de Sarek sans mourir en difficulté Très Difficile.

Or

Maitre Collecteur

Collecter toute l'expérience du jeu.

A qui le tour?

Compléter le jeu en difficulté Très Difficile.

Chasseur de Trésors

Trouver tous les objets secrets dans chaque niveau.

Platine

Sortir de Trine :

Gagner tous les trophées de Trine.

Trophées secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trivial Pursuit

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Premier triangle marqueur

Remportez votre premier triangle marqueur (Classique)

C'est parti !

Remplissez votre camembert pour la première fois (Classique)

Champion Classique

Remportez une partie Trivial Pursuit Classique

Sur la lancée

Répondez correctement à 5 questions à la suite (Classique)

Continuez comme ça

Enchaînez deux cases "Rejouez" (Classique)

Vif-argent Divertissements

Obtenez le triangle marqueur Divertissements dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Géographie

Obtenez le triangle marqueur Géographie dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sciences & Nature

Obtenez le triangle marqueur Sciences & Nature dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Histoire

Obtenez le triangle marqueur Histoire dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sports & Loisirs

Obtenez le triangle marqueur Sports & Loisirs dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Art & Littérature

Obtenez le triangle marqueur Art & Littérature dès votre première tentative (Classique)

Vainqueur Mort subite

Remportez une Mort subite (DEA)

Coup de chance

Remportez un triangle marqueur grâce à un pari (DEA)

Gloire des paris

Remportez 5 paris avec succès (DEA)

Pour l'amour du risque

Utilisez un événement bonus pour la première fois (DEA)

Vainqueur QG de Catégorie

Remportez un triangle marqueur sur un Quartier Général de Catégorie (DEA)

Pariez votre dernier euro

Remportez tous vos triangles marqueurs avec vos seuls paris (DEA)

Vainqueur

Remportez une partie Défi entre amis

Alerte Trivial ! réussie

Alerte Trivial !

Premier objectif

Accomplissez votre premier objectif (AT)

Succès de l'objectif

Accomplissez 5 objectifs (AT)

Champion des objectifs

Accomplissez 10 objectifs (AT)

Maître des objectifs

Accomplissez tous les objectifs (AT)

Au max !

Remportez un multiplicateur x10 dans chaque catégorie (AT)

Record personnel

Battez votre meilleur score (AT)

Argent

Rien de l'arrête

Répondez correctement à 10 questions à la suite (Classique)

Dieux des paris

Remportez 10 paris avec succès (DEA)

Pas une égratignure

Remportez la partie sans perdre une vie au cours de la phase finale de la partie (DEA)

Domination

Gagnez un Défi entre amis à 4 joueurs sans perdre une vie

Parfait Divertissements

Répondez correctement à tous les questions Divertissements dans une partie (DEA)

Parfait Art & Littérature

Répondez correctement à toutes les questions Art & Littérature dans une partie (DEA)

Parfait Sciences & Nature

Répondez correctement à toutes les questions Sciences & Nature dans une partie (DEA)

Parfait Sports & Loisirs

Répondez correctement à toutes les questions Sports & Loisirs dans une partie (DEA)

Parfait Géographie

Répondez correctement à toutes les questions Géographie dans une partie (DEA)

Parfait Histoire

Répondez correctement à toutes les questions Histoire dans una partie (DEA)

Droit au but

Remportez une Alerte Trivial ! en utilisant uniquement les cases Quartier Général de Catégorie

La culture ne s'achète pas

Remportez 60000 points (AT)

Vous êtes vif comme l'éclair

Remportez une Alerte Trivial ! en moins de 10 minutes

Or

Domination triangles marqueurs

Remportez tous les triangles marqueurs dans une partie (DEA)

Vous en savez trop

Remportez une Alerte Trivial ! en répondant correctement à toutes les questions

Platine

Trophée de platine

Gagnez tous les autres trophées

Turning Point : Fall Of Liberty

© Codemasters / Spark Unlimited 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Régénération d'énergie double

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Grenades infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Munitions infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Galerie du menu Extras

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Turok

© Disney Interactive / Propaganda Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE INHUMAIN

Si le challenge de Turok ne vous rebute pas, vous pouvez essayer de terminer le jeu en Normal ou Difficile pour débloquer la difficulté Inuhumaine.

UFC 2009 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC "PUNKASS"

Pour débloquer Punkass, le membre de l'équipe TapOut, vous devez obtenir un sponsor de TapOut en mode Carrière.

JOUER AVEC "SKYSCRAPE"

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et Start** pour débloquer SkyScrape.

DÉBLOQUER MASK

Obtenir successivement trois victoires par soumission en mode carrière.

TROPHÉES

Bronze

Où est mon chèque bonus ?

Gagnez les prix KO, Submission et Fight of the Night avec un combattant en mode Carrière.

C'était fastoche !

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez en moins de 20 sec. au round 1 contre un combattant UFC (ORD.).

Dégage !

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Dégagement technique contre 20 soumissions d'un combattant UFC (ORD.).

Ceinture blanche

Gagnez une partie avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture bleue

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ma préférée !

Regardez la cutscene de la fille Octagon 15 fois sans la passer.

Wanted : Dentier volant

Faites voler le protège-dent de votre ennemi à plus de 3 mètres.

Ultimate Replay

Dominez votre opposant dans les 3 scènes lors d'un replay.

Ultimate K.O.

En état gazé, faites un KO à votre opposant.

Ultimate Soumission

En état gazé, faites une soumission.

Argent

Cogneur de classe mondiale

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par KO sans techniques de prises contre un combattant UFC (ORD.).

Un KO et au lit !

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN par KO avec un combattant créé ou UFC.

Roster à l'essai

Disputez un match en mode Exhibition avec chaque combattant UFC.

Chercheur d'or !

PSN : Partie avec classement : Remportez toutes les médailles d'or (Mission hebdomadaire).

Tortionnaire

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par soumission, sans coups, contre un combattant UFC (ORD.).

Du balai !

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN par soumission avec un combattant créé ou UFC.

Ooh, dans ta face !

PSN : Partie avec classement : Gagnez un combat par KO éclair.

Combattant original

Créez un combattant et utilisez-le en mode Exhibition ou PSN.

Étudiant assidu

Terminez toutes les tâches du Didacticiel.

Collectionneur de trophées

Remportez tous les trophées en mode Carrière avec un combattant.

Historien de l'UFC

Déverrouillez toutes les vidéos du mode Combats classiques.

Ceinture violette

Gagnez 30 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture marron

Gagnez 50 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Champion incontesté

Gagnez le championnat UFC avec un combattant en mode Carrière.

Hall of Famer

Entrez dans le Hall of Fame avec un combattant en mode Carrière.

J'ai la cote !

PSN : Partie avec classement : Obtenez au moins un million de fans.

Or

Champion toutes catégories

Gagnez le championnat UFC dans chaque catégorie de poids en mode Carrière.

Veni, Vidi, Vici

Terminez le mode Carrière et prenez votre retraite, invaincu.

Ceinture noire

Gagnez 100 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture rouge

PSN : Partie avec classement : Atteignez au moins le niveau 50.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées.

Trophées secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

UFC 2010 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BJ Penn (tenue noire)

Au menu principal, faites : L1, R1, L2, R2, R2, L2, R1, L1, , , , , Start.

Mask

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

Punkass

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

Shaq

Au menu principal, faites : Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , , Start.

Skyscrape

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le Créateur

Créez un combattant dans le mode Créer un Combattant.

Premiers pas de la création

Gagnez un combat contre l'I.A. avec un combattant créé dans le mode Créer un Combattant.

As Real As It Gets

Terminez un event de 8 matchs dans le mode Event.

Ceinture blanche

Gagnez un total de 10 parties en mode Exhibition en ligne.

Premier succès sur la toile

Gagnez une partie avec classement en mode Exhibition en ligne.

Veni, vidi, vici

Rejoignez un Camp en ligne.

Petit chef

Jouez l'entraîneur dans un Camp en ligne.

C'est qui le Maître ?

Gagnez un match en changeant de soumission.

L'art de soumettre

Gagnez par soumission contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Rouleau compresseur

Gagnez par K.O. / T.K.O. contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Le coup qui tue !

Gagnez un match par K.O. en 1 coup contre un adversaire I.A. .

Studieux

Passez en revue tous les didacticiels.

Tenant du titre en tournoi

Gagnez un tournoi dans le mode Tournoi.

J'aime me battre

Jouez à tous les modes de jeu et jetez un coup d'oeil à la boutique et autres options.

Noble combattant

Touchez les gants au début de 10 matches.

A venir prochainement...

Téléchargez un Event pour le mode Event.

Soigne son image

Terminez une interview d'après-match dans le mode Carrière.

Argent

Toi, t'es un chaud !

Gagnez consécutivement 10 parties avec classement en mode Exhibition Online.

Palmarès en or

Exhibition Online : obtenez tous les types de médailles d'or.

Attrapez-les tous !

Collectez toutes les Topps® UFC Trading Cards.

Champion Vétéran

Terminez le mode Défendre le Titre.

Graine de champion

Terminez le mode Jouer le Titre.

Historien de l'UFC

Terminez tous les challenges de classe A, B et C avec chaque coin en mode Combats Ultimate.

Ceinture jaune

Gagnez 25 parties Online avec classement.

Ceinture violette

Gagnez 50 parties Online avec classement.

Ceinture marron

Gagnez 75 parties Online avec classement.

N'aime pas traîner !

Gagnez par "arrêts de l'arbitre" contre l'I.A. (K.O., T.K.O., soumission et Doctor Stoppage).

Pas touche !

Esquivez 3 attaques consécutives à l'aide d'une feinte (Hors Didactitiel).

Sur le bout des doigts

Atteignez le rang "Classe Mondiale" (Niveau 3) avec une technique ou un mouvement.

Or

Entré au Panthéon

Participez à un match Champion vs. Champion et entrez dans le Hall of Fame en mode Carrière.

Belle carrière

Terminez le mode Carrière.

Champion Pound for Pound

Gagnez un combat Champion vs. Champion en mode Carrière.

Ceinture noire

Gagnez 100 parties Online avec classement.

Platine

Trophée de platine

Félicitations !

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Uncharted 2 : Among Thieves

© Sony / Naughty Dog 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

1er trésor

Trouver un trésor

Chasseur de trésor apprenti

Trouver 10 trésors

Chasseur de trésor novice

Trouver 20 trésors

Chasseur de trésor cadet

Trouver 30 trésors

Chasseur de trésor intermédiaire

Trouver 40 trésors

Chasseur de trésor confirmé

Trouver 50 trésors

Chasseur de trésor compétent

Trouver 60 trésors

Chasseur de trésor professionnel

Trouver 70 trésors

Chasseur de trésor expert

Trouver 80 trésors

Chasseur de trésor d'élite

Trouver 90 trésors

Chercheur de reliques

Trouver la relique étrange

20 tirs en pleine tête

Tuer 20 ennemis avec des tirs en pleine tête

100 tirs en pleine tête

Tuer 100 ennemis avec des tirs en pleine tête

Expert du tir en pleine tête

Tuer 5 ennemis d'affilée avec des tirs en pleine tête

Tirs en pleine course

Tuer 20 ennemis en tirant à la hanche (sans viser avec L1)

Bourreau

Tuer 20 ennemis par arme à feu en étant accroché à un rebord

50 victimes : 92FS - 9mm

Tuer 50 ennemis avec le 92FS - 9mm

50 victimes : Micro - 9mm

Tuer 50 ennemis avec le Micro - 9mm

30 victimes : Wes - 44

Tuer 30 ennemis avec le Wes - 44

30 victimes : Desert - 5

Tuer 30 ennemis avec le Desert - 5

20 victimes : pistolet

Tuer 20 ennemis au pistolet

70 victimes : FAL

Tuer 70 ennemis avec le FAL

70 victimes : M4

Tuer 70 ennemis avec le M4

50 victimes : Sniper Dragon

Tuer 50 ennemis avec le Sniper Dragon

30 victimes : Moss - 12

Tuer 30 ennemis avec le Moss - 12

70 victimes : SAS - 12

Tuer 70 ennemis avec le SAS - 12

50 victimes : lance-grenades M32

Tuer 50 ennemis avec le lance-grenades M32

30 victimes : lance-roquettes - 7

Tuer 30 ennemis au lance-roquettes - 7

200 victimes : GAU - 19

Tuer 200 ennemis avec le GAU - 19

30 victimes : Mk-NDI

Tuer 30 ennemis avec des grenades Mk-NDI

Triple dynamite !

Tuer trois ennemis en une explosion

Fou de la grenade

Tuer 10 ennemis à la grenade en visant tout en étant accroché

Gros bastonneur

Tuer 20 ennemis au corps à corps

Poing d'acier Maître

Tuer 20 ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus

Amateur d'adrénaline

Terminer une partie en multijoueur compétitif

Camaraderie

Terminer une partie en multijoueur coopératif

Argent

Chasseur de trésor Maître

Trouver les 100 trésors

Indestructible

Tuer 75 ennemis d'affilée sans mourir

250 tirs en pleine tête

Tuer 250 ennemis avec des tirs en pleine tête

Grosse brute

Tuer 50 ennemis au corps à corps

Expert en baston

Tuer 10 ennemis d'affilée au corps à corps

Maître ninja

Tuer furtivement 50 ennemis

Expert du poing d'acier

Tuer 10 ennemis d'affilée d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus

Terminé ! - Facile

Terminer le jeu en mode facile

Or

Terminé ! - Normal

Terminer le jeu en mode normal

Terminé ! - Difficile

Terminer le jeu en mode difficile

Terminé ! - Extrême

Terminer le jeu en mode extrême

Platine

Débloquer tous les autres trophées de Uncharted 2 : Among Thieves

PLUS DIFFICILE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Crushing.

BONUS D'ARGENT

20 000 $

Si vous avez **une sauvegarde du premier Uncharted : Drake's Fortun**e sur votre console, appuyez sur la touche dans l'interface du magasin pour empocher 20 000 $.

80 000 $

Si vous avez **une sauvegarde de fin de jeu du premier Uncharted : Drake's Fortune** sur votre console, appuyez sur la touche dans l'interface du magasin pour empocher 80 000 $.

BONUS DE LA VERSION COLLECTOR

Pour obtenir les armes en or et 4 skins online spéciaux, rentrez le code de la version Collector sur le PlayStation Store.

Armes en Or

Ces armes peuvent être utilisées lors des parties du type Match à Mort uniquement.
-Pistolet 92FS 9mm
-Fusil d'assaut AK-47

Skins Online

Ces skins peuvent être utilisées lors des parties du type Match à Mort uniquement.
-Maillot de baseball pour Drake (direct & gratuit)
-Marco Polo pour Drake (remporter le Trophée Platine & gratuit)
-Prakoso pour les ennemis (direct & gratuit)
-Squelettor pour les ennemis (atteindre lv.60 & débourser 1 000 000 $)

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Pris entre deux feux

Après la scène cinématique du début, vous vous retrouvez accroché à l'arrière du wagon suspendu. Déplacez-vous à gauche, passez derrière le wagon et escaladez-le. Remontez en haut, déplacez-vous encore à gauche puis escaladez la canalisation jaune. Lorsque le wagon se détache, balancez-vous et sautez sur le rebord gauche. Déplacez-vous encore à gauche, atteignez le toit du wagon et entrez à l'intérieur. Sautez sur les chaises qui sont à l'intérieur et grimpez d'un fauteuil à un autre.

Ressortez par la fenêtre, déplacez-vous à droite et grimpez à une autre canalisation. Une fois que le wagon se détache à nouveau, sautez rapidement à gauche et accrochez-vous à la plaque métallique. Grimpez vers le haut, rejoignez le second wagon via l'échelle et courez avant que ce dernier ne s'écroule.

Après la scène cinématique, avancez à droite et récupérez une statue près de l'arbre. Suivez le chemin principal, avancez entre les débris puis passez entre les poutres métalliques, plus loin. Approchez-vous du cadavre, récupérez

l'arme délaissée et une autre statue dans le coin. Ensuite, ouvrez la porte du wagon (à gauche) et entrez. Sautez par-dessus la barrière, ramassez les munitions et approchez-vous de la porte du fond, à gauche. Prenez votre arme, visez le cadenas et tirez pour ouvrir la porte.

Sortez, repérez un cadavre en haut, tirez sur le point qui brille et récupérez ainsi une autre statue. Ensuite, suivez le chemin jusqu'au wagon qui explose et pénétrez à l'intérieur. Ouvrez la porte métallique sur votre droite et sortez. Grimpez sur les caisses à droite puis sur les rebords du wagon et trouvez la sortie. Descendez sur le container, regardez dans le petit coin près des débris et repérez une autre statue lumineuse. Récupérez-la puis grimpez sur le rebord du wagon d'en face. Avancez jusqu'au bout de celui-ci, escaladez la porte et grimpez sur le toit.

Après la scène cinématique, approchez-vous de la porte sud et sautez sur la canalisation jaune. Déplacez-vous à droite, grimpez sur le rebord et entrez dans le wagon. Allez d'abord à l'arrière, récupérez la dernière relique puis revenez à l'autre bout. Avancez jusqu'à ce que vous sortiez du wagon et continuez légèrement sur la neige pour achever ce chapitre.

Chapitre 2 : Par effraction

Après la scène cinématique, suivez votre camarade et grimpez sur la plateforme. Avancez, sautez sur une autre plateforme, plus loin, et grimpez sur la canalisation jaune. Déplacez-vous vers la gauche, sautez sur le rebord en face et suivez le chemin jusqu'à Flynn. Après une courte discussion, ce dernier vous aidera à atteindre l'échelle qui est en haut. Grimpez, escaladez les briques et ouvrez la plaque d'égouts au fond.

En sortant du conduit, repérez les caisses derrière vous et ramassez un trésor. Ensuite, sautez par-dessus le grand conduit vert et approchez-vous de l'échelle qui se trouve légèrement à droite. Appelez Flynn, appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire descendre l'échelle. Grimpez, repérez une autre échelle à droite et grimpez sur la passerelle. Récupérez un autre trésor sur la passerelle puis revenez et suivez l'autre chemin en haut de la cage métallique.

Par la suite, rejoignez votre camarade et grimpez à une autre échelle, à droite. Tournez la vanne pour arrêter la vapeur, sautez par-dessus le conduit vert et puis sur la canalisation jaune, en face. Remontez, laissez-vous tomber pour vous accrocher de l'autre côté et déplacez-vous vers la gauche. Descendez sur la passerelle, suivez le chemin de droite jusqu'à ce que vous aperceviez une porte et allez d'abord à droite. Récupérez un trésor sur les statues, revenez et tentez d'ouvrir la porte. Ensuite, revenez en arrière et repérez la boite éclectique près du conduit vert dès que vous tournez à gauche. Escaladez la caisse, ouvrez la boite et désactivez ainsi l'alarme.

A présent, entrez par la porte et lisez les instructions qui s'affichent à l'écran. Apprenez ainsi comment effectuer une attaque furtive puis avancez et sautez du balcon. Approchez-vous de Flynn, prenez couverture derrière la palissade et déplacez-vous à gauche pour approcher le garde. Assommez-le furtivement, approchez-vous de la porte métallique à gauche et grimpez dessus. Déplacez-vous à gauche et sautez sur le balcon. Attaquez le garde à droite au corps à corps et descendez par la clôture. Prenez couverture derrière une autre clôture, partez à gauche et éliminez furtivement le prochain garde. Montez aux escaliers, suivez le chemin et descendez sur le bord. Achevez un autre garde, récupérez un trésor dans l'un des bacs à fleurs et allez vers la porte métallique.

Grimpez à cette porte, sautez sur les rebords à droite et atteignez la boite en haut. Désactivez l'alarme, redescendez et entrez par la porte. Avancez à droite, sautez par-dessus la clôture et assommez le garde qui se trouve près du poteau. Ensuite, approchez-vous de la fontaine, abattez furtivement un autre garde et récupérez un trésor dans la fontaine. Approchez-vous du bord du balcon de droite, éliminez rapidement le garde qui est en haut. Attendez que les deux autres hommes se séparent et remontez sur le balcon. Éliminez furtivement le premier, suivez le couloir et avancez à droite. Sautez sur le bac à fleurs qui se trouve à droite puis sur le toit de la corniche et avancez jusqu'à la fenêtre. Grimpez dessus puis sur les rebords, à gauche, et entrez par la seconde fenêtre.

Après la scène cinématique, visez le garde à gauche et tirez. Remontez, prenez couverture derrière la caisse et tirez sur l'homme qui est en haut à droite. Ensuite, approchez-vous de la charrette et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour la pousser à droite.

Utilisez cette dernière pour remonter sur la plateforme et attendez que Flynn accroche une corde. Grimpez à la corde,

accrochez-vous aux rebords de droite, visez et éliminez le garde qui sort de la porte. Escaladez les rebords de droite, remontez sur la plateforme et traversez la poutre qui est au milieu de la salle. Laissez-vous tomber pour vous accrocher à la poutre avec vos mains, déplacez-vous à droite et remontez. Sautez sur l'une des nombreuses poutres qui se trouvent du côté opposé, repérez un trésor près d'une fenêtre de droite et récupérez-le. Ensuite, partez à gauche, sautez sur la plateforme avec les escaliers et trouvez la sortie par la fenêtre de droite.

Suivez le chemin, accrochez-vous au rebord du balcon et sautez sur la corniche d'en face. Poursuivez votre camarade, déplacez-vous sur le rebord de l'arc puis sautez sur le toit suivant. Après la courte scène, remontez sur le balcon et attendez que Flynn vous lance une corde. D'abord, agrippez-vous à la corde, balancez-vous de gauche à droite et sautez sur les rebords de droite. A présent, laissez-vous tomber sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite jusqu'au dernier conduit d'égout.
Récupérez un trésor dans le conduit, revenez en arrière et grimpez aux rebords du mur.

Lorsque vous vous approchez du toit, repérez le garde qui se trouve au-dessus de votre tête et appuyez sur la touche qui apparait pour le balancer dans le vide. Ensuite, suivez Flynn à droite et allez vers la tour. Montez sur l'un des moteurs de climatisation, sautez sur l'échelle jaune et déplacez-vous sur les barres de fer vers la droite. Visez le garde qui se trouve en bas, tirez, balancez-vous et atteignez le toit d'en face.

Avancez tout droit et sautez par-dessus la clôture pour descendre. Sautez sur le toit du milieu, faites le tour par la droite et repérez un point lumineux près du drapeau. Tirez sur ce point, descendez afin de récupérer l'objet puis remontez. Sautez sur le toit suivant, visez le garde sur le balcon et dégommez-le. Ensuite, rejoignez le balcon et approchez de la tour.

Attendez que les lumières s'éteignent et foncez vers la tour. Attendez que Flynn accroche la corde et descendez. Après la scène cinématique, vous devez fuir à toute vitesse. D'abord, regardez à gauche des trois gardes et repérez un trésor dans la cavité. Ensuite, courez vers la sortie et prenez les escaliers de droite. Sortez par la fenêtre, descendez et entrez dans le conduit d'égouts. Suivez le chemin des égouts jusqu'à ce que vous atteigniez une grande pièce remplie de conduits. Repérez un trésor près d'un conduit à gauche, poursuivez à droite et trouvez la sortie en grimpant à l'échelle qui est au fond.

Chapitre 3 : Bornéo

Avancez tout droit jusqu'à la première charge et activez-la. Ensuite, avancez légèrement et repérez un tronc d'arbre sur la gauche. Escaladez-le, tirez sur le point lumineux se trouvant sur la branche et récupérez le trésor.

Ensuite, suivez le chemin principal et éliminez les gardes que vous rencontrez. Repérez un autre tronc d'arbre sur la droite, grimpez et récupérez un autre trésor à l'intérieur du cul-de-sac. Revenez sur le chemin principal, élimiez d'autres hommes armés et grimpez sur les débris, à gauche, près d'une chute d'eau. Accrochez-vous à la poutre, sautez de l'autre côté et récupérez une nouvelle arme. Ensuite, traversez le tronc plus loin et poussez le rocher qui se trouve sur le bord.

Plus loin, traversez un autre tronc et éliminez les gardes qui arrivent. Poursuivez par l'un des deux chemins, descendez dans le fossé et grimpez à la porte du fond. Escaladez les rebords de droite, suivez le chemin et repérez un trésor sur les tranches de bois, au fond. Revenez en arrière et sautez cette fois-ci par-dessus la porte.

Suivez le chemin jusqu'au camp, éliminez furtivement le premier garde puis tirez sur les deux autres de loin. Ensuite, avancez vers la plateforme suivante et éliminez les hommes qui sont à votre gauche. Faites attention aux grenades ennemies, visez plusieurs autres gardes de loin et achevez-les. Une fois que la zone est sécurisée, vous devez activer les quatre charges explosives. Pour ce faire, revenez à l'entrée du camp et repérez une charge sur le côté du plateau. Retrouvez une autre charge sur le côté droit de ce même plateau, retrouvez la troisième sur le plateau suivant, plus loin, et la dernière sur le dernier plateau à gauche.

Maintenant, grimpez sur le dernier plateau et approchez-vous de l'échelle élevée à droite. Maintenez la touche qui s'affiche enfoncée pour faire la courte échelle à Sullivan et grimpez à l'échelle à votre tour. Avancez tout droit puis tournez à droite vers la chute d'eau. Après la courte scène, apprenez les contre-attaques et utilisez-les pour vous battre

à mains nues contre les ennemis qui arrivent. Trouvez le bon timing en repérant le court laps de temps d'arrêt pendant une attaque ennemie.

Après le combat, accrochez-vous à la corde que Sullivan suspend et grimpez sur le rebord. D'abord, sautez à droite de la chute, suivez le chemin et repérez les rebords qui se trouvent sur le mur gauche. Grimpez, sautez sur les poteaux suspendus en face, balancez-vous puis agrippez-vous au tronc d'arbre vertical. Traversez-le pour atteindre le bord de droite, avancez à gauche et sautez sur l'autre bord. Remontez les marches, repérez un trésor au bout et ramassez-le. Enfin, revenez auprès de Sullivan et suivez le chemin du tuyau.

Chapitre 4 : Les fouilles

Suivez le tuyau jusqu'à ce que vous atteigniez le camp et regardez la scène cinématique. Par la suite, éliminez furtivement les deux premiers gardes et avancez dans le camp. Eliminez deux autres ennemis sur votre droite puis entrez à l'intérieur de la cabane.

Après une scène cinématique, prenez couverture sous la fenêtre et ramassez les grenades. Lancez-les depuis votre cachette et repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent.

Ensuite, sortez de la cabane et achevez les deux hommes qui sont en train d'attaquer Sullivan. Revenez à la cabane, prenez d'autres grenades et lancez-les cette fois-ci sur la tour de garde, à gauche.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez le mat d'un bateau en ruines et tirez sur le trésor qui se trouve au sommet. Ensuite, traversez la planche oblique se trouvant à proximité et rejoignez Sullivan. Suivez le chemin, grimpez sur les rebords puis entrez dans le temple. Avancez à gauche, descendez dans le trou et approchez-vous du grand masque au sol. Repérez l'une des quatre statues accrochées en haut, visez le point brillant sur le bras et tirez afin de récupérer un autre objet rare. Ensuite, entrez dans la grotte qui est à droite et faites attention aux chauves-souris. Examinez l'objet sur les tonneaux à gauche puis suivez les traces de sang révélées par la lumière bleue. Avancez jusqu'au mur, examinez-le et entrez dans le nouveau passage.

Avancez dans le temple jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, regardez en haut du mur à gauche et récupérez le trésor. Ensuite, suivez Chloé et grimpez à la poutre pour quitter cet endroit. Après une autre scène cinématique, suivez Sullivan en courant, abattez rapidement le soldat au corps à corps et déplacez-vous à gauche sur les rebords. Enfin, grimpez à la montagne et courez pour vous enfuir.

Chapitre 5 : Guerre civile

Après la cinématique, dirigez le joystick vers le bas et tirez sur le véhicule qui vous poursuit. Une fois qu'il est détruit, avancez pour déclencher une autre scénette. Attendez que le bus fonce sur les gardes puis descendez-les. Ensuite, poursuivez sur le chemin principal, à gauche, et repérez la pancarte jaune sur le poteau de signalisation. Grimpez-dessus, sautez de l'autre côté et escaladez l'échelle. Continuez à droite sur les lampadaires, sautez sur la canalisation bleue et déplacez-vous à droite. Grimpez aux rebords, sautez sur les pancartes et entrez par la fenêtre.

Avancez, prenez la sortie de droite et sautez sur le lampadaire. Balancez-vous, atteignez l'autre demeure et laissez-vous tomber jusqu'au rez-de-chaussée. Grimpez sur la bibliothèque dans le coin, sautez sur la passerelle d'en face et montez les escaliers. Avancez à gauche, grimpez sur l'armoire et rejoignez le toit.

Eliminez le garde, descendez dan la rue et suivez la ruelle de droite. Entrez dans le conduit d'égouts ouvert, repérez un point lumineux dans le coin et récupérez la relique. Ensuite, sortez de l'égout, suivez la ruelle qui se trouve an face et préparez-vous à éliminer plusieurs soldats ennemis. Prenez votre arme, couvrez-vous derrière le mur et tirez les hommes de loin. Ensuite, entrez dans la maison en ruine et éliminez un garde qui porte un bouclier. Continuez à avancer, utilisez le bouclier si vous le voulez et éliminez d'autres ennemis. Par la suite, un camion muni d'une tourelle débarque. Eliminez simplement les soldats qui descendent du camion pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, suivez Chloé jusqu'à la porte rouge et tentez de l'ouvrir. Ensuite, repérez un poteau qui porte plusieurs pancartes sur la rue et grimpez-dessus. Balancez-vous sur le lampadaire et sautez sur la taule. Sautez sur les rebords

du mur de droite, déplacez-vous à droite et remontez sur le toit. Avancez à droite sur l'autre section du toit et sautez sur les barres horizontales. Sautez sur les rebords du mur, déplacez-vous à gauche et atteignez le toit. Montez sur le bureau, traversez sur le poteau et atteignez le balcon. Sautez sur la pancarte jaune et descendez dans la rue. Lancez des grenades pour tuer les gardes qui se trouvent dans la zone, détruisez le cadenas de la porte rouge grâce à quelques balles et ouvrez la porte.

Ensuite, suivez Chloé et repérez la passerelle verte d'un immeuble. Mettez-vous sur le rocher pour faire la courte échelle à votre amie puis grimpez sur la passerelle. Montez les marches, entrez dans la pièce et tirez sur les planches pour passer. Entrez dans la pièce suivante, examinez les planches qui sont à gauche, entrez et suivez le chemin jusqu'à la rue.

Chapitre 6 : Moments de désespoirs

Suivez le chemin qui descend vers la rue pour qu'une scène se déclenche. Par la suite, avancez discrètement à droite, éliminez le soldat près du camion et celui qui se trouve sur le véhicule. Utilisez les grenades et le lance-roquettes et éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Ensuite, grimpez sur le poteau qui se trouve devant le camion et ramassez un trésor. Regardez aussi au-dessus de la porte du temple, tirez sur le point brillant et ramassez le trésor. Par la suite, un camion muni d'une tourelle arrive sur les lieux. Entrez dans le temple pour les contourner, éliminez le garde qui utilise la tourelle et prenez les commandes de celle-ci. Ouvrez le feu sur les ennemis restants, descendez ceux qui approchent et sécurisez ainsi la zone.

Maintenant, suivez Chloé dans la ruelle à gauche et faites-lui la courte échelle pour grimper. Montez les escaliers, sautez sur le poteau électrique en face puis sur la corniche du bâtiment de gauche. Avancez sur cette corniche, ignorez d'abord la fenêtre, faites le tour et récupérez un trésor dans le coin. Ensuite revenez en arrière et entrez par la fenêtre brisée. Avancez dans l'eau pour qu'une courte scène se déclenche puis couvrez-vous rapidement derrière le pilier. Lancez des grenades pour achever rapidement les deux ennemis qui arrivent, ou tuez-les au corps à corps, puis prenez l'ascenseur.

Après la scène cinématique, avancez et prenez à gauche. Montez sur la poutre oblique, sautez sur le drapeau et accrochez-vous aux barres horizontales. Sautez d'une barre à l'autre jusqu'à ce que l'une d'entre-elles chute. Déplacez-vous ensuite sur les rebords de gauche, montez sur le toit et entrez. Tirez sur les planches, entrez, montez sur la dalle et accrochez-vous aux poutres horizontales. Traversez, balancez-vous et accrochez-vous à la fenêtre du bâtiment suivant. Tuez les trois gardes qui s'approchent de la fenêtre, suivez le chemin et montez les escaliers.

Montez jusqu'à la fin des marches et sautez sur la cage d'ascenseur. Récupérez le trésor, descendez de la cage et prenez la sortie gauche, en haut des marches. Descendez sur le toit en bois, éliminez les gardes qui arrivent puis traversez la passerelle à gauche. Éliminez deux autres hommes en entrant dans la maison en ruine, approchez-vous du balcon à droite et repérez un pilier oblique. Ignorez d'abord ce pilier, sautez sur la corniche qui se trouve à gauche du balcon et récupérez un trésor dans une mallette ouverte, au fond. Ensuite, revenez au pilier que vous aviez ignoré et montez dessus. Sautez sur la poutre horizontale, à droite, et déplacez-vous pour atteindre le toit.

Avancez à gauche, éliminez un autre garde et tournez à droite devant l'ascenseur. Descendez dans le trou de la pièce, activez le générateur électrique et remontez à l'échelle. Attendez que Chloé ressorte de l'ascenseur, faites-lui la courte échelle pour qu'elle fasse descendre l'échelle puis montez à votre tour. A présent, montez les escaliers en face de la piscine, sautez par-dessus la clôture et descendez sur la corniche. Avancez à droite, grimpez sur les rebords du mur et atteignez le toit.

Après une scène, faites comme Chloé, utilisez le câble électrique et descendez en rappel. Ensuite, grimpez sur les rebords de couleur jaune et déplacez-vous à gauche de la poutre horizontale. Lorsque l'hélicoptère débarque, suivez Chloé en courant et sautez d'une corniche à l'autre. Grimpez rapidement à la dernière corniche qui s'écroule, sautez sur le toit de l'immeuble suivant et abattez les gardes qui s'y trouvent. Couvrez-vous derrière les barricades et lancez des grenades pour les éliminer. Ensuite, continuez votre chemin et montez sur la corniche de la maison voisine. Descendez dans le trou et avancez dans le couloir pour déclencher une courte scène. Faites attention à l'hélico, éliminez les ennemis dans le couloir et avancez jusqu'à l'ascenseur.

Ignorez-le, descendez aux escaliers de droite et achevez d'autres gardes. L'hélicoptère et d'autres hommes se mêleront à la bataille, ne vous approchez donc pas du mur. Lorsque l'immeuble commence à s'effondrer et que vous commencez à glisser, effectuez un saut juste avant d'atteindre le trou pour finir dans l'immeuble suivant.

Maintenant, montez les escaliers et prenez la sortie de droite. Sautez sur le toit de l'immeuble suivant, couvrez-vous derrière la barricade et éliminez les gardes de loin. Visez les barils explosifs et tuez-les. Ensuite, faites tourner la manivelle pour étaler le pont et traversez-le.
Récupérez le lance-grenades, avancez à gauche et tuez les ennemis sur le toit voisin. Sautez ensuite sur les machines de climatisation, au fond du toit, et récupérez un trésor.

Sautez à gauche et descendez sur le toit de l'immeuble suivant. Cette fois, vous allez en finir avec l'hélicoptère. Pour ce faire, ramassez les munitions du lance-grenades et prenez place derrière les barricades. Visez l'hélicoptère lorsqu'il est en vol stationnaire et tirez. Lorsqu'il change de position, changez de couverture à votre tour, ramassez les munitions éparpillées puis reprenez les coups de feu.

Une fois que l'hélico est détruit, descendez le pont avec la manivelle et traversez-le. Sautez sur la pancarte publicitaire à gauche puis de l'autre côté et atteignez le toit suivant. Suivez Chloé en sautant sur un autre toit et utilisez la corde pour descendre en rappel. Après la chute, grimpez sur la boite électrique verte et escaladez la canalisation bleue. Déplacez-vous à gauche, sautez sur l'échelle et accrochez-vous à l'affiche publicitaire. Sautez de l'autre côté, laissez-vous tomber au sol et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 7 : Ils viennent avec nous

Dès que le chapitre commence, prenez couverture et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Une fois que la zone est sécurisée, revenez là où le chapitre a commencé et entrez dans la maison enflammée. Récupérez un trésor dans le coin, sortez et allez vers la fontaine de la cour. Visez la cloche suspendue en haut de la fontaine, tirez afin d'obtenir un autre trésor puis poussez la porte du fond.

Par la suite, entrez et avancez à gauche de la rivière. Faites la courte échelle pour que Chloé grimpe à l'échelle brisée. Sautez sur la caisse qu'elle jette et sautez ainsi pour atteindre le toit. Prenez la bouteille de propane, lancez-la à proximité du véhicule vert dans le lac et explosez-la. Ensuite, tirez sur la seconde bouteille près du second véhicule et descendez. Enfin, traversez le lac en passant sur les deux véhicules.

A présent, ignorez les escaliers de droite, continuez tout droit et sautez par-dessus la clôture de gauche. Repérez un point lumineux dans le coin, en bas, et récupérez ainsi le trésor. Ensuite, revenez près des escaliers en grimpant sur le véhicule et montez les marches. Dès que vous tournez à gauche, vous êtes attaqué par des gardes et une tourelle. Prenez couverture derrière les barricades, éliminez quelques ennemis et repérez les rebords bleus sur le mur de droite. Grimpez-dessus, poursuivez à gauche et sautez sur les caisses. Sautez sur le balcon, visez la tourelle à partir de la passerelle et lancez une grenade pour éliminer le garde qui la manie.

Ensuite, descendez, attendez l'arrivée d'une autre vague d'ennemis et utilisez la tourelle à votre tour pour les descendre. Ensuite, escaladez la canalisation bleue qui se trouve à gauche de la tourelle et entrez par la fenêtre. Marchez sur le rebord près des photos déchirées, atteignez la maison suivante et descendez à l'étage inférieur par la gauche. Descendez les marches, entrez par le trou dans le mur et poursuivez à gauche. Sortez dans la cour, récupérez une amulette sur une petite benne légèrement à gauche puis montez les escaliers en face.

Chapitre 8 : Le secret de la cité

Entrez directement dans le passage de droite, avancez au fond du couloir, grimpez aux rebords et récupérez un trésor au bout . Ensuite, revenez en arrière et suivez Chloé dans le temple. Ouvrez le journal en accédant au temple et examinez la statue ainsi que les inscriptions.

Par la suite, avancez à droite et grimpez sur le pilier brisé. Sautez sur la canalisation de droite, déplacez-vous à gauche le long du rebord et remontez sur la plateforme. Sautez sur la suivante, ignorez la main se trouvant à gauche et grimpez sur les rebords du mur de droite. Grimpez encore plus haut et déplacez-vous à gauche jusqu'à la plateforme suivante.

Changez la position du bras, revenez en arrière le long des rebords et poursuivez sur ceux de droite. Laissez-vous tomber sur la passerelle, plus loin, sautez sur les poutres horizontales et atteignez le côté opposé. Ensuite, sautez sur la passerelle de droite qui s'effondre puis remontez. Grimpez sur les rebords dans le mur, sautez sur la poutre horizontale en face et déplacez-vous à droite.

Sautez sur les autres rebords près de la main et laissez-vous tomber à nouveau. Changez la position de la main, escaladez la nouvelle rampe et bougez la dernière main pour ouvrir le globe. Maintenant, grimpez sur les décorations de la statue et insérez la dague dans la serrure. Descendez dans le bassin vide et entrez dans le passage secret. Avancez le long du corridor qui vire à droite, descendez les escaliers et escaladez les pierres d'en face. Entrez par la brèche, suivez le couloir à gauche et prenez le chemin de droite au croisement. Grimpez sur la statue en forme de lion et avancez jusqu'à ce que vous tombiez dans un piège. Visez rapidement les dents des engrenages derrière vous et détruisez-les pour que le piège ne se referme pas sur vous. Ensuite, récupérez un trésor dans cet endroit et montez les marches en face. Enfin, suivez le chemin de droite vers la lumière qui est au fond.

Chapitre 9 : Un chemin de lumière

D'abord, descendez les marches de droite, approchez-vous du réflecteur et déplacez-le afin de propulser la lumière sur le crâne qui est au fond. Descendez, approchez-vous du crâne en question et utilisez la dague pour faire descendre la grosse lame. Ensuite, grimpez sur les rebords de cette lame et remontez jusqu'à la lame horizontale, à droite. Marchez sur cette dernière, sautez sur l'oeil du grand masque et grimpez sur le cil pour déclencher un autre rayon lumineux. Déplacez-vous ensuite à droite, sautez plus haut puis descendez sur la passerelle. Avancez tout droit le long de la passerelle, récupérez un trésor au fond et revenez en arrière. Descendez au niveau inférieur via le rebord juste après la poutre puis avancez et orientez le réflecteur sur la structure suspendue au milieu. Ensuite, approchez-vous de masque qui se trouve de l'autre côté de la passerelle et utilisez la dague à nouveau.

Suivez le nouveau passage et descendez. Grimpez encore sur la lame verticale et marchez sur l'horizontale pour qu'elle se brise. En étant suspendu à la lame, visez le cercle sur le front du masque et tirez pour dégager le rayon.

Par la suite, déplacez-vous à droite et grimpez sur la structure suspendue. Repérez un point brillant au pied de la passerelle en haut à droite et tirez. Sautez sur la passerelle à droite, récupérez le trésor et poursuivez jusqu'au réflecteur. Orientez-le vers la structure où vous étiez accroché, revenez en arrière jusqu'au prochain masque et utilisez la dague pour descendre la dernière lame. Après la courte scène, avancez à gauche sur les planches et descendez vers la statue. Descendez par la bouche de la statue, partez directement à gauche et récupérez un trésor non loin. Ensuite, approchez-vous de la serrure dans la grande salle et insérez la dague.

Chapitre 10 : Une seule sortie

Après la scène cinématique, rebroussez chemin et remontez par la bouche de la statue.

Faites attention aux gardes qui arrivent, prenez votre arme et éliminez-les. Il existe aussi un sniper qui vous vise de loin, ne laissez donc pas le rayon laser se pointer sur vous. Cachez-vous derrière les obstacles, lancez des grenades de loin et achevez-les. Ensuite, remontez les escaliers et faites le même chemin. Descendez les marches à gauche, éliminez d'autres soldats et descendez dans le fossé.

Poursuivez vers l'avant, prenez d'autres marches et suivez le corridor. Faites attention aux grenades, couvrez-vous derrière le pilier et éliminez les ennemis de loin. Suivez le chemin, descendez dans une autre fosse et achevez les gardes.

Avancez le long du corridor, montez les marches et abattez le soldat muni d'un fusil à pompe. Poursuivez le chemin jusqu'à la sortie vers le bassin vide et abattez les gardes qui arrivent. Sortez du temple, éliminez les soldats dans la cour et un premier sniper dans l'immeuble qui est en face de la sortie.

Eliminez-en un autre à droite. Enfin, achevez les gardes restants et trouvez la sortie qui se trouve à droite de la cour.

Chapitre 11 : Continuez à avancer

Suivez les deux femmes, tirez sur les gardes de loin et prenez à gauche vers la maison en ruines. Poursuivez le long de la rue, éliminez rapidement les ennemis sur le balcon à gauche et avancez.

Ensuite, un camion muni d'une tourelle débarquera et vous bloquera le chemin. Par conséquent, entrez par la porte qui est à gauche et qu'Elena ouvrira. Ignorez les tirs ennemis, entrez par les vitres qui se brisent à droite et prenez la rue de droite. Entrez par la porte rouge à droite et montez les escaliers pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, courez vers le bas de l'écran et sautez par-dessus les obstacles. Lorsqu'un camion vous barre la route, prenez rapidement à gauche et sautez à droite sur la barre horizontale. Sautez sur les rebords, grimpez-dessus et appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour attraper Elena.

Enfin, suivez le chemin pour finir ce chapitre.

Chapitre 12 : Un train à prendre

Avancez et prenez couverture derrière la clôture. Attendez que les gardes se dispersent puis descendez à gauche et approchez-vous de la fenêtre. Attendez que le garde aie le dos tourné, entrez par la fenêtre et attaquez-le furtivement. Ensuite, récupérez son arme et éliminez les autres.

Récupérez un trésor dans une ruelle, à droite de la cour, allez vers celle qui se trouve à l'opposée et grimpez à l'échelle. Ensuite, approchez de la passerelle verte, en haut, et faites la courte échelle. Montez d'abord les escaliers, récupérez un autre trésor au fond de la passerelle et suivez Elena en sautant sur le rebord.

Avancez jusqu'à la porte bloquée, revenez légèrement en arrière et sautez sur la pancarte bleue puis celle de couleur orange puis tirez sur les planches qui bloquent la porte. Ensuite, restez accroché à la pancarte et éliminez les gardes qui arrivent. Accrochez-vous de l'autre côté de la pancarte et élimine les ennemis qui arrivent de l'autre côté. Enfin, descendez sur la pancarte bleue légèrement plus bas et éliminez les gardes près de l'entrée.

Grimpez de nouveau sur la pancarte orange, sautez sur le pont qu'Elena déploie et rejoignez-la. Partez d'abord vers la porte que vous aviez ouverte, récupérez un trésor à droite, revenez en arrière et grimpez à l'échelle de gauche. Après la scène cinématique, allez à gauche et utilisez le câble pour descendre en tyrolienne. Partez au bout du chemin, ramassez un trésor puis revenez et poussez la charrette qui bloque la porte de l'entrepôt.

Entrez dans l'entrepôt, avancez à droite et grimpez sur le wagon. Sautez sur celui qui est à gauche, suivez le chemin vers la gauche et grimpez sur le rebord du mur. Déplacez-vous à gauche, grimpez sur les barres et récupérez le trésor sur le grand appareil. Revenez en arrière vers la passerelle, sautez sur la suivante et entrez dans le wagon. Activez le levier qui est à l'avant de l'engin et atteignez la cour.

A présent, ramassez les grandes qui sont à proximité et ouvrez le feu sur les ennemis dans la cour. Après la première vague, récupérez un fusil-sniper, à gauche, et éliminez les trois tireurs d'élite. Le premier se trouve à gauche, le second au milieu et le dernier à droite. Continuez à descendre les ennemis jusqu'à ce qu'un camion arrive et que deux soldats munis d'armes lourdes débarquent. Lancez des grenades pour les ralentir et attendez qu'Elena se pointe avec la Jeep.

Chapitre 13 : Locomotion

Déplacez-vous à gauche, entrez par la fenêtre et allez à l'arrière du wagon. Récupérez un trésor, revenez vers l'avant et sautez sur le wagon suivant. Agrippez-vous à la barre jaune de la citerne, déplacez-vous à droite et utilisez les rebords supérieur pour continuer vers la droite. Sautez sur le wagon suivant, récupérez les armes et les munitions et grimpez à l'échelle du prochain. Tuez furtivement le soldat sur le toit, avancez et descendez sur le wagon suivant. Eliminez les trois soldats et entrez dans la prochaine remorque.

Avancez, éliminez le soldat qui arrive par la fenêtre et sautez par cette même fenêtre. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. Partez d'abord à l'arrière du wagon, récupérez un autre trésor et reprenez le chemin principal. A présent, couvrez-vous à l'entrée du wagon et faites attention à la mitrailleuse. Eliminez les gardes, entrez et sortez rapidement par la fenêtre de gauche. Continuez à gauche, grimpez sur le toit et éliminez la tourelle depuis cet

emplacement. Lancez des grenades pour achever les ennemis restants et continuez.

Cette fois-ci, avancez d'un wagon à l'autre et faites attention aux panneaux lumineux qui risquent de vous tuer. Dès que vous entendez la sonnette, accrochez-vous aux rebords, à droite ou à gauche. Traversez le tank, accrochez-vous à la barre jaune du tank et déplacez-vous à droite. Cette fois-ci, faites attention aux panneaux qui arrivent par la droite et sautez sur les rebords dès que vous entendez la sonnerie.

Après une courte cinématique, sortez rapidement du wagon en feu avant qu'il n'explose. Sautez d'une remorque à l'autre, couvrez-vous et éliminez les gardes que vous apercevez. Sautez sur le wagon suivant et accrochez-vous au rebord gauche pour éviter les tirs de l'hélicoptère et les panneaux lumineux. Ensuite, continuez à progresser, éliminez d'autres ennemis en route et atteignez un grand wagon de couleur verte. Prenez un lance-roquettes, tirez sur l'hélico pour l'égarer et tournez la vanne au bout du wagon pour pouvoir sauter sur le suivant.

Chapitre 14 : Vision du tunnel

Grimpez sur la barre jaune, déplacez-vous à droite et attendez que le garde aie le dos tourné pour grimper sur le toit. Eliminez-le, prenez le fusil-sniper et abattez les deux premiers hommes en face. Ensuite, éliminez les deux autres qui s'approchent de loin et sautez sur le wagon à charbon. Atteignez le suivant et éliminez deux gardes qui arrivent en faisant attention aux petits panneaux lumineux. Entrez à l'intérieur du wagon suivant, achevez les gardes et avancez vers le prochain. Dépassez la remorque qui contient des Jeeps, visez le cadenas de la porte et détruisez-le. Entrez, avancez jusqu'au fond, récupérez un trésor et utilisez les caisses pour atteindre le toit.

Après une courte scène, entrez dans le wagon suivant et achevez les gardes qui sont à l'intérieur. Ramassez des munitions, sautez dans le prochain wagon et abattez d'autres gardes. Montez sur le toit et éliminez celui qui s'y trouve. Ensuite, abattez les hommes de la remorque suivante et poursuivez vers l'avant. Neutralisez deux autres gardes et grimpez sur les véhicules d'en face.

Après une courte scène, abattez l'ennemi qui s'approche puis couvrez-vous dans la benne du camion. Visez les cordes qui attachent les troncs d'arbres et tirez pour les couper. Ensuite, avancez et fuyez les tirs de l'hélicoptère. Sautez dans le wagon, éliminez les soldats de loin et approchez de la tourelle.

Visez l'hélicoptère et ouvrez le feu. Visez ensuite les missiles de l'hélico et détruisez-les avant qu'ils ne vous touchent. Continuez à canarder l'hélico et ses missiles et mettez enfin un terme à cette menace.

Enfin, éliminez les soldats dans la remorque suivante et entrez dans le wagon où se trouve le commandant ennemi. Ouvrez le feu sur ce dernier, évitez les grenades qu'il lance et enchainez avec des attaques au corps à corps. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran et finissez ainsi cette brute.

Chapitre 15 : Accident de train

Faites les mêmes escalades que lors du premier chapitre et atteignez la montagne. Après la scène cinématique, abattez silencieusement le premier garde qui se trouve à proximité. Avancez à gauche, récupérez un trésor et revenez. Attendez l'arrivée d'un autre garde et éliminez-le. Grimpez sur le wagon, visez le côté gauche de celui qui se trouve en haut et tirez sur le trésor. Récupérez-le, abattez les vagues d'ennemis qui sont dans la cour et poursuivez le chemin.

Repérez d'autres hommes qui arrivent de partout et achevez-les. Essayez de ne pas vous faire encercler et mettez-vous toujours à couvert. Récupérez un lance-grenades sur le toit d'un wagon et abattez les soldats munis de fusils à pompe qui s'approchent. Une fois que la zone est sécurisée, avancez vers le wagon en flammes et grimpez aux rebords de gauche.

Chapitre 16 : Ou suis-je ?

Avancez, ignorez d'abord le chemin de face et prenez la rue qui mène à droite. Dépassez le Buffalo et récupérez un trésor près de l'arbre, au fond. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin que vous aviez ignoré.

Entrez par la porte que le villageois ouvre, avancez tout droit et descendez la rampe. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des enfants qui jouent au ballon. Repérez une échelle bleue à droite, escaladez-la et grimpez sur le rebord gauche. Récupérez un trésor dans la petite cour, revenez et suivez le villageois. Approchez de la maison devant laquelle ce denier s'est arrêté, ramassez un trésor à gauche de la clôture bleue et entrez.

Chapitre 17 : Alpinisme

Suivez le villageois jusqu'à la grotte, puis à gauche et descendez le long du chemin. Attendez qu'il lance la corde, agrippez-vous à cette dernière et balancez-vous de l'autre côté. Descendez via l'échelle, ne le suivez pas pour l'instant et allez dans la direction inverse. Récupérez un trésor près du bord, revenez en arrière et suivez l'autre direction.

Passez par les brèches, grimpez aux rebords et rejoignez la prochaine zone. Descendez pour qu'une courte scène se déclenche. Remontez et repérez un point brillant sur la plateforme de droite. Accrochez-vous à la corde, balancez-vous vers la droite et atteignez ainsi cette plateforme. Ramassez le trésor, revenez sur la corde et balancez-vous pour atteindre la plateforme principale.

Suivez le chemin jusqu'à Tenzin, sautez sur la corde et atteignez l'autre côté du ravin. Suivez ensuite le chemin, sautez par-dessus le vide et examinez un cadavre. Après la courte scène, suivez le chemin de la montagne et faites la courte échelle à Tenzin. Ensuite, grimpez à l'échelle, avancez et sautez à droite sur les rebords de glace. Laissez-vous tomber sur ceux d'en bas, déplacez-vous à gauche et remontez via la corde. Sautez sur la plateforme à gauche, sautez sur les rebords de la montagne à droite laissez-vous tomber en bas. Sautez sur une autre plateforme en face et approchez du bord pour une autre courte scène.

Ensuite, sautez sur la corde que le villageois lance et balancez-vous jusqu'à la plateforme suivante. Sautez sur les rebords, avancez, grimpez sur les blocs de glace et poursuivez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Sautez sur la plateforme de droite, avancez et grimpez aux rebords près de la sortie de la grotte.

En sortant de la grotte, descendez et partez à gauche. Poursuivez en avant, traversez l'eau et grimpez aux rebords. Suivez le chemin de droite, sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au bord. Déplacez-vous à droite, grimpez aux rebords de la montagne et sautez sur les plates-formes se trouvant à gauche.

Sautez sur une autre plateforme à gauche, récupérez un trésor et descendez près de l'échelle. Visez et tirez sur la glace, à droite de l'échelle. Après une autre scène, ouvrez le feu sur la bête et tentez de la fuir. Essayez de tirer sans viser, tirez sur la tête lorsqu'elle vous attaque et si jamais vous êtes au sol, appuyez sur les touches qui s'affichent pour l'éloigner.

Maintenant, revenez près de l'échelle et faites monter votre camarade. Ensuite, montez sur la caisse qu'il balance et grimpez à l'échelle. Suivez le chemin, sautez sur la plateforme suivante et ramassez les munitions, près du cadavre. Suivez le chemin vers l'avant, sautez sur une autre plateforme et ramassez le trésor. Ensuite, revenez en arrière, repérez une caisse en haut à gauche et tirez dessus pour faire tomber une corde. Utilisez cette dernière pour franchir le ravin, grimpez aux rebords puis à l'échelle. Sautez sur les rebords de la montagne suivante, contournez-les et suivez le chemin vers la sortie.

Chapitre 18 : Coeur de glace

Suivez le chemin jusqu'au temple et marchez sur l'interrupteur qui est à gauche. Attendez Tenzin puis montez les escaliers à proximité. Grimpez sur les rebords, accrochez-vous à la barre et sautez sur les rebords qui ressortent. Déplacez-vous rapidement à droite, montez et revenez à gauche avant que la structure ne s'écroule. Ensuite, déplacez-vous à droite sur le rebord supérieur et sautez sur les barres horizontales. Descendez le long des rebords, suivez le chemin et prenez les escaliers sur votre droite. Activez le levier, revenez en haut et sautez sur les rebords du gros cylindre.

Sautez d'un cylindre à l'autre et atteignez la plateforme de l'autre côté de la zone. Sautez sur le pilier brisé à gauche puis sur les rebords d'en face et hissez-vous. Sautez à gauche, marchez sur le pilier et grimpez sur l'engrenage pour passer de l'autre côté. Marchez sur le court pilier, sautez sur la barre horizontale, balancez-vous et atteignez le second

engrenage. Remontez sur la plateforme, avancez à droite et attendez le bon moment pour sauter vers le troisième engrenage.

Accrochez-vous, passez à droite et sautez sur les rebords. Sautez de nouveau sur le pilier à droite et laissez-vous tomber sur celui qui est enneigé. Sautez sur la barre horizontale à droite puis sur l'engrenage. Atteignez la corde au milieu du temple, balancez-vous, récupérez un trésor en pleine cadence puis sautez sur la plateforme qui se trouve juste au-dessus de l'engrange.

Descendez sur la plateforme, approchez-vous de celle qui est horizontale et accrochez-vous à son rebord. Déplacez-vous rapidement vers la droite et récupérez un trésor juste au-dessous de la plateforme. Hissez-vous, sautez sur le troisième engrenage pour atteindre la plateforme à gauche puis utilisez le même engrenage et atteignez celle qui se trouve plus loin à droite. Sautez par-dessus le vide, sortez et activez le levier.

Après la courte scène, descendez via l'échelle qui est à droite du levier et suivez le chemin enneigé. Balancez-vous sur la chaine, sautez sur le pilier et laissez-vous tomber sur celui qui est en bas. Déplacez-vous à gauche, grimpez sur l'engrenage et passez à gauche. Sautez sur la barre horizontale, balancez-vous et bondissez vers le contrepoids qui monte. Déplacez-vous à gauche, remontez et sautez sur la plateforme de gauche.

Marchez sur la poutre, sautez sur la corde et atteignez les rebords dans le mur. Descendez via les rebords, accrochez-vous à l'engrenage et laissez-vous tomber sur la plateforme avant d'atteindre le pilier. Ensuite, sautez sur la plateforme suivante pour faire le tour, utilisez le même engrenage pour remonter légèrement et agrippez-vous au second engrenage à gauche. Sautez sur une troisième roue puis sur la barre horizontale à gauche. Balancez-vous, sautez et accrochez-vous au rebord du mur. Visez directement l'oeil de la statue sur votre droite, tirez puis allez récupérer le trésor. Ensuite, revenez sur le rebord, allez à gauche et suivez le chemin.

A présent, descendez les escaliers à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur la barre de gauche, balancez-vous et atteignez la plateforme suivante. Accrochez-vous à une autre barre sur votre gauche, sautez sur la plateforme suivante puis sur celle sur laquelle se trouve Tenzin. Après la courte scène, avancez et sautez sur les plates-formes suivantes jusqu'à ce que vous atteigniez la grande salle. Avant d'entrer dans la salle, visez le point brillant sur la couronne de la statue, tirez et récupérez le trésor.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, une scène se déclenche. Ensuite, récupérez l'arme, montez les escaliers et activez le levier. Faites attention aux bêtes qui arrivent de partout, ouvrez le feu et repoussez-les jusqu'à ce que l'élévateur arrive. Dès que ce dernier arrive, montez et ouvrez le feu sur l'un des monstres qui arrive à s'accrocher.

Chapitre 19 : Assiégé

Prenez l'arme dans la maison, couvrez-vous derrière la porte et tirez sur les gardes de loin. Avancez progressivement dans la rue et abattez les ennemis qui arrivent par vagues. Faites attention à une tourelle et poursuivez sur la gauche pour la contourner. Abattez les gardes, tuez celui qui manie la tourelle puis utilisez-la pour éliminer les restants. Sautez sur le toit de la maison qui se trouve en face la tourelle, récupérez un trésor et prenez le lance-roquettes. Descendez, suivez le chemin vers le temple et faites attention à l'explosion. Repérez le soldat avec le lance-roquettes à gauche, prenez le votre et abattez-le. Occupez-vous ensuite des autres hommes armés qui arrivent et sécurisez ainsi le village.

Une fois que la zone est nettoyée, suivez Tenzin jusqu'à la maison et entrez. Abattez rapidement le soldat qui est à l'intérieur, grimpez à l'échelle et éliminez un homme au second étage. Grimpez à une autre échelle, sortez sur le toit et achevez les ennemis. Descendez à gauche dans la cour, récupérez un trésor près de l'arbre et reprenez les hostilités.

Entrez dans la seconde maison à droite, sortez par derrière, avancez à gauche et prenez les escaliers sur la droite. Récupérez un autre trésor dans le petit toit entouré de planches bleues et descendez. Abattez les ennemis restants, suivez Tenzin jusqu'à une autre demeure et grimpez sur le toit.

Chapitre 20 : Le chat et la souris

Après la cinématique, prenez couverture derrière les clôtures et suivez Tenzin jusqu'à la porte qu'il ouvre. Entrez,

éliminez les ennemis en chemin et montez les escaliers. Suivez-le jusqu'au mur, récupérez un trésor à droite puis escaladez ce mur. Eliminez les gardes sur le toit d'en face, suivez le chemin et Tenzin en prenant à droite.

Remontez la pente, avancez derrière les ruines et éliminez rapidement les gardes qui sont dans le bâtiment d'en face. Foncez ensuite vers le bâtiment, montez les escaliers et traversez le pont sur la droite. Après la séquence, foncez vers le bas de l'écran et entrez par la fenêtre. Grimpez à l'échelle, sautez vers la maison suivante et éliminez les gardes. Sautez de nouveau vers une autre demeure et dégagez les planches qui bloquent la fenêtre. Sortez, sautez sur la barre puis sur le mur. Bondissez rapidement vers l'autre côté du mur et atteignez le prochain rebord avant d'entrer dans la construction détruite.

Avancez tout droit en suivant Tenzin et éliminez les gardes que vous rencontrez. Récupérez un trésor dans le premier coin à gauche, suivez le chemin et prenez à droite. Abattez d'autres hommes, prenez encore une entrée à droite et descendez sur les bords de la montagne. Longez le bord de la montagne vers la gauche, faites attention au tank qui tente de vous pousser dans le vide et atteignez l'autre côté de la ville. Récupérez un trésor en tournant à gauche, suivez le chemin et fuyez le tank qui arrive en courant vers la droite. Suivez à nouveau Tenzin jusqu'à la maison, abattez les gardes qui sont à l'intérieur et grimpez sur le toit. Couvrez-vous, repérez deux hommes munis de lance-roquettes sur un autre toit à gauche et butez-les.

Rejoignez rapidement cette maison, abattez les gardes à l'intérieur et grimpez sur le toit pour récupérer le lance-roquettes. Tirez sur le tank, sautez sur le prochain toit (à gauche) et abattez un autre soldat muni d'un lance-roquettes. Descendez dans le trou de ce toit, récupérez un trésor et remontez. Rejoignez le toit où vous aviez tué le soldat, prenez le lance-roquettes et tirez une seconde fois sur le tank. Ensuite, éliminez un autre homme muni d'un RPG, de l'autre côté de la route. Utilisez le câble à gauche du toit et traversez. Récupérez un nouveau lance-roquettes, tirez une dernière fois sur le tank et détruisez-le.

Chapitre 21 : Le convoi

D'abord, grimpez sur le camion et tuez le premier garde. Attendez l'arrivée d'un autre camion par la droite et sautez dessus. Abattez les deux soldats, visez en arrière et tirez sur les autres véhicules qui s'approchent. Si le camion commence à se détériorer, sautez sur un autre (à gauche) et reprenez les tirs. Dès que vous apercevez de la fumée, changez de véhicule.

Ensuite, sautez sur un camion qui se trouve en bas de la montagne, éliminez le soldat sur la benne et prenez les commandes de la tourelle.

A ce moment, protégez le camion d'Elena et tirez sur les véhicules ennemis pour les détruire. Enfin, sautez sur celui qu'Elena conduit et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 22 : Le Monastère

Grimpez aux rebords, avancez à droite de la montagne et remontez. Eliminez furtivement le premier garde près du bord, remontez et couvrez-vous derrière les caisses. Attendez l'arrivée d'un autre garde et abattez-le silencieusement.

Ensuite, grimpez sur le camion à gauche et éliminez silencieusement un troisième garde. Enfin, prenez l'arbalète, ou une autre arme, et assassinez les deux ennemis restants. Repérez la grande porte près des camions, visez la corniche et récupérez un trésor.

Ensuite, suivez le chemin principal et montez les marches. Abattez silencieusement le maximum de gardes possible puis sortez les armes si vous êtes détecté. Une fois que la première zone est sécurisée, poussez la charrette près du pont et faites attention à la tourelle. Descendez à gauche, abattez d'autres gardes à droite et traversez sur la poutre. Accrochez-vous aux rebords de la montagne, tuez les soldats qui approchent et suivez le chemin qui est à gauche des marches. Abattez d'autres hommes dans le bâtiment et tuez celui qui manie la tourelle.

Ensuite prenez les commandes de cette tourelle et ouvrez le feu sur les gardes qui approchent. Abattez les deux snipers à droite et à gauche, canardez ceux qui sont sur le pont et sécurisez ainsi la zone. Ensuite, accrochez-vous au

mur qui fait face à l'eau, à droite de la tourelle, et récupérez un trésor sur le rebord. Enfin, retrouvez Elena près de la porte et ouvrez-la à deux.

Maintenant, descendez les marches puis via les rebords rouges du pilier. Descendez, sautez sur la plateforme de droite et envoyez la corde à Elena. Ensuite, traversez sur les planches en bois, sautez sur le mur d'en face et grimpez de l'autre côté. Demandez à Elena de sauter puis poussez la statue à deux. Grimpez à la statue, prenez la sortie, longez le mur gauche et remontez par la corde.

Après une courte scène, suivez Elena, sautez par-dessus le vide et montez les escaliers jusqu'à la porte. A présent, repérez le pilier qui contient des rebords de couleur rouge et grimpez-dessus. Hissez-vous, passez sur les autres poteaux horizontaux de l'autre côté et sautez sur les rebords dans le mur. Grimpez, passez à gauche, remontez et revenez à droite. Sautez sur les planches à droite, remontez via les rebords et sautez sur les poutres horizontales. Balancez-vous et atteignez ainsi le toit du dernier étage. Eliminez furtivement le premier garde, sautez sur le rebord du pilier de gauche et descendez au bon moment pour tuer un second garde. Traversez la planche, éliminez silencieusement un troisième homme et assassinez les autres grâce à des grenades et des coups de feu.

Lorsqu'un lance-roquettes vous tire dessus, couvrez-vous derrière la pierre, prenez le fusil-sniper et descendez-le. Eliminez ensuite un autre tireur d'élite à gauche et occupez-vous de tous les autres soldats qui arrivent sur le pont avant de le traverser.

Plusieurs autres snipers vous visent à partir de quatre tours très lointaines. D'abord, ignorez-les et faites la courte échelle pour qu'Elena vous aide à monter ensuite.

Contournez les planches et remontez au dernier étage. Prenez le fusil à lunettes qui s'y trouve, visez d'abord le soldat maniant le lance-roquettes se trouvant en bas de la seconde tour à partir de la droite. Tuez-le puis tuez les autres snipers dans les tours. Ensuite, visez les deux tireurs qui sont près du pont et éliminez-les rapidement. Tuez les autres soldats qui arrivent sur le pont et empêchez-les de s'approcher de vous. Dès que le convoi est abattu, descendez et traversez la planche et le pont. Lorsque ce dernier s'écroule, courez et sautez par-dessus le vide pour ne pas tomber. Par la suite, grimpez sur les planches et sautez d'un côté à l'autre jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme.

Entrez par la porte, montez les marches et accédez à la cour. Éliminez d'abord les snipers, tuez également les autres gardes et abattez les derniers tireurs d'élite. Ensuite, ouvrez la porte rouge à droite et entrez. Suivez le chemin, faites remonter Elena puis utilisez la caisse pour sauter sur les barres horizontales. Poursuivez vers l'avant, traversez la planche qu'Elena place et grimpez sur les rebords. Entrez par la fenêtre, achevez les gardes dans la baraque et sortez. Tournez à gauche en sortant et entrez par la grande porte rouge.

Chapitre 23 : Réunion

Dans ce temple, éliminez d'abord les lance-roquettes, les snipers puis les soldats. Avancez progressivement à gauche et éliminez les gardes que vous apercevez. Remontez les escaliers, prenez couverture derrière les caisses et utilisez les lance-roquettes si vous le voulez. Entrez par une porte à gauche, suivez le chemin, prenez les escaliers jusqu'au dernier étage et regardez la scène. Après la scène, traversez la planche qui est à droite, sautez par-dessus le vide et traversez une autre planche. Sautez sur la corde au milieu du temple, balancez-vous et récupérez un trésor. Ensuite, balancez-vous à droite, sautez sur la passerelle et sortez.

Assassinez silencieusement les deux gardes devant la maison et approchez de l'entrée. Laissez-vous tomber à droite de la maison, descendez les escaliers et abattez le garde en haut de l'échelle. Grimpez à cette échelle puis aux rebords du mur de gauche et sautez sur les poutres de droite. Balancez-vous, sautez sur les marches et sautez sur le toit de droite. Descendez et éliminez tous les soldats qui sont dans la cour. Couvrez-vous dès que l'occasion se présente et abattez en premier lieu les deux manieurs de lance-grenades et ceux qui utilisent les lance-roquettes. Par la suite, montez les escaliers qui sont à gauche, prenez le chemin de droite et ouvrez la porte rouge.

A présent, sautez par-dessus le vide et grimpez à l'échelle de droite. Avancez à droite, sautez sur les rebords en rouge dans le mur et atteignez la passerelle suivante. Descendez par le trou, récupérez le lance-roquettes et tirez l'un des deux Super Soldats. Ensuite, avancez à gauche, abattez un autre garde équipé d'un RPG, récupérez son arme et tuez

le second Super Soldat. Aussi, vous pouvez récupérer une tourelle, en haut des marches à droite, et ouvrir le feu sur les ennemis. Enfin, tuez un sniper posté dans la fenêtre, derrière les escaliers, et sécurisez ainsi la zone. Remontez les escaliers à gauche, refaites le même chemin et accédez cette fois-ci à la fenêtre. Repérez un trésor en haut à droite, tirez dessus et sautez sur la plateforme de droite. Descendez, récupérez le trésor, traversez la pièce et remontez les escaliers au fond à droite.

Sautez par-dessus le vide, sortez par la fenêtre et grimpez aux rebords du mur de gauche. Poursuivez à droite, remontez et laissez-vous tomber sur le toit inférieur. Regardez au-dessus de la corniche, tirez et ramassez le trésor. Remontez, agrippez-vous aux barres horizontales et entrez par la fenêtre. Escaladez les armoires à gauche, atteignez le toit et remontez par la droite. Grimpez sur les rebords de droite et entrez dans la tour en haut.

Après la scène cinématique, vous devez résoudre une énigme. Pour ce faire, ouvrez votre journal, consultez la page où se trouvent les quatre animaux et regardez leurs couleurs. Regardez ensuite, les formes des objets qui représentent chacune une couleur différente et placez-les devant le bon schéma dans le mur. Placez la sphère devant le serpent, la demi-sphère devant le tigre le cube devant le lion et le triangle devant l'oiseau.

Une fois que ceci est fait, regardez les symboles dans le journal et tournez-les afin de mettre le symbole qui correspond à la couleur des créatures. Enfin, approchez-vous de la structure qui ressort et insérez la dague. Grimpez aux rebords qui sont sous la porte qui vient de s'ouvrir, hissez-vous et quittez cet endroit.

Utilisez le câble à droite en tant que tyrolienne et traversez le vide. Sautez sur la plateforme d'en face, montez les escaliers qui sont à gauche et grimpez aux rebords du mur qui est à gauche. Hissez-vous et sortez par la gauche.

Dans cette cour, éliminez furtivement le premier garde près de la barricade puis descendez celui qui est un peu plus loin. Grimpez à l'échelle de droite et abattez silencieusement le soldat muni d'un lance-roquettes. Ensuite, utilisez cette arme et descendez le soldat qui utilise la tourelle, plus loin sur la droite. Grimpez sur les plates-formes, prenez les commandes de cette tourelle et abattez les ennemis restants. Aussi, récupérez un lance-grenades plus loin et descendez les snipers qui arrivent du côté droit. Une fois que la zone est nettoyée, approchez du symbole au sol, insérez la dague et poussez le levier.

Maintenant, utilisez le câble sur la gauche et descendez de l'autre côté. Sautez sur la plateforme enneigée, à droite, et descendez via l'échelle. Neutralisez les gardes qui arrivent, montez les escaliers, éliminez les hommes qui descendent par la corde et remontez par cette même corde.
Avancez, descendez les escaliers et accédez à l'entrée secrète qui se trouve sous le grand arbre. Descendez les nombreux escaliers et ouvrez la porte à deux.

Chapitre 24 : En route vers Shambala

Repérez un point brillant en haut à droite, visez-le et récupérez l'objet. Ensuite, regardez les quatre dagues dans le mur et assurez-vous qu'elles pointent vers le bas. Insérez la dague dans la structure, au milieu du temple, et regardez la scène cinématique.

Après la scène, avancez et sautez sur la plateforme de droite. Repérez un trésor à gauche de la plateforme et ramassez-le. Ensuite, sautez sur les rebords de la montagne et déplacez-vous à droite puis en bas. Poursuivez à droite, sautez sur la plateforme et remontez à deux. Sautez vers le pont qui s'est brisé pour que Flynn vous attrape et montez les grandes marches sur la gauche.

Avancez, entrez par le chemin étroit et poussez la roche en forme d'oeil. Descendez sur le rebord, déplacez-vous à droite et longez le mur jusqu'à la plateforme suivante. Poussez la charrette à gauche, montez dessus et atteignez les rebords supérieurs. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme en forme d'aiguille. Avancez de l'autre côté de cette plateforme, sautez sur celle qui est à gauche et continuez à gauche jusqu'au trésor qui se trouve sur la dernière plateforme. Ensuite, revenez légèrement en arrière, remontez les escaliers et ouvrez la porte à deux.

A présent, vous devez résoudre une autre énigme. Pour ce faire, consultez le journal et regardez la page où se trouvent six lettres tibétaines. Grimpez sur le toit de la charpente à gauche et faites tourner les cylindres afin qu'ils concordent

avec l'ordre des symboles de la page droite du journal.

En effet, tournez le premier cylindre qui est à droite deux fois vers la droite, tournez celui du milieu une fois vers la droite et descendez. Par la suite, grimpez sur la charpente à droite du temple et tournez le cylindre du milieu une seule fois vers la droite pour résoudre l'énigme. Enfin, tournez avec Flynn le levier qui apparait au milieu.

Après la scène cinématique, vous êtes attaqué par des monstres. Fuyez en ouvrant le feu et tentez de résister jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 25 : Paradis brisé

Courez tout droit, esquivez les tirs ennemis avec des roulades et continuez jusqu'à la plateforme. Récupérez l'arme au sol, tuez les deux gardes sur la plateforme et attendez qu'elle s'arrête de glisser. Sautez sur la plateforme qui est à gauche du mur, ramassez l'arme et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Par la suite, vous serez attaqué par trois gardiens puissants. Ils sont très résistants aux balles. Par conséquent, attendez que l'un d'eux descende dans la cour, lancez des grenades pour l'éliminer rapidement et récupérez son arbalète. Avec cette arme, un tir suffit pour éliminer le second gardien et deux autres tirs pour éliminer celui qui lance des grenades. Ne restez pas au même endroit et surtout ne vous exposez pas à leurs tirs.

Une fois que la zone est sécurisée, montez sur la plateforme effondrée au fond de la cour et grimpez sur rebord de la statue. Poursuivez à gauche, montez sur la plateforme et repérez un point brillant sur l'une des statues. Récupérez le trésor, sautez sur la plateforme suivante puis sur les rebords de la statue de droite. Atteignez une autre plateforme à droite, sautez sur le toit du milieu puis sur le suivant.

Entrez par le trou du mur, avancez et tirez sur la sève bleue pour dégager le passage. Entrez, prenez les escaliers et repérez un point brillant en haut à gauche. Récupérez ce trésor, tirez sur la sève de droite et entrez. Avancez tout droit et sautez sur les rebords dans le mur. Poursuivez à droite, sautez sur la chaine et atteignez d'autres rebords à gauche. Hissez-vous, sautez sur la barre horizontale puis tournez-vous et tirez sur la sève de l'arbre. Entrez dans ce passage, approchez-vous de l'autre brèche, plus loin, et tirez sur la sève de l'autre côté de la cour.

Descendez, prenez le chemin d'en face et montez les escaliers. Descendez dans la cour, avancez à droite puis à gauche et repérez une grande porte. Ensuite, plusieurs soldats débarquent sur les lieux et vous devez d'abord les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, revenez à la porte, repérez les escaliers en face de la porte et grimpez sur les rebords du mur. Déplacez-vous à droite vers la porte, sautez sur les rebords et accrochez-vous à la chaine du contrepoids.

Maintenant, avancez et descendez dans l'eau. Abattez les ennemis que vous voyez, éliminez le lance-roquettes en haut à droite et prenez les escaliers de gauche. Ramassez le RPG et dégommez les ennemis restants. Poursuivez tout droit, sautez sur les rebords du mur et entrez par le trou.

Suivez le chemin, dégommez les gardes qui arrivent et poussez la charrette dans la cour. Utilisez-la pour remonter, ignorez d'abord les escaliers d'en face et partez à droite. Suivez le chemin jusqu'au tronc d'arbre, ramassez le trésor et revenez prendre les marches.

Entrez dans le nouveau temple, éliminez les gardes puis achevez les gardiens qui arrivent. Ensuite, récupérez un trésor au pied de la structure du milieu et montez les grandes marches à gauche. Regardez en haut en montant les marches, tirez sur le point brillant d'une statue et récupérez un trésor. Remontez deux autres étages, récupérez un autre trésor dans le coin puis continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ensuite, avancez rapidement sur le pont et prenez le fusil-sniper. Visez les gardes qui arrivent de loin et descendez-les pour dégager le chemin. Eliminez ensuite les gardes armés de fusils à pompe et avancez jusqu'à ce qu'une autre scène se déclenche.

Chapitre 26 : L'arbre de la vie

Le combat final est proche. Descendez les escaliers et regardez la scène cinématique.

Lors de ce combat, le principe est simple ; vous devez utiliser la sève bleue pour infliger des dégâts à Lazarevic. Pour cela, fuyez ses attaques, attendez qu'il passe près des sèves et tirez pour les exploser. Ne le laissez pas s'approcher de vous, restez éloigné et effectuez toujours le même chemin. Lorsque le méchant commence à vous lancer plusieurs grenades, évitez-les et répétez la même attaque jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, courez sur le pont qui s'effondre et sautez rapidement par-dessus le vide. Lorsque vous arrivez de l'autre côté et que vous commencez à glisser, ouvrez le feu sur le gardien qui attaque Chloé jusqu'à ce qu'il lâche prise. Félicitations ! Vous avez complété Uncharted 2 !

MARCO POLO

Pour débloquer la skin de Marco Polo pour le solo et le multijoueur, vous devez gagner le trophée platine. Ensuite, le skin est gratuit.

Uncharted : Drake's Fortune

© Sony / Naughty Dog 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Concept Art : Bonus 1

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Concept Art - Bonus 1 et faites :
L2, Droite, Haut, , Gauche, , R1 et Bas.

Concept Art : Bonus 2

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Concept Art Gallery - Bonus 2 et faites :
, L1, Droite, Gauche, Bas, R2, et Haut.

Making a Cutscene : Grave Robbing

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Making a Cutscene - Grave Robbing et faites :
Gauche, R2, Droite, Haut, L2, , et Bas.

Making a Cutscene : Time's Up

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Making a Cutscene - Time's Up et faites :
L1, Droite, , Bas, Gauche, , R1 et Haut.

T-Shirt de baseball

Allez sur l'écran de choix des tenues et faites :
Gauche, Droite, Bas, Haut, , R1, L1 et .

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Embuscade

Le premier chapitre démarre après une cinématique qui en dit long sur la personnalité de Nathan Drake. Cette session vous permettra de vous familiariser avec les commandes principales du jeu car celles-ci vous seront régulièrement exposées à l'écran. Il vous faudra toutefois apprendre vite car de nombreux ennemis viendront encercler votre bateau dans un seul et même but : vous tuer. Les pirates débarqueront tout autour de votre bateau, veillez donc à toujours rester en mouvement pour être prêt à vous planquer à n'importe quel endroit. Utilisez la touche rond pour vous mettre à couvert derrière les caisses au centre du navire de manière à ne pas rester exposé aux tirs ennemis. Certains bateaux ennemis disposent de barils à leur bord, visez-les pour emporter les pirates dans une explosion de flammes. Très vite, plusieurs de vos adversaires parviendront à fouler le pont de votre embarcation. Restez à couvert pour les arroser, ou bien suivez les consignes exposées à l'écran pour tenter de les maîtriser à l'aide de combos. En venir aux mains permet de doubler le nombre de munitions récupérées sur les cadavres. Appuyez sur la touche triangle pour faire régulièrement

le plein lorsque vous passerez à proximité des recharges, puis continuez à tenir tête au pirate. Si Nathan est touché, restez planqué un moment pour refaire automatiquement le plein d'énergie. Après un court mais intensif moment de lutte, vous serez rapidement pris au dépourvu par un navire pirate disposant d'un lance-missile. Fort heureusement, votre fidèle compère, Sully, viendra vous prêter main forte. Tenez bon jusqu'à son arrivée pour clore ce chapitre introductif.

Chapitre 2 : A la recherche d'El Dorado

Ce second niveau de jeu sera l'occasion de trouver vos premiers trésors. Ouvrez donc l'oeil pour ne louper aucun scintillement suspect. En compagnie de Sully, commencez par marcher vers la droite le long du sentier. Arrivé au point d'eau, observez l'amas de rochers et observez la paroi à proximité pour trouver votre premier trésor. Poursuivez ensuite vers le chemin imposé pour qu'une nouvelle séquence narrative ne tarde pas à s'enclencher. Dirigez-vous alors vers le passage étroit pour atteindre d'anciennes ruines. Observez les gros blocs de pierre de part et d'autre de la pièce. Certains vous permettent de vous hisser en hauteur. Escaladez l'enchaînement de blocs meurtris et sautez ensuite sur la prochaine plate-forme. Sautez le petit rebord juste après, puis prenez place sur le gros pilier suspendu au-dessus du vide. Depuis celui-ci, effectuez un bond en direction du prochain bloc pour vous rattraper in extremis. Depuis ce nouvel emplacement, enclenchez la gâchette L2 pour faire remarquer un espace suspect sur le sol. Sautez ensuite sur le bloc sur lequel se situe un arbre. Derrière celui-ci se cache un second trésor.

Revenez sur le bloc précédent et sautez ensuite dans l'autre direction. Accrochez-vous sur le mur pour pouvoir vous déplacer vers la gauche. Sautez sur le rebord de gauche dès que vous ne pourrez plus progresser, puis continuez ainsi toujours dans le même sens. Vous devrez ensuite vous projeter vers l'arrière pour pouvoir continuer. Poursuivez ensuite jusqu'au gros rocher que vous pousserez vers le bas en enclenchant la touche triangle. Laissez-vous descendre de la structure en utilisant la touche rond et pénétrez à l'intérieur de la porte secrète. Descendez les marches pour atterrir dans une première salle. Approchez-vous du précipice et visez le baril rouge de l'autre côté de la berge de manière à provoquer une explosion. Une colonne en pierre s'effondrera pour vous permettre ainsi de passer. Avant d'aller plus loin, regardez plutôt vers la gauche (avant de franchir le gouffre, en fait). Un scintillement devrait alors attirer votre attention. Il s'agit ici d'un nouveau trésor. Approchez-vous du mur pour récupérer celui-ci. Gagnez la pièce suivante et enclenchez plusieurs fois de suite la touche triangle pour tirer les chaînes. Sully prendra ensuite le relais pour vous permettre de passer seul dans la pièce suivante. Rapidement, poussez la charrette sous la porte pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre.

Observez le brasero et appuyez sur la touche "select" à proximité. Sully allumera son foyer, vous procurant ainsi un peu plus de lumière. Dirigez-vous vers l'autre extrémité de la pièce et visez la lampe au plafond. Tirez dessus pour embraser les débris au niveau du sol. Vous aurez ensuite accès à la prochaine zone. La suite ressemble à un grand puits sans fond. Marchez sur la droite pour remarquer plusieurs accroches au mur. Utilisez celles-ci pour vous déplacer au-dessus du vide. Prenez alors garde aux blocs qui céderont sous le poids de Drake et hâtez-vous. Vous finirez par atteindre une liane adossée contre le mur. Utilisez celle-ci pour glisser vers la zone du bas. Contournez la zone pour trouver plusieurs barils explosifs et tirez dedans à l'aide de votre arme. Sully vous ayant rejoint, marchez jusqu'à la salle suivante en sa compagnie. Le second brasero enflammé vous permet de poursuivre plus loin encore. Sur place, Nathan vous fera remarquer la présence de symboles qui ne lui sont pas inconnus. Enclenchez la touche "select" pour observer ces symboles. Tous sont accompagnés d'un numéro. Chacun correspond à une dalle murale. Il vous faut alors trouver ces dalles et les enclencher dans l'ordre précis mentionné dans le carnet. Montez sur les plates-formes supérieures en vous aidant des accroches murales et remplissez dûment votre mission. Le cercle au centre de la zone s'ouvrira alors pour vous laisser passer. Utilisez l'échelle pour descendre, puis utilisez les accroches sur votre gauche pour poursuivre. Dans la pièce suivante, passez derrière le gros bloc et poussez celui-ci jusque sur le levier au sol pour activer l'arrivée d'eau.

Approchez-vous du bord et sautez dans la flotte en contrebas. Nagez jusqu'au bord et allez contourner le gros bloc de pierre pour trouver un troisième trésor. Escaladez ensuite le montant de la grotte pour atteindre une liane qui vous permettra de vous glisser dans une nouvelle pièce. Sautez vers le bord droit pour fouler la zone, tirez à bonne distance sur les tonneaux pour permettre à Sully de vous rejoindre une nouvelle fois. Poursuivez vers l'inconnu jusqu'à trouver deux chaînes encadrant une entrée. Choisissez une des deux chaînes et laissez votre ami se charger de la seconde. Au dehors, marchez sur les planches pour que celles-ci commencent à s'effondrer. Courez alors aussi vite que vous le pouvez et sautez par-dessus les précipices pour vous en sortir indemne. Laissez à Sally le temps de vous rejoindre,

puis poursuivez. Près de la jarre se situe un nouveau trésor, discrètement déposé sur un petit bloc de pierre. Empruntez ensuite la prochaine issue pour retrouver l'extérieur. Au lieu de continuer plus loin, hissez-vous sur les colonnes pour atteindre un autre trésor. Marchez ensuite le long du sentier pour déboucher vers une étrange surprise. Escaladez les rochers sur la droite afin d'enclencher une cinématique qui viendra clore cette seconde épreuve.

Chapitre 3 : Une trouvaille surprenante

Dès le départ, plongez dans l'eau pour vous diriger vers la cascade. Vous pourrez alors remonter sur la terre ferme grâce à la berge située légèrement sur votre droite. Commence une longue session d'escalade dans laquelle il vous faudra faire preuve d'agilité. Commencez donc par vous aider du petit rebord et saisissez la feuille de vigne pour vous balancer plus loin. Poursuivez continuellement vers le haut en vous aidant des nombreuses accroches et lianes disponibles. N'oubliez pas de mettre également la main sur le trésor qui devrait briller au-dessus de vous. Dès lors que vous parviendrez au-dessus du sous-marin, prenez vers la gauche pour débuter votre descente. En utilisant à de nombreuses reprises la touche rond, vous parviendrez alors rapidement jusqu'à l'épave. Filez jusqu'à son bord le plus éloigné pour trouver le second et dernier trésor de ce chapitre. Revenez ensuite au milieu du vestige pour vous hisser sur le compartiment principal et trouver ainsi une entrée. A l'intérieur, il vous suffit de longer les différents compartiments de l'épave en ouvrant les sas à grand renfort de touche triangle et de joystick gauche quand besoin est. Arrivé à la zone d'eau, nagez simplement jusqu'à la prochaine pièce. Enfin, après votre petite découverte macabre, faites demi-tour pour ressortir au plus vite du sous-marin une fois la bombe enclenchée. De retour auprès de Sully, une cinématique débute et sans arme, vous vous retrouvez obligé de fuir. Tout un tas d'ennemis vous suivront de très près. Ne perdez donc pas une minute et laissez le cadavre de votre ami derrière vous pour prendre la poudre d'escampette. Dès le premier virage négocié, un homme de main devrait vous tomber dessus. Envoyez-le valser à l'aide d'un bon crochet et poursuivez. S'ensuivront très vite d'agréables retrouvailles. En compagnie d'Elena, il vous faudra effectuer le chemin inverse du parcours effectué dans le chapitre 2. Vous devriez donc parvenir très vite à retrouver votre chemin. Toutefois, il vous faudra prendre garde aux nombreux ennemis ayant investi la zone. Multipliez les headshots pour économiser au maximum vos munitions et progressez minutieusement en prenant bien soin de vous mettre à couvert dès que possible. En cas de bobo, mettez-vous à l'abri et ne bougez plus jusqu'à ce que Nathan retrouve des forces. Enfin, empruntez les raccourcis créés lors du chapitre 2 et épaulez Elena comme un parfait gentleman. Vous finirez alors par retrouver la jeep de la miss et pourrez ainsi filer jusqu'à votre prochaine destination.

Chapitre 4 : Des débris d'avion

Dès le début, enjambez la fontaine et fouillez derrière les arbres afin de trouver un nouveau trésor. Dirigez-vous ensuite vers la grille et faites sauter son verrou à l'aide d'une balle. Enclenchez la touche triangle pour finir le travail, puis poursuivez. Arrivé près de la zone d'eau, marchez à gauche du rivage pour mettre la main sur le second trésor de ce chapitre. Hissez-vous ensuite vers les rochers. Juste avant d'emprunter le tronc d'arbre, observez la petite plate-forme en dessous de vous, côté roche. Laissez-vous alors tomber pour ramasser le trésor s'y trouvant. Remontez sereinement le cours d'eau et marchez sur le tronc d'arbre pour poursuivre. Inclinez le Sixaxis à droite ou à gauche pour ne pas chuter. Juste après, plusieurs balles fuseront à vos oreilles. Le danger vient de face. Planquez-vous immédiatement derrière la stèle en actionnant rond, éliminez vos ennemis avant de poursuivre plus loin. Traversez ensuite le second pont naturel, puis grimpez en vous aidant de la liane. Avancez prudemment pour ne pas vous faire surprendre par l'individu resté seul un peu plus haut, puis passez derrière les ruines en pierre pour trouver plusieurs grenades sur une caisse. Continuez et éliminez les quelques hommes que vous rencontrerez en prenant soin de rester autant que possible à couvert. Après avoir escaladé une sorte de petite vallée, vous finirez par surplomber une zone d'anciennes ruines. Un long et rude combat vous attend alors. Descendez discrètement au niveau du sol (en sautant sur le mur de ruines devant vous) et tuez par surprise l'un des patrouilleurs pour démarrer les hostilités. Plusieurs vagues d'ennemis vous seront opposées au cours de cette première véritable bataille. Il est important de ne pas arpenter trop rapidement le terrain sous peine de vous faire piéger. Repérez les nombreux barils d'explosifs et n'hésitez pas à les faire sauter pour tuer en une fois plusieurs ennemis. Prenez du recul lorsqu'une grenade sera balancée à vos pieds et n'hésitez pas à utiliser les vôtres. Faites attention aux gardes postés en hauteur, pas forcément faciles à repérer depuis votre position. Enfin, le repli s'avère bien souvent salvateur. Récupérez régulièrement les munitions sur le corps de vos victimes et tout devrait bien se passer. Lorsque le calme sera enfin revenu, hissez-vous sur le petit pilier pour atteindre la plate-forme d'où vous plombaient précédemment certains ennemis. Juste avant de sauter sur celle-ci, vous devriez apercevoir un nouveau point lumineux à l'extrémité gauche. Dirigez-vous vers cet endroit pour récolter un trésor de plus. Attention, de simples munitions se trouvent juste à proximité pour vous tromper. Sautez ensuite en coin, en prenant la direction de la

prochaine grille.

Récupérez les munitions sur la petite caisse et forcez la grille d'un bon coup de pied. Dans la zone qui suit, de nombreux ennemis viendront vous taquiner. Restez à l'abri depuis votre position de départ pour venir à bout de ce nouvel attroupement sans trop de difficultés. Marchez ensuite vers la droite pour tomber sur d'autres adversaires prêts à en découdre. Tuez-les tous sans exception, puis observez le coin gauche pour apercevoir quelque chose briller. Hissez-vous vers la plate-forme grâce au pilier en ruine le plus proche et récupérez un autre trésor. Utilisez la présence des blocs en pierre pour vous faufiler jusqu'à un passage qui vous permettra d'atterrir derrière la grille du fond. Arrivé à proximité des ruines suivantes, un nouvel affrontement éclate. Tuez vos ennemis un à un, puis filez le long de la pente montante pour trouver un trésor tout à fait dans le coin. Arrivé au fleuve, les cabrioles s'avéreront nombreuses. Face au point d'eau, orientez-vous sur la droite et sautez sur la petite plate-forme. Bondissez ensuite vers l'accroche murale et effectuez plusieurs sauts vers la gauche jusqu'à la prochaine plate-forme. Au bout, escaladez le bloc et contournez celui-ci sur la gauche. Bondissez vers l'arrière pour atteindre un gros bloc de pierre au milieu des eaux. Gagnez le prochain bloc et hâtez-vous de monter sur le pont en ruine pour faire face aux assauts de deux ennemis qui vous viseront depuis le sommet de la falaise. Avancez ensuite sur la droite du pont et sautez vers les deux prochains blocs du côté de la falaise. Agrippez-vous au montant de la roche et glissez vers la droite. Après quelques autres blocs, vous atteindrez la seconde partie du pont. Un de ses côtés possède une brèche qui vous permet de vous laisser tomber sur un bloc en contrebas, côté cascade. Avancez alors sur la droite pour déclencher un éboulement. Attendez que la roche s'affaisse pour vous laisser tomber sur la plate-forme à proximité, puis utilisez les nombreuses accroches offertes par les deux piliers pour vous hisser jusqu'au prochain ennemi que vous maîtriserez en envoyant une balle dans le baril juste à côté.
Sautez ensuite sur la voiture puis sur le bloc derrière. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre par l'amoncellement de petites plates-formes à l'arrière.

Poursuivez, puis laissez-vous tomber dans la cavité près du tronc suspendu. Dans un des coins se trouve un trésor qu'il ne vous faut pas manquer. Revenez ensuite sur vos pas et sautez vers le tronc de manière à l'abaisser. Vous vous en servirez alors pour continuer vers l'inconnu. Un tout petit peu plus loin, plusieurs lianes sur un pan de mur vous permettent d'escalader la paroi. La zone qui suit est à nouveau fournie en ennemis. Descendez les rejoindre et occupez-vous minutieusement de toute la bande. Vous pouvez également vous servir de votre domination sur les lieux pour canarder vos différents adversaires depuis votre position. La zone vidée de ses occupants, dirigez-vous sous l'épave et escaladez la corde pour aller récupérer la carte dans le cockpit. Redescendez ensuite très rapidement pour faire face à une seconde vague de malfrats. Poursuivez ensuite par l'ouverture en fond de zone. Tout de suite après la porte, ouvrez l'oeil pour remarquer un autre scintillement dans l'herbe. Ceci étant, ramassez le trésor avant de poursuivre. Montez la falaise et laissez votre vis-à-vis se prendre dans le piège. Prenez note de ce genre de mécanisme pour plus tard, longez la falaise grâce à vos talents d'acrobate. Sur l'autre montant, il vous est possible de la jouer discret en attaquant le premier individu rencontré par derrière. Il est également possible de mettre la main sur un trésor très discret. Pour cela, dirigez-vous vers la falaise et retournez-vous. Vous le remarquerez en regardant près du vide. Pour ne pas changer, un groupe imposant de forbans vous tiendra tête juste après. Eliminez en priorité l'homme se tenant en hauteur sur des ruines pour éviter de subir les dégâts de son lance-roquettes. Progressez ensuite en prenant soin d'éviter les nombreux pièges. Avant d'aller plus loin, montez sur l'arrière de la butée juste après avoir passé tous les pièges. Vous n'aurez plus qu'à cueillir le dernier trésor du chapitre dans les hautes herbes. Enfin, longez le chemin jusqu'à la forteresse pour passer à la cinquième épreuve.

Chapitre 5 : La forteresse

Arrivé devant la forteresse, il vous faut impérativement vous livrer à une petite session d'escalade en deux temps. Pour commencer, servez-vous des accroches disposées tout au long du mur de pierre pour vous hisser vers les escaliers en ruine plus à droite. Continuez grâce à la liane et balancez-vous de droite à gauche pour prendre un maximum de vitesse. Ne lâchez la liane que lorsque vous serez le plus près possible de la prochaine encoche plus à droite. Il vous faudra ensuite poursuivre vers le haut. Faites attention aux blocs de pierre d'une couleur différente qui céderont rapidement sous votre poids, puis revenez dès que possible sur votre droite afin de trouver une seconde liane. Avec celle-ci, balancez-vous de nouveau vers l'encoche suivante. Il est important de bien incliner le joystick de direction dans le sens du mur pour permettre à Drake de s'y accrocher avec succès. Prenez-en note pour la suite et grimpez par la fenêtre au-dessus de vous pour retrouver la terre ferme. Poursuivez dans le couloir de droite et observez les grandes fenêtres pour trouver un nouveau passage synonyme d'acrobaties. Depuis le rebord, laissez-vous tomber dans le vide à

revers en enclenchant la touche rond, appuyez de nouveau sur le bouton pour descendre plus encore. Une liane et quelques accroches plus tard, vous voilà sur l'autre montant de la forteresse. Continuez prudemment jusqu'à la prochaine issue murale que vous trouverez fermée. Appuyez alors sur la touche triangle pour forcer le passage. Dans la première enceinte, marchez dans le couloir gauche pour aller faire le plein de munitions. Revenez ensuite discrètement sur vos pas pour tomber sur un groupe d'individus aux intentions peu amicales. Restez donc à couvert pour éliminer les plus en vue, puis avancez vers les ruines droit devant vous pour pouvoir atteindre un homme resté en retrait à l'arrière de la cour et 2 autres planqués à l'étage. Tout de suite après, avancez près des grilles du fond et observez attentivement l'autre côté pour apercevoir une lueur près des gravats. Aucun doute là-dessus, il s'agit bel et bien d'un trésor. Faites le tour de la zone (en empruntant les escaliers) pour vous faufiler dans la cavité et récupérer ainsi cette nouvelle relique. Ceci étant, faites immédiatement demi-tour vers la zone précédente et restez sur le périmètre en hauteur. Dirigez-vous vers le mur et observez attentivement le sommet du petit bâtiment en ruine. Un autre trésor vous sourit de sa lueur argentée. Prenez votre élan pour sauter sur le toit et saisissez-vous de celui-ci avant de poursuivre plus loin. L'action suivante se solde une nouvelle fois par une fusillade. Prenez donc le temps de vous retrancher dans la cour la plus à gauche, histoire de pouvoir tranquillement plomber vos ennemis à couvert. Laissez donc avancer vers vous les plus courageux, puis progressez avec prudence sous le tunnel qui suit. D'autres individus vous attendent pour en découdre. Une mitrailleuse peut également très vite devenir problématique. Tuez tous les ennemis à portée avant de vous engager dans le champ de vision de la mitrailleuse. Laissez alors passer la rafale, puis montrez-vous pour abattre l'homme posté à ses commandes. Un autre luron vous fera remarquer sa présence sur le pont. Visez donc le baril pour en finir rapidement avec lui. Faites ensuite le tour de la zone pour récupérer autant de munitions qu'il vous plaira, puis passez à l'intérieur des bâtiments pour débusquer un dernier guerrier. Empruntez l'escalier à l'arrière pour poursuivre.

Plutôt que de vous intéresser directement à la tour, contournez celle-ci par la gauche et observez le périmètre qui s'étend devant vous. Un saut vous suffit à rejoindre la zone. Dans la première tourelle observant la mer vous attend un trésor. Revenez vers la tour précédente, en effectuant le même trajet et grimpez cette fois-ci à l'intérieur de la tour. Après la découverte du sac, grimpez à l'arrière des décombres et utilisez le grand câble pour atteindre le poste de commandement. La prestation pitoyable de notre ami entraîne un nouvel affrontement. Tirez une balle dans la serrure de la porte vous retenant prisonnier, puis envoyez un bon coup de pied dans celle-ci pour vous libérer. Un pilier sur votre droite pourra vous permettre de vous protéger tout en arrosant vos adversaires. N'hésitez pas à reculer sous les grenades. Prenez votre temps pour en éradiquer toute présence ennemie, puis retrouvez la cour adjacente pour pouvoir emprunter le passage à présent ouvert. Vous déboucherez immédiatement dans une sorte de canal d'évacuation bâti tout en longueur. Laissez-vous tomber à l'arrière et progressez minutieusement pour ne pas vous exposer aux tirs de la mitrailleuse vous faisant face tout au bout.
De nombreuses cachettes demeurent. Utilisez-les donc à bon escient. Après quelques dizaines de mètres effectués en pataugeant dans les eaux sales, un rebord sur la droite vous permet d'atteindre plusieurs pièces. Eliminez l'homme que vous rencontrerez, puis passez derrière les caisses à gauche des escaliers pour mettre la main sur un trésor. Ramassez ensuite le pistolet lance-grenades sur la table et faites face à la mitrailleuse en vous postant sur le petit terrassement accessible depuis la seconde pièce. Visez alors la machine infernale pour tout faire sauter. Laissez-vous tomber et grimpez sur le mur du fond pour poursuivre. Sautez ensuite dans les douves et apprêtez-vous à livrer un combat plutôt musclé. Plusieurs groupes d'ennemis investiront successivement la zone. Vous risquez donc très vite de vous retrouver à court de munitions, ce qui devrait vous obliger à prendre des risques pour récupérer les précieuses recharges sur le corps de vos ennemis. Lorsque le bruit des balles aura cessé, utilisez le pilier couché sur le sol pour atteindre le pont en bois au-dessus de vous, puis sautez vers le pilier proche de la plate-forme pour pouvoir atteindre cette dernière. Enfin, actionnez le mécanisme pour ouvrir la prochaine porte. Dans la pièce suivante, il vous faut actionner deux mécanismes pour faire grimper le niveau d'eau. Cette manoeuvre vous permettra ensuite de poursuivre par la plate-forme centrale. Sautez à l'eau et nagez dans un premier temps sur la gauche, où une série d'accroches vous permettra de vous hisser jusqu'au premier mécanisme. Plongez à nouveau, puis filez vers le mur opposé. Utilisez les briques dépassant du mur pour atteindre le second système. Après avoir enclenché celui-ci, vous hisser sur le terre-plein central n'est plus un problème.

Chapitre 6 : Débloquer le passé

Commencez par monter les escaliers pour vous sortir des dédales. Traversez les pièces qui suivront pour vous retrouver à l'air libre. Nathan ne tardera pas à se faire attaquer. Revenez alors sur vos pas et planquez-vous derrière le pilier gauche pour éliminer sereinement les deux ennemis venus à votre rencontre. Sortez ensuite de votre cachette pour vous occuper des deux lascars planqués sur le pont supérieur, puis traversez la cour pour trouver une entrée

menant à quelques munitions bienvenues. Un escalier vous permet ensuite de poursuivre, mais dès lors que vous emprunterez celui-ci, un grand nombre de forbans tentera de vous encercler. Plusieurs stratégies sont alors envisageables. Si vous craignez le nombre de vos adversaires, redescendez rapidement les marches pour vous poster dans la cour précédente. Vous pourrez alors abattre deux ou trois individus avant de remonter. Vous pouvez également choisir de rester dans la zone haute pour affronter directement le danger. Dans tous les cas prenez garde aux individus qui tenteront de vous débusquer et aux nombreuses grenades qui vous seront lancées. Lorsque vous aurez accès à la tour, observez tout d'abord le grand arbre près du vide. Passez alors derrière lui pour trouver un trésor. Marchez ensuite en direction de la tour et contournez-la afin de révéler la présence d'un mécanisme. Tirez la chaîne vers vous de manière à lever la grille juste en dessous de vous, puis partez rejoindre immédiatement l'entrée. Arrivé dans la cour, passez par le couloir de gauche et enclenchez la touche "select" lorsque l'icône correspondante apparaîtra sur l'écran. Une session d'escalade vous attend juste après. Observez les piliers et hissez-vous sur le plus petit d'entre eux. Sautez ensuite vers le pilier suivant et utilisez les rebords pour poursuivre jusqu'à la cloche. Appuyez alors sur la touche triangle et laissez agir Nathan pour le reste. Enfin, lorsque le bloc de pierre tombera lourdement dans votre direction, appuyez sur la touche rond pour ne pas finir aussi plat qu'une galette. Les blocs que vous venez de briser doivent ensuite vous permettre de continuer. Montez donc sur les débris et sautez vers l'arche. Poursuivez en bondissant vers le petit pilier de l'autre côté du mur. Escaladez vers le haut et revenez vers la droite en direction de la tour. Lorsque la plate-forme sur laquelle vous évoluerez s'effondrera, sautez sur la tour et trouvez la petite alcôve qui vous permettra de vous glisser à l'intérieur. Sur place, sautez sur la plate-forme juste en face pour atteindre l'autre côté de la tour. De nouvelles encoches vous permettront alors de vous hisser jusqu'au sommet où vous récupérerez les clefs de la porte marquée du symbole sur la carte de Drake.

Partez déverrouiller la porte et suivez le cheminement des pièces éclairées pour atteindre une nouvelle zone en extérieur. La présence de nombreuses armes et recharges doit alors vous alarmer quant à la suite des opérations... Un nouvel affrontement où vous devrez faire parler la poudre arrive juste après. Marchez rapidement dans la zone à ciel ouvert, puis planquez-vous immédiatement derrière les gros piliers en terrasse. Une flopée d'adversaires débarquera pour vous en faire voir de toutes les couleurs. En plus de cela, une mitrailleuse, postée à l'étage et centrée dans l'axe de la cour viendra occasionner de lourds dégâts en cas d'imprudence. N'hésitez pas à revenir sur vos pas pour faire le plein de munitions si besoin. Pour le reste, prenez votre temps et tentez un maximum d'headshots afin d'économiser vos balles. Lorsque l'on vous lancera des grenades, effectuez des bonds de côté pour bénéficier de la protection des piliers adjacents et pour éviter du même coup de périr dans l'explosion. Vous pouvez également vous débarrasser pour un laps de temps des tirs occasionnés par la mitrailleuse en visant directement l'homme posté à celle-ci. Cet adversaire de choix devrait alors prendre du recul sous la menace de vos tirs ce qui vous fera bénéficier d'une courte trêve.

Une fois la bataille terminée, il n'est pas bien difficile de faire le plein de munitions tant les cadavres se comptent sur le sol. Une fois vos petites emplettes effectuées, traversez la zone en direction des grilles. Vous remarquerez alors un vestige d'escalier sur la gauche. Une lumière scintillante vous indique l'emplacement d'un nouveau trésor. Montez sur les blocs de pierre pour vous en saisir. Observez ensuite les bordures de la cour pour trouver un mécanisme semblable aux précédents. Tirez les chaînes vers vous et glissez-vous rapidement par l'ouverture pour poursuivre. Montez les escaliers pour atteindre les balcons et traversez les couloirs truffés d'ennemis en abattant toute forme de résistance sur votre passage.
Après quelques effusions de sang échangées avec vos adversaires, vous finirez par tomber dans une sorte de sous-sol où vous trouverez une nouvelle grille. Marquez alors une pause pour déceler la présence d'un autre trésor près des petites marches. Faufilez-vous dans ce coin étroit de la pièce pour récupérer celui-ci. Poursuivez par les geôles jusqu'à déboucher dans une pièce fournie en piliers. Marchez au centre de celle-ci pour découvrir quelques indices. Nathan mettra ensuite en lumière un plan juste avant qu'un de vos ennemis déboule pour vous faire la peau. Passez par la porte que celui-ci aura ouverte et montez les escaliers pour retrouver l'extérieur d'où vous apercevrez la tour de Drake. Restez dans votre coin pour éliminer les truands qui viendront à votre rencontre ou bien anticipez leur arrivée en vous planquant derrière la plaque en pierre plus en avant. Vos adversaires anéantis, passez sous le bâtiment couvert pour trouver un escalier. Depuis celui-ci, sautez sur les rebords en ruine pour poursuivre. Passez derrière la végétation luxuriante du coin gauche pour trouver un nouveau trésor.

Continuez ensuite vers la droite en vous accrochant au montant de la muraille. Vous ne tarderez pas à déboucher sur un emplacement à plusieurs piliers. Pour vous en sortir indemne, sautez dans un premier temps sur celui droit devant vous. D'un bond, faites ensuite en sorte d'atteindre le pilier sur la droite. Depuis celui-ci, laissez-vous descendre d'un cran. Ressautez vers le pilier précédent, puis utilisez les accroches et les ruines opposées pour poursuivre. Arrivé sur le

bloc suivant, suspendez-vous au-dessus du vide et progressez sur le mur du grand bâtiment. Vous finirez alors par atteindre une fenêtre qui vous permettra d'investir la tour de Drake. Montez les nombreux escaliers pour atteindre le point culminant du bâtiment. Vous repérerez du même coup Helena. Dès lors que vous retrouverez le contrôle de Drake, tirez immédiatement sur les deux ennemis en dessous de vous pour lui sauver la mise. Vous voilà fait prisonnier, mais pas pour très longtemps.

Chapitre 7 : De pire en pire

Ce chapitre se décline sous la forme d'une course-poursuite où votre seule tâche sera de tirer sur vos ennemis. Elena placée aux commandes de la jeep, vous n'avez donc plus qu'à vous soucier de vos cibles. Même s'il apparaît comme inutile de décrire le cheminement du niveau (puisque les déplacements sont automatiques), voici tout de mêmes quelques conseils qui pourront vous permettre de négocier encore plus facilement ce passage. Deux types d'armes sont disponibles. Maintenez R1 pour utiliser la mitrailleuse et utilisez L1 pour envoyer des grenades. Si les tirs de mitrailleuse sont illimités, l'utilisation des grenades demande un certain laps de temps entre deux tirs. De nombreux poursuivants vous prendront en chasse dans cette jungle hostile. Ceux-là vous attaqueront tantôt par derrière, tantôt sur le côté. Il arrivera même que vous ayez à subir des assauts frontaux à un certain moment. Dans ce cas-là, n'oubliez pas d'utiliser impérativement vos grenades pour survivre. A chaque fois, la caméra devrait être en mesure de vous indiquer correctement leur arrivée. Comme pour les chapitres précédents, Drake perd de sa vie lorsqu'il se fait toucher. Vous avez donc tout intérêt à éliminer les convois ennemis le plus rapidement possible. Ne lâchez pas la gâchette R1 et essayez d'envoyer des grenades le plus de fois possible. Bonne chance !

Chapitre 8 : La cité engloutie

Commencez par nager jusqu'au cottage, puis retournez-vous rapidement pour faire face aux trois ennemis qui vous canardent depuis le haut de la falaise. Poursuivez par le chemin de gauche et avancez prudemment pour faire face au groupe d'ennemis qui tentera de vous surprendre. Utilisez alors les piliers pour vous mettre à couvert et n'avancez que lorsque vous serez certain que plus un individu armé ne traîne dans les parages. Un trésor demeure accessible au commencement de ce niveau. Retournez-vous pour l'apercevoir près de quelques débris contre le mur qui devrait se retrouver derrière vous dès vos premiers pas effectués dans la cour remplie d'ennemis. Glissez-vous alors jusqu'à lui pour vous en saisir. Après quelques minutes de fusillade, vous devriez parvenir jusqu'à un mécanisme qui vous permettra de lever la grille devant vous. Glissez-vous dans l'ouverture pour trouver un scooter des mers. Une fois la cinématique terminée, approchez du véhicule et appuyez sur la touche triangle pour enfourcher le bolide. Le scooter se dompte assez rapidement et son utilisation ne requiert que très peu de commandes. Maintenez X ou la gâchette R2 enfoncés pour avancer et marquez un arrêt pour enclencher la commande L1 qui permettra à Helena de faire feu. Rond et carré vous permettent de faire marche arrière. Le parcours que vous allez devoir effectuer ne laisse guère de place à l'imagination, le chemin étant imposé par les berges des différents bâtiments tout autour de vous. Lorsque vous apercevrez des barils flottant au milieu des eaux, tirez simplement sur ceux-là pour libérer la route.

Avancez prudemment, en prenant votre temps et éliminez les individus postés sur les toits et balcons au fur et à mesure de votre progression. Certains ennemis sont beaucoup plus dangereux que d'autres. Visez donc les mercenaires munis de lance-roquettes en priorité pour ne pas connaître une mort certaine. Ceux-là sont généralement vêtus d'une chemise rouge et se reconnaissent donc assez facilement. Arrivé à destination, accostez sur la gauche du grand bâtiment pour poursuivre à pied. Longez le fleuve pour permettre à Drake de repérer un grand câble au-dessus du sol, puis poursuivez. Quelques mètres plus tard, un nouvel affrontement prend place. Eliminez vos opposants comme vous en avez à présent l'habitude, puis marchez le long du pont pour surprendre un second groupe armé. Portez votre regard le plus rapidement possible sur les toits pour ne pas vous faire avoir par un ennemi bien équipé. Le reste de la zone est particulièrement fourni en ennemis. Ne prenez donc pas de risques et avancez à un rythme prudent. Arrivé dans la zone ombragée, ouvrez l'oeil pour identifier un scintillement révélateur de trésor. Celui-ci est disposé sur un petit muret dissimulé dans l'obscurité, près d'un mercenaire retranché. Montez le long des escaliers en ruine et passez sur le côté droit pour poursuivre en direction de la grande grille, qui je vous le rappelle constitue votre objectif principal pour ce chapitre. En bref, sachez qu'il vous suffit de contourner la vieille pièce à ciel ouvert en prenant soin d'utiliser les rebords et la liane. Prenez également le temps d'éliminer l'homme posté dans le coin. Lorsque vous aurez atteint le mécanisme des chaînes, appuyez plusieurs fois de suite sur la touche triangle pour lever la grille et clore du même coup ce chapitre !

Chapitre 9 : En route vers la tour

Vous débuterez ce niveau sur le scooter des mers. Passez la grande grille pour démarrer les hostilités. De chaque côté du fleuve, deux ennemis vous canardent. Abattez-les avant qu'ils ne vous coulent. Le trajet en mer ne devrait pas vous causer trop de problème jusqu'au passage où un mercenaire muni d'un lance-grenades viendra vous taquiner. Exécutez cet ennemi en priorité pour ne pas en voir de toutes les couleurs. Pour cela, avancez vers lui à pleine vitesse, puis attendez qu'il fasse feu. Grâce à votre vitesse, son tir devrait vous manquer. Visez alors immédiatement l'homme et faites feu. Eliminez ensuite le restant de vos ennemis, puis tirez sur les deux poids suspendus de chaque côté de la grande grille pour pouvoir poursuivre. Dès lors que vous mettrez pied à terre, une horde de mercenaires vous tombera dessus. Planquez-vous rapidement derrière le pilier le plus proche pour en venir facilement à bout. Récupérez ensuite les quelques grenades laissées sur les caisses alentour, puis trouvez le couloir baigné d'eau pour progresser à la nage.

Avancez rapidement et laissez-vous en suspension sur la berge opposée pour éliminer vos opposants sans trop vous montrer. Hissez-vous ensuite sur la terre ferme pour affronter le restant de la troupe planqué sur votre gauche. Le calme revenu, montez les escaliers pour atteindre la petite plate-forme depuis laquelle un ennemi vous avait attaqué. Sautez sur les rebords de la plus haute paroi, puis poursuivez grâce aux vestiges des piliers situés au centre de la cour. De pilier en pilier, vous finirez alors par atteindre une petite plate-forme menant derrière une grille. Laissez-vous tomber sur le sol et planquez-vous immédiatement derrière l'obstacle le plus proche pour faire face à une nouvelle brochette d'ennemis. La zone étant propice au combat, un grand nombre de mercenaires viendra vous ralentir pour ce passage on ne peut plus musclé. Pensez donc à récupérer un maximum de munitions sur les caisses alentour et progressez toujours précautionneusement, en prenant bien votre temps. En bout de cour se trouve un passage à couvert. Avant de poursuivre par celui-ci, observez attentivement le coin gauche de la tour pour repérer un étrange scintillement. Approchez-vous de plus près pour mettre la main sur un nouveau trésor, puis reprenez votre route.

Dans le tunnel qui suit, prenez garde à l'homme posté dans la chambre de droite qui fera feu dès votre arrivée. Eliminez-le, puis poursuivez droit devant vous. Faites le tour du propriétaire pour débusquer un deuxième lascar, observez attentivement les murs de pierre de manière à trouver une chaîne qui vous permettra de grimper. Au lieu d'utiliser directement celle-ci, approchez-vous du poteau pour décaler la chaîne deux fois vers la gauche. Sautez ensuite sur le terre-plein de gauche, puis utilisez les briques sortant du mur pour vous hisser plus haut encore. Progressez vers la droite jusqu'à atteindre la seconde chaîne. Depuis celle-ci, propulsez-vous alors jusqu'au second poteau, plus à droite encore et placez la chaîne à l'opposé, toujours contre le mur. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme en dessous de vous en calculant méthodiquement votre saut. Il vous faut alors reprendre le chemin des briques sortantes, mais pour vous orienter cette fois-ci vers la gauche. Après deux très petites plates-formes, vous atteindrez un escalier qui vous mènera tout droit au niveau de la chaîne. Balancez-vous vers celle-ci, puis sautez vers la gauche pour finalement vous hisser sur une nouvelle plate-forme.
Planquez-vous immédiatement derrière le mur pour ne pas vous faire plomber l'arrière-train. Enfin, finissez de monter les escaliers pour finalement atteindre le grand câble aperçu lors du chapitre précédent. Utilisez-le pour glisser jusqu'à Helena. Avant de daigner ouvrir la porte à cette demoiselle, observez le coin gauche du rez-de-chaussée pour révéler la présence du 30ème trésor du jeu. Ramassez-le avec délicatesse, avant de vous tourner vers les deux grandes portes. Faites sauter le verrou en faisant feu avant d'envoyer un grand coup de pied dedans pour permettre à la belle de vous rejoindre.

Chapitre 10 : Le poste de douane

En compagnie d'Elena, remontez les marches et passez sous l'arche sur votre gauche. Laissez-vous tomber de la plate-forme, puis pénétrez dans la pièce suivante pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, montez les longs escaliers pour aller vous frotter à quelques pirates excités d'en découdre. Passé la pièce suivante, faites extrêmement attention et commencez par vous débarrasser des hommes postés sur l'escalier adjacent avant de vous intéresser au restant de la pièce. Un mercenaire équipé d'un lance-grenades vous attend sur les escaliers de gauche, alors qu'un de ses amis vous canardera allègrement depuis une position surélevée. Pensez à leur régler leur compte dès que possible sans quoi ce passage pourrait devenir problématique. Lorsque vous aurez nettoyé la zone de tous ces voyous, montez les escaliers en direction du mécanisme et pensez à abattre l'homme dans le couloir gauche. Tirez ensuite les chaînes pour ouvrir la porte de droite.

Avant de poursuivre l'aventure, allez faire un petit tour dans la pièce où se trouvait le dernier homme que vous venez

d'abattre et suivez le cheminement des décombres pour trouver un trésor dans le coin de la dernière salle. Cette zone fait face au balcon sur lequel un mercenaire vous canardait précédemment de haut. Empruntez ensuite l'issue de droite pour déclencher une nouvelle scène narrative. Laissant Elena derrière vous, tirez dans la serrure de la grande porte du balcon, puis utilisez la touche triangle pour passer. D'un bond, rejoignez le prochain balcon qui ne tardera pas à s'effondrer sous votre poids. Appuyez rapidement sur la touche X pour éviter à Nathan une mort certaine. Il vous faut ensuite poursuivre jusqu'aux prochaines portes que vous devriez apercevoir droit devant vous. Plusieurs ennemis surgiront depuis le bâtiment de droite pour vous compliquer la tâche. Prenez donc le temps de les éliminer pour ne pas être gêné dans votre exercice de haute voltige qui suivra. Sautez de balcon en balcon pour vous retrouver face aux portes. Visez alors la serrure du battant de gauche pour que celle-ci s'écroule dans le vide. Enfin, sautez vers le rebord à présent accessible et postez-vous au balcon pour en finir avec cette dixième session de jeu.

Chapitre 11 : Pris au piège

Dans la grande salle aux nombreux piliers, commencez par descendre les escaliers sur votre droite pour aller vous livrer à une nouvelle séance de tir aux pirates. Vos adversaires sont nombreux et n'hésiteront pas à venir directement vous défier. De plus, une mitrailleuse, accompagnée d'un mercenaire pour la faire fonctionner, vous fait face depuis le centre opposé de la pièce. Eliminez le plus courageux de vos adversaires venu vous débusquer, puis récupérez le fusil sniper adossé sur la rampe des escaliers dans le coin droit. Grâce à celui-ci, abattez l'homme posté à la mitrailleuse en priorité avant de sortir de votre planque pour affronter le restant de la troupe. Ceux-là sont nombreux et particulièrement bien équipés, donc méfiance ! Lorsque vous atteindrez les escaliers situés face à votre position de départ, d'autres petits rigolos viendront en rajouter une couche. Faites-leur comprendre que vous ne pouvez pas vous attarder à jouer avec eux, puis montez les marches délabrées pour trouver un mécanisme d'ouverture sur votre droite. La grille à proximité de la mitrailleuse dûment levée, faufilez-vous par cette nouvelle issue pour retrouver l'extérieur.

Lorsqu'Elena vous aura rejoint, empruntez les escaliers plus à gauche pour poursuivre. Inutile de vous préciser que vous allez rencontrer de nouveaux résistants. Avancez donc prudemment, comme à l'accoutumée. Arrivé au premier palier, un mercenaire en chemise rouge n'hésitera pas à vous balancer ses roquettes. Maîtrisez-le le plus rapidement possible pour ne pas avoir à en subir les conséquences. Poursuivez en gravissant les prochaines marches, puis tournez à droite à la séparation pour repérer un trésor en retrait. Prenez le temps de ramasser celui-ci, puis filez par la voie opposée. Plus haut, un pont en piteux état vous permet de poursuivre. Une cinématique plus tard, marchez jusqu'aux prochains escaliers pour vous retrouver en face du coin arpenté précédemment. Descendez alors les quelques marches pour repérer un trésor dissimulé dans un recoin. Ramassez celui-ci, puis remontez. Quelques mètres plus loin, vous retrouverez à nouveau la jungle. Marchez près des montagnes pour trouver une voie par laquelle poursuivre. A l'intérieur, montez les escaliers et abattez tous les pirates qui oseront vous tenir tête en ces lieux. En observant attentivement la pièce, une lueur derrière deux caisses devrait vous frapper. Passez derrière celles-ci pour trouver un trésor de plus, puis continuez de grimper grâce aux escaliers situés sur votre droite. Eliminez les 4 pirates que vous trouverez juste après pour boucler ce chapitre.

Chapitre 12 : En remontant la rivière

Sans perdre de temps, marchez en direction de la berge pour emprunter le scooter des mers flambant neuf disponible au bord des eaux. Un long et périlleux trajet vous attend. Cette fois-ci, il vous faudra carrément remonter un cours d'eau. Bien entendu, le chemin ne sera pas des plus tranquilles. De nombreux ennemis tenteront de vous transformer en passoire et les barils explosifs seront également de la partie. Tirez sur ces détritus flottants ou esquivez-les si vous vous sentez en jambes. Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez vous contenter de filer tout au long du parcours sans vous préoccuper des alentours. Dès lors que vous aurez atteint le premier point de sauvegarde automatique, la suite ne vous permettra pas de poursuivre sans vous occuper de vos adversaires. Les sessions entre les sauvegardes automatiques sont courtes, mais au combien musclées. C'est pourquoi nous vous proposons une vidéo pour résumer la seconde partie de ce chapitre. Durant celle-ci, essayez de vous occuper du mercenaire armé d'un lance-grenades en priorité. Une chose pas forcément évidente, puisque le courant du fleuve entraînera vers vous de dangereux barils explosifs pendant que vous prendrez le temps de viser. Lorsque ce premier cas aura été négocié, la suite devrait se montrer beaucoup moins complexe. Eliminez les derniers gardes restants et bravez la dernière cascade pour trouver un coin de terre sur lequel accoster.

Chapitre 13 : Sanctuaire ?

Glissez-vous sur votre droite et montez les escaliers pour déboucher au pied d'un grand arbre. Envoyez un grand coup dans les deux planches faisant office de porte et planquez-vous immédiatement pour faire face aux ennemis qui vous attendront derrière. Observez ensuite la roue à eau et marchez en bordure pour révéler un scintillement. Sautez sur le bloc de pierre pour vous saisir de ce trésor, puis remontez. Traversez le pont en pierre et dirigez-vous vers la grille que vous briserez d'un bon coup de pied. Poursuivez par les escaliers en ruine pour entamer une cinématique. Plutôt que de poursuivre par les escaliers montants, observez la zone d'eau pour apercevoir un autre trésor. Laissez-vous descendre à son niveau pour vous en saisir, puis poursuivez. Passez les escaliers délabrés pour rencontrer un tout nouveau genre d'ennemis équipés d'un pistolet à rayon laser. Un seul tir de cette arme suffit à vous abattre. Prenez donc soin d'éliminer le lascar en priorité avant de vous occuper de ses petits camarades. Celui-ci déboulera du coin gauche et galopera sur quelques mètres avant de se positionner pour faire feu. Saisissez l'opportunité et ne lui laissez pas le temps d'armer. Continuez de monter la colline en éliminant toute résistance sur votre chemin. Vous finirez ainsi par atteindre un temple. Restez sur la butée pour vous débarrasser tranquillement des deux premiers gardes, puis descendez rejoindre les corps pour en découdre avec quelques camarades à eux qui vous rejoindront instantanément. Deux individus munis d'armes à rayon pourront vous poser quelques difficultés. Planquez-vous le plus rapidement derrière le dernier pilier à droite et essayez de tuer vos cibles tout aussi vite. Enfin, passez sous la petite arche en pierre pour progresser.

Vous déboucherez rapidement dans une grande cour qui se remplira de nombreux commandos ennemis. Leur nombre élevé ne laisse pas de place à l'approximation. Faites en sorte d'éliminer les tireurs dotés d'un fusil à rayons en priorité et n'hésitez pas à rester mobile et à débusquer vos ennemis. Certains individus peuvent être postés à l'étage. D'autres ne tarderont pas à apparaître au centre d'un grand escalier. Eliminez ces derniers opposants et glissez-vous par ce chemin précis. Dans le couloir de pierre, tournez à droite pour accéder à une nouvelle pièce. Hissez-vous sur la planche au sommet des escaliers et bondissez vers le pilier de gauche. Retournez-vous pour atteindre celui se trouvant juste derrière vous. Faites ensuite le tour de celui-ci pour sauter vers le troisième et dernier pilier, puis propulsez-vous vers le restant de planches en bois dans le coin de la pièce. Envoyez un bon coup de pied dans la grille sur laquelle vous tomberez pour pouvoir poursuivre. Derrière, vous revoilà dans la cour, mais à l'étage cette-fois-ci. Contournez le bâtiment et sautez par-dessus les crevasses pour avoir accès à l'arrière-cour. Laissez-vous tomber au niveau du sol et partez à l'opposé de la grande porte. Passez sous les ruines et dirigez-vous vers les gravats en fin de zone. Un trésor dort dans l'obscurité. Ramassez-le, puis revenez aux abords de la grande porte.

Utilisez le mécanisme pour vous rendre compte qu'il vous faut opérer différemment. Après avoir aidé tant bien que mal Elena à passer par l'ouverture, courez le plus rapidement possible vers les ruines pour vous trouver une planque. De nombreux mercenaires surgiront de toute part. Commencez par vous débarrasser des possesseurs de fusil à rayons postés en hauteur sur les balcons des bâtiments, puis finissez d'en découdre avec les individus qui tenteront de vous débusquer à même le sol. Il vous faudra alors bien prendre garde à ne pas trop les laisser vous approcher afin de ne pas connaître une mort certaine. Lorsque la zone aura été clairement nettoyée, prenez le temps d'explorer les lieux pour découvrir quelques trouvailles sympathiques. Près de l'endroit par lequel vous êtes arrivé figure par exemple un balcon. Grimpez sur celui-ci pour trouver un trésor dissimulé tout à fait dans le coin. Postez-vous ensuite au pied de la grande chapelle et regardez sur la droite, près des gravats. Une nouvelle lueur ne vous trompe pas, il s'agit bel et bien d'un autre trésor. Enfin, en contournant la place, vous ne pouvez manquer une sorte de tunnel duquel semble se dégager une espèce de lumière bleutée. Suivez ce passage pour déboucher dans une petite cour où un trésor n'attend plus qu'à être cueilli. Cette petite chasse au trésor terminée, revenez dans la cour principale et observez l'autre grand bâtiment des lieux. Gravissez les quelques marches pour atteindre un balcon sur la gauche. Montez alors les escaliers qui suivront et faufilez-vous dans le passage sur votre droite afin d'enclencher une nouvelle cinématique.

Vous finissez par vous faire repérer et comme à l'accoutumée, une ribambelle d'ennemis finit par vous tomber dessus. L'espace restreint du balcon sur lequel il vous faudra mener bataille rend les choses particulièrement difficiles. Prenez le temps de vous planquer derrière le premier pilier accessible, puis observez les zones proches pour ne pas laisser les mercenaires les plus courageux vous approcher. Pour compliquer les choses, certains de vos opposants seront lourdement armés. Eliminez-les en priorité pour espérer avoir une chance de survivre. Une fois les retrouvailles avec Sully terminées, ouvrez votre petit carnet en enclenchant la touche select lorsque l'invitation apparaîtra à l'écran. Vous remarquerez que chacun des personnages représentés sur la page de gauche est marqué sur l'un des axes cardinaux de la page de droite. Au centre de la pièce, une étoile fait référence à ces mêmes points cardinaux. Il vous suffit alors de monter sur chaque plate-forme accueillant les statues représentant les personnages griffonnés dans le carnet afin de les orienter dans la direction mentionnée sur la page droite de votre recueil. Ceci étant, une porte secrète devrait s'ouvrir. Glissez-vous par l'ouverture pour découvrir une seconde bibliothèque. Malgré l'obscurité, ouvrez l'oeil afin de

détecter un scintillement à même le sol. Dirigez-vous vers le point lumineux pour ramasser ce nouveau trésor, puis finissez d'inspecter les lieux pour trouver deux mécanismes fixés sur les murs. Tournez ceux-là en enclenchant la touche triangle pour lever le voile sur un nouveau passage secret.

Chapitre 14 : Sous terre

Dès le début, descendez les quelques marches qui vous font face pour vous enfoncer dans la crique. La première salle atteinte, regardez sur votre droite pour apercevoir un premier trésor. Ramassez celui-ci, puis hissez-vous sur le terre-plein suivant pour poursuivre. Longez le couloir qui suit pour déboucher dans une zone où coulent plusieurs cascades. Commencez à repérer le second trésor des lieux en observant sous le premier écoulement tout à fait à gauche. Laissez-vous suspendre dans le vide pour contourner la pièce par la bordure située contre ses murs. Sautez d'accroche en accroche pour finalement atteindre la zone des cascades. Trouvez alors une nouvelle planque sans plus tarder pour ne pas vous laisser surprendre par les quelques individus qui donneront l'assaut sur vous. Eliminez les possesseurs de fusils à laser en priorité, puis laissez-vous tomber dans la cascade observée précédemment pour vous saisir du second trésor de ce chapitre.

Le magnifique crâne en or en poche, utilisez le mécanisme disposé à l'arrière de la salle, puis empruntez les escaliers au centre. L'intérieur de la chapelle est propice à de nouveaux affrontements. Utilisez les nombreuses cachettes à votre avantage et ne laissez pas un seul survivant sur place. Allez ensuite faire un tour dans le coin par lequel vous étiez arrivé. Avec un peu d'attention, vous distinguerez aisément la présence d'un autre trésor. Partez ensuite en direction de l'autel et jetez un oeil à votre carnet lorsqu'on vous y invitera. Placez-vous vers la cloche de gauche (celle située à proximité de la porte secrète) et tirez sur celle du couloir de droite. Enfin, sonnez l'autre cloche en appuyant sur triangle à son contact. La porte s'ouvrira alors pour vous permettre de passer. Poursuivez jusqu'au prochain attroupement d'ennemis. Restez vigilant et commencez par les éliminer avant de vous intéresser à l'orgue sur le côté gauche de la première succursale. Derrière l'objet se cache un trésor que vous ne manquerez pas de ramasser.

Continuez ensuite vers l'inconnu en restant extrêmement vigilant. Quelques mercenaires viendront en effet vous gêner dans votre progression, mais leur faible nombre devrait jouer en votre faveur. Plus loin, observez avec soin les bordures de la dernière pièce pour trouver un passage par lequel vous hisser. Une série de plates-formes vous attend juste après. Utilisez chacune d'entre elles pour vous hisser jusqu'au coin le plus haut et observez la cinématique. Après celle-ci, empruntez l'autre issue pour poursuivre par un restant d'escalier. Descendez celui-ci, puis retournez-vous pour remarquer la présence d'un trésor dans le coin gauche des escaliers. Ce nouveau trésor en poche, poursuivez par la droite et ouvrez l'oeil pour vous frayer un chemin dans les dédales. Arrivé au niveau du mécanisme d'ouverture, observez le coin d'ombre pour trouver un trésor. Utilisez ensuite le mécanisme pour retrouver l'extérieur.

Chapitre 15 : Sur les traces du trésor

Dans la pénombre, marchez sur la droite et observez l'herbe haute à proximité des escaliers pour remarquer une lueur. Il s'agit bien évidemment d'un trésor. Ramassez-le, puis montez les quelques marches pour vous diriger sur la gauche. Il vous faudra ensuite escalader un montant de mur pour passer de l'autre côté de la cour. Sautez sur le poteau dans l'angle et glissez vers la gauche grâce aux rebords. Dès lors que vous n'aurez plus de solution, sautez vers l'arrière et utilisez la corde pour poursuivre. Balancez-vous le plus habilement possible pour vous saisir du rebord suivant, puis bondissez vers le mur opposé au niveau du renflement. Continuez en vous orientant systématiquement vers la gauche et regagnez l'autre montant pour finir de vous hisser jusqu'à la fenêtre. De l'autre côté, laissez-vous tomber par étapes pour vous retrouver indemne sur le sol. Mettez-vous ensuite à couvert le plus rapidement possible pour faire face aux mercenaires qui vous attaqueront depuis le prochain couloir.

Empruntez à votre tour ce couloir et sortez vers les balcons extérieurs. Longez la zone et sautez par-dessus les nombreuses crevasses pour atteindre un trésor. Emportez celui-ci et gagnez la tour délabrée dans l'angle. Depuis cet endroit, sautez sur le bloc ressortant du mur et hissez-vous vers la gauche. Vous finirez alors par atteindre une liane qui vous permettra d'atteindre un passage. Dans la zone supérieure, planquez-vous immédiatement pour ne pas subir les foudres de vos ennemis. Cette paire de mercenaires se maîtrisera toutefois assez rapidement. Ceci étant, prenez le temps de marquer une pause pour observer un point lumineux dans la petite pièce en coin, derrière vous. Partez alors récupérer ce 50ème trésor, puis faites face au parcours fait de planches, de lustres et d'accroches qui vous attend. La tâche est plus facile qu'il n'y paraît. Commencez par sauter vers la seconde planche en bois, puis effectuez un saut vers

l'accroche murale sur votre droite. Continuez grâce aux rambardes et bondissez vers les planches suivantes dès que possible. Depuis cette plate-forme, il vous sera possible d'atteindre le premier lustre. Sautez donc sur celui-ci pour pouvoir poursuivre vers les planches opposées. Poursuivez ainsi jusqu'au second lustre qui vous offrira le choix entre deux passages. Effectuez les deux pour atteindre chacune des clés qu'il vous faudra abaisser. Le mécanisme ouvrira alors le vitrail à l'arrière de la chapelle. Utilisez la bordure du pilier faisant l'angle pour vous saisir de la corde. Depuis cette prise, bondissez sur le bloc incrusté dans le mur, puis sautez derrière vous pour atteindre le vitrail qui vous servira de passerelle.

Dès lors que vous rentrerez dans la nouvelle pièce, avancez jusqu'au mur et retournez-vous immédiatement. Un scintillement illuminera de manière brève le coin gauche de la salle. Saisissez-vous du trésor, puis approchez-vous du vitrail représentant un coeur pour enclencher une nouvelle cinématique. Sortez par la fenêtre et laissez-vous tomber de bloc en bloc pour atteindre la liane, puis le sol. La zone qui suit est remarquablement bien gardée. Si Nathan vous suggère de passer sans vous faire repérer, le combat reste toutefois inévitable. Vous trouverez un fusil sniper sur le muret non loin de vous. Il est alors impératif d'utiliser sa précision pour atteindre vos trois adversaires les plus dangereux. Il s'agit bien évidemment des deux mercenaires munis de fusils à visée laser (placés sur les côtés) ainsi que du détenteur de lance-grenades (en plein centre). Veillez bien à éliminer ces cibles en priorité pour faire de ce passage un moment de jeu tranquille et agréable. Avant de poursuivre, marchez dans les allées du cimetière et repérez le mausolée placé à proximité d'une statue en forme d'aigle. Passez alors derrière le petit bâtiment pour mettre la main sur un trésor de plus.

Traversez ensuite la zone pour atteindre la butée depuis laquelle vous avez canardé précédemment vos ennemis et marchez sur la droite pour repérer un trésor supplémentaire dissimulé entre plusieurs stèles, sous un grand arbre. Cette nouvelle merveille en poche, pénétrez dans le bâtiment montré précédemment. A l'intérieur, vos amis vous attendent. Ouvrez votre carnet pour observer plusieurs dessins. Ces dessins font référence à plusieurs symboles circulaires qu'il vous est possible de tourner à 360 degrés. Vous pouvez donc les orienter suivant quatre axes : vers le haut, le bas, vers la droite, ou la gauche. Respectez l'orientation des motifs dessinés sur le carnet pour résoudre cette gentille énigme. Concrètement, il vous suffit de tourner le symbole du coquillage vers le bas, celui du serpent vers la gauche et celui des deux flèches croisées vers le haut.
En cas de bonne manipulation, une cache s'ouvrira pour vous permettre de poursuivre. Observez la cinématique et préparez-vous à passer au chapitre suivant.

Chapitre 16 : La salle du trésor

Descendez les escaliers pour atteindre une pièce aux allures de labyrinthe. Sautez vers le petit piquet aux drapeaux et empruntez les escaliers droit devant vous. Tournez à gauche, puis bifurquez à droite. Suivez le chemin imposé et vous parviendrez alors jusqu'à un minuscule escalier donnant sur un pilier. Escaladez celui-ci grâce à ses accroches, puis montez les marches en pierre droit devant vous pour accéder à un mécanisme en rapport avec la roue du moulin à eau. Enclenchez la touche triangle de votre pad, puis redescendez. Plus bas, le pilier de droite dispose à présent d'une chaîne qui vous permettra de l'escalader. Hissez-vous le plus haut possible, puis utilisez le bloc sur votre droite pour atteindre la plate-forme du dessus. Un brasero en mouvement vous force à calculer votre timing pour le passage suivant. Evitez-le du mieux que vous pouvez et passez sous l'arche pour poursuivre. Marquez une pause au niveau du symbole et pivotez vers la gauche pour faire face à la prochaine plate-forme. Sautez vers celle-ci et marchez jusqu'aux trois braseros. Vous pouvez alors prendre le temps de récupérer un trésor. Pour cela, observez les planches en bois à l'arrière du gros pilier (celui qui donne sur les deux braseros) et bondissez vers cette plate-forme de fortune pour vous saisir de ce bien de valeur. Revenez ensuite au niveau des braseros et sautez vers le passage suivant pour vous suspendre sur le montant le plus proche de vous. Glissez sur la droite, puis relevez-vous lorsqu'il n'y aura plus aucun danger à vous tenir sur vos jambes. Continuez ensuite de grimper pour atteindre le point le plus problématique de cette véritable ascension. Plusieurs braseros viendront gêner vos manoeuvres. Passez le premier et marquez immédiatement une pause. Il vous faudra ensuite parvenir à passer entre les deux prochains obstacles pour courir vous positionner sur la petite plate-forme en bois. Le bois cédera sous votre poids. Enclenchez rapidement la touche rond pour vous en sortir indemne, puis dirigez-vous vers les deux braseros qui suivront. Enfin, montez à l'intérieur de la cage en bois pour rejoindre Elena. Marchez ensuite vers le couloir de droite après les escaliers et vous remarquerez un changement de caméra. Sautez sur le mur et glissez vers la gauche en utilisant les accroches qui vous permettront d'atteindre une ouverture.

De l'autre côté de la pièce, sautez sur la plate-forme en bois et utilisez la chaîne dissimulée dans l'angle pour grimper. Plus haut, prenez place à l'intérieur de la cage artisanale pour ouvrir la grille et permettre à la jeune journaliste de vous rejoindre. Empruntez le pont en bois pour poursuivre. Tout de suite après, quelques hommes de main de votre ennemi de toujours viennent vous chercher des noises. Restez sur votre position de départ et commencez par abattre les individus postés en hauteur. Occupez-vous ensuite des mercenaires sur la berge opposée, puis avancez prudemment pour finir de nettoyer l'étage dans la zone aux piliers. Marchez ensuite vers la gauche. Un adversaire muni d'un lance-grenades débarquera alors sans prévenir. Planquez-vous et attendez qu'un de ses missiles parte pour contre-attaquer le plus rapidement possible. Poursuivez là où l'homme était posté et pénétrez à l'intérieur du drôle de bâtiment situé sur votre droite. Une seconde issue vous permettra de ressortir de l'autre côté de la place. Pour le reste, il vous faudra constamment chercher à monter. Avancez en faisant preuve de prudence et tout devrait bien se passer.

Chapitre 17 : Le coeur de la salle

Faites le tour de la salle afin de récupérer quelques précieuses munitions. Un poteau vous permet ensuite de faire la courte échelle à Elena. Appuyez sur la touche triangle et laissez faire le reste. Juste après, Eddy et un de ses comparses vous rejoindront. Vous ferez la connaissance de charmantes bestioles. Votre but est de tenir en vie suffisamment de temps pour qu'Elena puisse vous envoyer une corde pour la rejoindre. Le combat que vous devez livrer s'avère complètement différent de ceux que vous avez pu connaître précédemment. Ces ennemis attaquent à mains nues et disposent d'une puissance tout à fait exceptionnelle. Faites-vous toucher deux fois de suite et Drake n'y survivra pas. Leur nombre ne vous permet pas de prendre le temps de viser. Tirez donc plutôt à l'aveugle, mais suffisamment près de vos cibles pour faire mouche. Privilégiez une arme lourde style mitraillette afin de bénéficier d'un débit relativement rapide. Enfin, restez constamment sur place et tournez tout autour de la pièce pour tenir assez de temps. Après quelques minutes de lutte, Eddy vous laissera seul face aux créatures. Vous devrez donc lutter sans l'appui de votre coéquipier jusqu'à ce que la demoiselle daigne vous sortir de là. Saisissez la corde au centre de la pièce pour la rejoindre. Il vous faudra ensuite détaler face à une horde de créatures. Maintenez le stick enfoncé vers vous pour prendre facilement le large jusqu'à un refuge.

Chapitre 18 : Le bunker

Vous débuterez ce dix-huitième chapitre par un petit peu de gymnastique aérienne. Suspendez-vous au rebord de la fenêtre et glissez vers le coin du mur pour pouvoir atteindre d'un bond le tuyau dans votre dos. Grimpez ensuite à celui-ci, puis sautez vers la droite pour trouver un nouveau tube sur lequel exercer vos talents de monte-en-l'air. Poursuivez grâce au petit tuyau de droite et continuez de monter. Tout en haut, effectuez un saut sur la gauche pour vous saisir des anneaux jaunes. Continuez vers la droite et laissez-vous descendre au maximum à l'aide de la tuyauterie qui suivra. Une barre sur votre droite vous permettra de poursuivre. Si celle-ci tangue sous votre poids, vous ne courez pourtant aucun risque. Saisissez la corde qui suit en vous propulsant dans sa direction, puis balancez-vous jusqu'au prochain tube. A nouveau, montez pour pouvoir continuer votre route. Accrochez-vous à la barre de droite pour poursuivre, puis laissez-vous descendre avec le tuyau jaune qui suivra. Enfin, prenez appui sur la petite plate-forme et sautez vers la fixation jaune pour traverser la largeur de la salle. Cette session de haute voltige prendra fin juste après, grâce à l'arrivée d'une longue et solide dalle en fer.

Dans les couloirs ravagés, suivez le cheminement opposé pour atteindre une première salle, elle aussi en bien mauvais état. Sur place, faites le plein de munitions en ramassant les nombreuses recharges présentes sur le sol. Trouvez ensuite la porte de sortie pour continuer. Un être blanc vous attaque immédiatement. Comme lors du chapitre précédent, ne perdez pas de temps à viser et enclenchez la gâchette de votre arme instinctivement à son approche. Il se peut que certains de vos ennemis parviennent à vous agripper. Dans ce cas de figure, secouez frénétiquement votre Sixaxis (vérifiez tout de même que personne ne vous regarde avant) pour vous libérer. Vos adversaires sont partout et surgissent du moindre recoin, prudence donc. A la première bifurcation, prenez à droite et partez tout au bout du couloir pour trouver un trésor posé sur un tas de gravats. Embarquez celui-ci avant de repartir dans l'autre embranchement qui vous mènera jusqu'à une nouvelle pièce. Là-bas, commencez par ramasser le plus de munitions que vous pourrez, puis avancez près des grosses bobines afin de trouver et d'enclencher une manivelle. Vous voilà déjà au prochain chapitre !

Chapitre 19 : Des invités gênants

Votre premier objectif pour ce nouveau chapitre est de parvenir à rétablir le courant en actionnant deux interrupteurs

disposés de chaque côté de la salle de départ. Pour vous gêner, de nombreuses créatures débarqueront régulièrement. La clef ici est de bien prendre son temps en prenant soin d'éliminer toute résistance avant de progresser. Tuez donc tous vos ennemis avant de vous engouffrer dans le passage menant au premier générateur. Les bestioles enragées adorent surgir des angles, prenez donc garde à ne pas vous laisser surprendre. Hissez-vous sur les petites plates-formes pour activer chacun des générateurs, et laissez venir vers vous vos opposants sur le chemin retour. Enfin, n'oubliez pas de recharger lors des accalmies de manière à ne pas être pris au dépourvu. De même, ramassez systématiquement des munitions pour vos armes dès que celles-ci seront disponibles. Le courant rétabli, effectuez le trajet inverse pour revenir dans la première salle où les créatures engendrées par la malédiction vous attaqueront de nouveau après une cinématique. Dégommez chacune d'entre elles, puis ouvrez le sas présent dans la pièce. Le trajet qui suit est plutôt calme et aucune créature ne vient vous embêter. Poursuivez donc tranquillement jusqu'à la salle des commandes. Sur place, marchez vers la gauche pour enclencher une cinématique.

Plusieurs mercenaires viendront ensuite vous débusquer. Plaquez-vous rapidement derrière les caisses proches de la porte et faites feu sur les deux plus aventureux d'entre eux. Commencez ensuite par descendre les escaliers. Préparez-vous alors à lutter face à deux types d'ennemis : les créatures engendrées par la malédiction, ainsi que les mercenaires envoyés par votre ennemi. Ceux-là s'entretueront tout au long de ce chapitre, mais ils s'en prendront à vous en priorité. Descendez les deux hommes postés en contrebas, puis occupez-vous de la bestiole décolorée. Dirigez-vous vers la gauche et pointez votre arme en direction des tours de gardes pour apercevoir un individu qu'il vous faut impérativement éliminer avant de poursuivre votre route. Juste après, grimpez sur les caisses pour éliminer les créatures sans courir le moindre danger. N'oubliez pas de faire progressivement le plein de munitions en cours de route. Dans la zone qui suit, postez-vous derrière les deux caisses pour nettoyer le couloir qui vous fait face. Descendez ensuite de votre plate-forme et dirigez-vous vers les caisses. Un bon nombre de créatures vous prendra pour cible, n'hésitez pas à reculer pour ne pas vous laisser cerner par le nombre. Arrivé dans la zone de chargement, la majorité des forces qui vous sont opposées seront humaines. Avancez doucement et éliminez chacun de vos adversaires au fur et à mesure. Avancez vers le fond de la salle pour déclencher l'arrivée de quelques créatures. Reculez alors pour mieux les piéger. Un dernier problème devra ensuite être réglé. Un garde est en effet posté depuis la tour de contrôle à gauche. Eliminez-le pour pouvoir vous déplacer sans aucune contrainte. Grimpez sur les caisses et vous remarquerez un scintillement synonyme de trésor. Hissez-vous sur les deux caisses afin de récupérer celui-ci, puis longez les eaux du canal jusqu'à la prochaine plate-forme. Vous trouverez alors une dernière salle avec une échelle. Utilisez-la pour remonter vers la surface.

Chapitre 20 : La course au sauvetage

Dès le début, partez vers l'arrière pour trouver un trésor à proximité du gros rocher. Marchez ensuite dans le sens opposé jusqu'à retrouver l'ancienne cité où demeure la chapelle. Sur place, Sully lutte contre plusieurs mercenaires avides de venger leurs collègues. Commencez par éliminer les troupes au sol, puis avancez à pas feutrés dans l'arène de combat. Plusieurs rayons rouges ne tarderont pas à apparaître, repliez-vous immédiatement et multipliez les roulades et autres esquives pour retrouver votre cachette de départ (ou toute autre plaque que vous jugerez fonctionnelle), sain et sauf. Pour ne pas changer, le danger vient une nouvelle fois du ciel. Observez les balcons pour en finir le plus rapidement possible avec ces tireurs d'élite. Une seconde vague d'ennemis devrait débouler sur votre gauche. Prenez le temps de reculer pour vous mettre à couvert et tuez ceux-là avant de vous occuper du restant de la zone. Lorsque le calme sera revenu en apparence, rejoignez Sully pour faire sortir d'autres mercenaires. Le terrain recèle de planques et il n'est pas bien difficile de progresser à couvert. Encore une fois, le principal danger auquel il vous faut faire attention vient des snipers postés sur les tours. Récupérez le fusil à lunettes pour vous en débarrasser rapidement, puis prenez garde aux mercenaires qui viendront directement en découdre sur le tas.

Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la chapelle pour en investir les lieux. Un second combat acharné vous attend alors. Il est plus prudent d'entamer cette nouvelle fusillade muni d'une arme de précision afin de pouvoir abattre efficacement les individus possédant des fusils à visée laser. Les détenteurs de lance-roquettes peuvent également poser quelques problèmes. Concrètement, le plus difficile est de vous débarrasser des ennemis lourdement armés. Le manque cruel de munitions pourra aussi vous mettre les nerfs à vif. En cas de panne sèche, prenez donc des risques calculés pour atteindre les recharges les plus proches de vous. Deux vagues d'adversaires sont à maîtriser. La seconde viendra de derrière vous. Foncez alors vous réfugier tout au fond du bâtiment pour faire face à cette dernière attaque. Un bref moment de répit vous sera accordé entre les deux offensives. Profitez-en pour faire le plein de munitions en détroussant les cadavres laissés derrière vous. Enfin, sautez dans le passage souterrain pour poursuivre

avec Sully lorsque vous en aurez définitivement terminé avec ces mercenaires de pacotille.

Chapitre 21 : De l'or et des os

Sautez dans le passage et enfoncez-vous dans les profondeurs de la terre. Tout de suite après la pièce contenant une tombe, marquez un temps d'arrêt pour regarder sur votre droite. Un trésor devrait attirer votre attention. Ramassez-le puis poursuivez. Descendez les escaliers pour atteindre la prochaine salle et passez derrière le poteau pour mettre la main sur le tout dernier trésor du jeu. Enfin, finissez de descendre pour avoir droit à une cinématique. Juste après, vous devez en un temps limité, parvenir à rattraper le trésor qui s'échappe sous vos yeux par la voie des airs. Cette tâche est rendue difficile par la présence de quelques ennemis qui feront tout pour vous retarder. Vous disposerez pour cette séquence d'un unique fusil à pompe chargé de quelques balles. Commencez à prendre le chemin descendant sur votre gauche et préparez la visée pour abattre deux créatures. L'une sortira de l'évacuation sur le mur, l'autre viendra en courant vers vous depuis la terre basse. Avancez ensuite jusqu'au bassin et réglez leur compte aux 3 damnés sortant des eaux (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer, Sully vous couvre !). Il vous faut pour finir emprunter le sentier plus à droite, d'où vous avez pu voir vos ennemis s'enfuir lors de la dernière cinématique. Rechargez avant d'entamer cette marche ultime, puis effectuez quelques pas avant de basculer en mode visée. Deux mercenaires se pointeront devant vous. Abattez-les rapidement pour ne pas perdre la vie. Gardez ensuite le mode visée enclenché et attendez que le dernier homme soit dans votre ligne de mire. Faites alors à nouveau parler la poudre, puis filez jusqu'au trésor. Enfin, sautez dans sa direction pour passer à l'acte final.

Chapitre 22 : Epreuve de force

Ce chapitre se divise en 4 phases où vous poursuivrez constamment le Boss de fin. Pour commencer, vous devez venir à bout d'une escouade d'hommes armés avec votre seul fusil à pompe. Planquez-vous derrière le chargement sur votre droite et commencez à canarder vos opposants dès lors qu'ils entreront en scène. Alejandro sera également face à vous, mais vous ne pourrez lui infliger de dégâts pour le moment. Par contre lui le pourra. Muni d'un fusil d'assaut à visée laser, votre adversaire tirera 4 balles à intervalles réguliers. Si vous devriez pouvoir survivre aux trois premiers tirs sans aucun problème, le quatrième s'avérera systématiquement mortel si vous vous trouvez à découvert à ce moment précis. Prenez donc votre temps et réglez leur compte à tous ses sbires pour le faire détaler. Cette première fusillade terminée, abandonnez votre arme pour le M4, puis faites le plein grâce aux nombreuses recharges que vous trouverez sur le corps de vos victimes. Passez les caisses sur la gauche pour entamer la seconde phase de l'épreuve. Celle-ci est similaire au premier combat en bien des points. Toutefois, la présence d'un plus grand nombre d'ennemis et l'obligation de se planquer derrière des caisses en bois devraient compliquer les choses. En changeant de planque régulièrement, vous éviterez d'être mis à découvert trop rapidement (la puissance de feu de vos ennemis vient à bout des caisses en bois à force d'assauts), mais vous récolterez également quelques précieuses munitions supplémentaires. Eliminez un maximum de vos opposants dès le départ pour rendre les choses beaucoup plus faciles. Le calme revenu, faites le plein de munitions, puis suivez notre homme à nouveau. Enclenchez la touche rond pour ne pas finir bêtement écrasé sous un monticule de chargement, planquez-vous derrière les caisses disponibles lorsque vous arriverez dans la troisième arène. Abattez les comparses de votre ennemi pour faire apparaître un individu armé d'un lance-grenades sur le pont. Levez alors la tête et visez juste. Enfin, suivez Alejandro sur le pont pour entamer la dernière phase de cette confrontation musclée.

En un tour de main, vous voilà totalement désarmé. Planquez-vous immédiatement derrière les caissons de bois les plus proches de vous, puis attendez que votre adversaire tire deux coups pour filer vous dissimuler derrière les prochaines. Répétez l'opération pour atteindre les deux dernières caisses et laissez Alejandro les détruire. Celui-ci se retrouvera alors à court de munitions et marquera un temps d'arrêt pour recharger. Saisissez votre chance et foncez dans sa direction pour lui mettre une raclée à mains nues. Deux phases de QTA débuteront alors. Appuyez sur triangle, puis carré pour mettre votre ennemi au sol une première fois. Un nouveau corps-à-corps entraînera une situation similaire à la précédente. Courez à nouveau vers votre adversaire et enchaînez une fois de plus les touches triangle, puis carré pour le mettre définitivement K.O.

MODE EXTRÊME

Terminez les 22 chapitres du jeu en Difficile sans jamais changer le degré difficulté, puis lancez une nouvelle partie pour avoir accès au mode Extrême.

TROPHÉES BRONZE

1er trésor. (Bronze)

Trouver un trésor.

Chasseur de trésor débutant. (Bronze)

Trouver cinq trésors.

Chasseur de trésor novice. (Bronze)

Trouver 10 trésors.

Chasseur de trésor enthousiaste. (Bronze)

Trouver 15 trésors.

Chasseur de trésor intermédiaire. (Bronze)

Trouver 20 trésors.

Chasseur de trésor talentueux. (Bronze)

Trouver 25 trésors.

Chasseur de trésor compétent. (Bronze)

Trouver 30 trésors.

Chasseur de trésor aguerri. (Bronze)

Trouver 35 trésors.

Chasseur de trésor professionnel. (Bronze)

Trouver 40 trésors.

Chasseur de trésor senior. (Bronze)

Trouver 45 trésors.

Expert de la chasse au trésor. (Bronze)

Trouver 50 trésors.

As de la chasse au trésor. (Bronze)

Trouver 55 trésors.

Trouveur de relique. (Bronze)

Trouver la relique étrange.

Gros bastonneur. (Bronze)

Tuer 5 ennemis avec un combo brutal.

Poing d'acier. (Bronze)

Tuer cinq ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus.

Expert du tir en pleine tête. (Bronze)

Tuer cinq ennemis d'affilée par tirs en pleine tête.

10 tirs en pleine tête. (Bronze)

Tuer 10 ennemis par tirs en pleine tête.

30 tirs en pleine tête. (Bronze)

Tuer 30 ennemis par tirs en pleine tête.

Dynamite ! (Bronze)

Tuer trois ennemis en une explosion.

Tir à l'aveugle. (Bronze)

Tuer 20 ennemis en tirant à la taille (sans viser avec la touche L1).

Bourreau. (Bronze)

Tuer 10 ennemis en étant accroché à un rebord.

Fou de la grenade. (Bronze)

Tuer 10 ennemis à la grenade en étant accroché à un rebord.

TROPHÉES ARGENT

Maître de la chasse au trésor. (Argent)

Trouver 60 trésors.

Grosse brute. (Argent)

Tuer 20 ennemis avec un combo brutal.

Expert de la baston. (Argent)

Tuer 5 ennemis d'affilée avec un combo brutal.

Tueur furtif. (Argent)

Tuer 20 ennemis au corps-à-corp par derrière.

Expert du poing d'acier. (Argent)

Tuer cinq ennemis à la suite d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus.

100 tirs en pleine tête. (Argent)

Tuer 100 ennemis par tirs en pleine tête.

Indestructible. (Argent)

Tuer 50 ennemis à la suite sans mourir.

ENIGME DES STATUES

Lorsque vous arrivez dans le sanctuaire après avoir remonté la rivière, vous devez modifier l'orientation des statues en respectant les indications du carnet. La solution est la suivante :

Statue du lion : est vers ouest
Statue de l'aigle : ouest vers est
Statue de l'ange : sud vers nord
Statue du taureau : nord vers sud

Unreal Tournament III

© Midway / Epic Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARIEL ET ALANNA

Entrez ces codes sur l'écran de customisation des personnages.

`jihan`	Débloque Ariel (Iron Clad)
`phayder`	Débloque Alanna (Necris)

TOUS LES PERSONNAGES (MODE CAMPAGNE)

Akasha

Terminez la dernière mission.

Damian

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Kragoth

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Lauren

Battez-la lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 2. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec elle.

Loque

Terminez le CTF du chapitre 5.

Malakai

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Matrix

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 3. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

Scythe

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 4. Assurez-vous de prendre toujours le

deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

TROPHÉES

Bronze

Prêt à faire feu

Compléter le Chapitre 1

Sang de soldat

Compléter le Chapitre 2

Pas de substitution

Compléter le Chapitre 3

Loin de chez soi

Compléter le Chapitre 4

Besoin de renfort

Compléter 1 mission en mode Campagne en ligne

Je te trouve

Compléter 10 missions en mode Campagne en ligne

Faire le tour

Compléter une partie Action Instantanée dans chaque mode de jeu

Un peu d'épices

Jouer une partie avec chaque mutateur, en utilisant un seul mutateur par partie

Chirurgien du cerveau

Obtenir la récompense "Chasseur de têtes" dans 10 parties

Enchaîne !

Obtenir la récompense "Roi du Combo" dans 10 parties

Engluer

Obtenir la récompense "Risque biologique" dans 10 parties

Pistolero

Obtenir la récompense "Tireur d'élite" dans 10 parties

Eclat-o-matique

Obtenir la récompense "Série Bleue" dans 10 parties

Marteau

Obtenir la récompense "Tortionnaire" dans 10 parties

Le maillon fort

Obtenir la récompense "Maître Shaft" dans 10 parties

On s'éclate !

Obtenir les récompenses "Expert en roquettes" et "Maître Flak" dans 10 parties

Chasseur Incroyable

Obtenir la récompense "Chasseur Incroyable" dans 10 parties

Comme une crêpe

Obtenir la récompense "Furie routière" dans 10 parties

Tueur Polyvalent

Tuer un ennemi avec chaque véhicule (excepté l'hoverboard)

As des as

Obtenir la récompense "Meilleur Tireur" dans 20 parties

Kamikaze

Obtenir la récompense "Dans le mille" (autodestruction dans un véhicule ennemi) dans 20 parties

Voir rouge

Passer plus de 20 minutes en "Temps Bersek"

Rien vu venir

Passer plus de 20 minutes en "Temps invisible"

Même pas mal

Passer plus de 10 minutes en "Temps invulnérable"

Source de dégâts

Passer plus de 20 minutes en "Temps Udamage"

Hat Trick

Réussir un "Hat Trick" dans 10 parties CDD ou CDD avec véhicules

Etre un héros

Ramener 100 sphères dans des parties Guerre

Brandir le drapeau

Compléter 100 parties CDD avec 3 captures minimum par partie

Accélère !

Compléter 100 parties CDD avec véhicules avec 3 captures minimum par partie

Repeindre la ville en rouge

Compléter 100 parties Deatmatch ou Duel avec 20 tués minimum par partie

Relier les points

Compléter 100 parties Guerre avec 3 points minimum par partie

Tueur en série

Obtenir la récompense "Folie Meurtrière" dans 20 parties

Monsieur est un monstre

Obtenir la récompense "Tuerie Monstrueuse" dans 20 parties

Trouble-fête

Mettre fin à une série dans 20 parties

Partir du bon pied

Obtenir la récompense "Premiers Sangs" dans 40 parties

C'est parti

Compléter une partie multijoueur dans chaque type de jeu

Argent

Pas en guerre sainte

Battre Akasha et compléter la campagne

Juste un boulot

Compléter le Chapitre 2 en niveau Dément

Du lourd

Compléter le Chapitre 3 en niveau Dément

Guerre Ouverte

Compléter le Chapitre 4 en niveau Dément

Merci aux compagnons

Compléter une Campagne entière en ligne

Les yeux fermés

Ramasser tous les bonus sur chaque carte

Autour du monde

Gagner une partie multijoueur sur chaque carte

Faut prendre de l'air un peu...

Tuer 200 fois par jour en mode multijoueur durant un total de 50 jours

Or

Craindre la faucheuse

Battre Akasha et compléter la campagne en niveau Dément

Intouchable

Tuer 20 fois un bot au niveau Divin dans une partie Action instantanée sans se faire tuer

Champion en ligne

Gagner 500 parties en ligne

Platine

Unreal!

Obtenir tous les trophées

Vagrant Story

© Square Enix 2009

SOLUTION COMPLÈTE

La cave

Sortez de la pièce par la porte en face de vous et vous trouverez un coffre et un point de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, tuez la chauve-souris et montez sur la hauteur grâce à une caisse pour sortir. Suivez les deux chevaliers et tuez-les quand ils vous attaquent puis utilisez la plate-forme flottante pour sortir de la pièce. Tuez la chauve-souris et le loup puis montez les escaliers (longez le mur devant la porte pour éviter le piège) et avancez dans la pièce suivante. Combattez deux nouveaux chevaliers, montez sur le hauteur et sautez en face puis tuez le loup et passez la porte. Tuez les trois créatures dans cette pièce, ouvrez le coffre au trésor puis revenez dans la salle précédente et prenez la porte restante. Montez sur la hauteur, prenez la caisse du haut et placez la devant l'échafaudage de bois pour pouvoir y monter. Dans la pièce suivante, tuez les créatures qui vous attaquent puis détruisez 2 caisses et prenez la dernière pour monter sur la plate-forme de bois où se trouve le levier. Vous aurez 3 secondes pour sauter et franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre dans la salle suivante. Avancez ensuite pour combattre le Minotaure et récupérez le matériel dans le coffre au trésor sur la hauteur derrière lui. Vous pourrez de nouveau utiliser vos capacités de combat à partir de cette victoire. Retournez à la porte fermée près des deux premiers chevaliers, et avancez (attention aux zombies) jusqu'à deux double portes. Utilisez ensuite la rapière contre le boss et n'oubliez pas de vous soigner maintenant que vous en êtes capable. Faites un détour par le coffre après votre victoire puis prenez la double porte de l'autre côté de la pièce.

Les catacombes

Passez deux pièces (attention aux chiens :) puis prenez une caisse sur la droite et placez la contre le mur en face pour monter dans la salle cachée. Empilez la caisse près de la porte sur l'autre boite et montez jusqu'au coffre avant de quitter la pièce pour combattre un Slime. Prenez ensuite la porte de droite et combattez le fantôme avec des attaques magiques et vous pourrez passer par la porte précédente qui était jusqu'alors fermée. Poussez un des blocs jusqu'au rebord sur la droite puis placez une caisse au dessus et montez dans la pièce secrète pour récupérer beaucoup de matériel après un court combat. Retournez en arrière et prenez la porte en face de vous. Déplacez le bloc de pierre au milieu de la pièce vers le haut, placez la caisse qui est contre le mur sur celles qui sont une à côté de l'autre. Prenez la et placez la sur les deux blocs de pierre puis montez dessus pour accéder à la pièce suivante. Tuez les deux zombies puis avancez jusqu'à trois portes. Celle en face de vous nécessite le Sigil de Lily et celle de gauche mène à l'atelier. Prenez la porte de droite, avancez dans la pièce suivante (évitez la porte de droite qui est un piège) et prenez par contre à droite dans la pièce suivante (il y a un zombie dans chaque pièce). Récupérez le contenu du coffre, retournez en arrière, prenez la porte à votre droite et vous devrez combattre les hommes lézards pour obtenir le Sigil et quitter le niveau.

Le sanctuaire

Empilez les caisses pour monter sur les planches et entrer, tuez les squelettes puis prenez la porte en face de vous. Montez ensuite sur l'armoire au fonde de la pièce et passez par l'ouverture dans la plafond pour trouver trois créatures et un coffre. Quittez la pièce, prenez la porte en face dans le hall, tuez le fantôme et le squelette puis quittez la salle et prenez à droite. Prenez deux la porte à gauche et vous devrez combattre un Golem (profitez de sa lenteur pour passer dans son dos). Quittez ensuite la pièce et suivez le hall jusqu'à une rivière. Placez la gemme du dragon sur la lance, tuez l'homme lézard et entrez dans la salle suivante à droite. Détruisez le bloc sur la caisse puis empilez les caisse à côté pour sauter sur le rebord. Utilisez ensuite les plates-formes flottantes pour franchir la fosse et tuez l'homme lézard de l'autre côté. Vous trouverez une sauvegarde dans la pièce suivante. Passez ensuite les double portes (vous devez

avoir réflexion de la magie) et combattez votre premier dragon (restez le plus près possible de sa tête). Sortez ensuite par l'autre porte et montez les escaliers pour vous retrouver en ville.

Centre ville

N'oubliez pas de sauvegarder avant de passer la porte juste à côté de vous. Vous devrez ensuite combattre le boss et des deux gardes du corps (combattez les gardes un par un en bas de la pente, vous serez hors de portée des sorts). Vous devrez une fois de plus utiliser Réflexion de la Magie pour vaincre Duane en lui renvoyant ses propres sort d'explosion. Grâce à la clé, vous pouvez maintenant retourner à la porte fermée du début du niveau.

Les mines abandonnées

Prenez à gauche en arrivant, tuez les zombies et avancez puis affrontez les chauve-souris vampires pour entrer dans les mines proprement dites. Il y a quelques créatures et un coffre derrière la porte de droite et un tas de monstres et un coffre après plusieurs pièces derrière celle de gauche (notez la présence de deux autres portes fermées). Retournez au point de sauvegarde et prenez cette fois tout droit pour combattre un nouveau dragon (reste aussi près de lui que possible). Retournez ensuite dans la pièce avec la porte fermée (et les 3 chauve-souris vampire) et ouvrez la grâce au nouveau Sigil. Passez ensuite les deux halls jusqu'à un nouveau point de sauvegarde puis prenez la porte de droite et récupérez les objets dans le coffre. Quittez ensuite la pièce, prenez la porte au sud du point de sauvegarde et combattez l'élémentaire du feu. Prenez la porte derrière lui, empilez les deux caisses l'une sur l'autre sur le rebord, montez dessus et sautez sur la plate-forme flottante. Gardez une boite intacte de l'autre côté et placez-la contre le mur pour pouvoir y monter. Suivez ensuite les halls jusqu'à un nouveau boss (un ogre) puis prenez le tunnel pour quitter l'endroit.

La ville : ouest

Sauvegardez la partie puis retournez à l'endroit où vous avez combattu pour la dernière fois dans cette zone. Prenez la plate forme, passez la sortie derrière le point de sauvegarde et montez sur la hauteur à gauche. Après la séquence cinématique, revenez en arrière jusqu'à un petit tertre près d'un mur, montez et passez par la porte. Avancez ensuite jusqu'à un intersection en T, tuez les deux zombies qui vous attendent puis prenez la porte du milieu pour affronter le crabe géant. Il n'est heureusement pas aussi solide qu'il en a l'air, une fois que vous l'aurez vaincu, continuez à avancer dans le donjon jusqu'à la sortie vers la forêt.

La forêt

Vous voilà dans un véritable labyrinthe. Prenez tout droit aux trois premières intersections puis à droite à la suivante jusqu'à un croisement en T. Prenez le chemin du milieu et vous devrez combattre le dragon de la terre (positionnez-vous sous sa tête pour le vaincre) puis retournez à votre point de départ. Passez encore les trois intersection et prenez cette fois à gauche et vous trouverez quelques créatures, un coffre et un point de sauvegarde. Avancez encore de cinq écrans pour arriver au combat final (commencez par Grissom et Sydney vous aidera à vaincre le démon). Sortez ensuite vers la ville, traversez les pièces pleines d'hommes lézards et entrez dans le donjon.

Le Donjon

Vous devez retourner aux mines mais quelques obstacles se dressent encore sur votre route. Passez les murs sud de la ville et vous trouverez 5 pièces (dont quatre avec des portes fermées). Suivez le hall et prenez la porte en face de vous à l'intersection en T pour sauvegarder votre partie puis ressortez et prenez à droite pour combattre un nouveau boss (essayez de le coincer dans un angle de la pièce). Prenez ensuite la porte en face de la sauvegarde et traversez le sud de la ville pour arriver aux mines.

Les mines abandonnées

Cette zone est un labyrinthe que vous devez franchir en moins de deux minutes. L'idéal est en fait de faire le parcours deux fois pour récupérer tous les objets. Tuez les deux ogres après les marches puis l'élémentaire de l'air dans la pièce suivante. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à droite, tout droit, tout droit, à gauche, tout droit et à droite. Avancez

ensuite jusqu'à une intersection en T et prenez à droite. Partez tout droit vers le hall, combattez l'élémentaire de terre et allez dans la pièce avec la sauvegarde et prenez la porte juste à côté pour affronter le dragon du ciel (comme les autres fois, placez-vous sous son cou). Vous devrez ensuite passer par l'ouest de la ville, puis le centre.

La ville : est

Combattez les créatures dans les deux premières salles en utilisant le Soul Kiss puisqu'il n'y a que des morts-vivants dans ce niveau. Après la bataille avec la harpie, vous devrez affronter la Liche (plus difficile, visez les bras) e vous obtiendrez la capacité téléportation qui vous permettra de vous rendre à n'importe quel point de sauvegarde. Allez ensuite dans la salle marquée « armes non autorisées » sur la carte pour récupérer la clé de fer dans le coffre puis continuer à avancer jusqu'à affronter le Nightstalker (la seule créature vraiment dangereuse du niveau). Quittez ensuite le donjon et allez au centre ville puis téléportez-vous au repos du guerrier dans le donjon. Remontez ensuite le hall jusqu'à la dernière pièce et prenez la porte du bas pour trouver une nouvelle clé.

Les sous-sols

Allez au centre ville sud grâce à la carte puis allez en direction des murs est de la ville jusqu'aux sous-sols. Combattez un nouvel élémentaire dans la première pièce puis avancez jusqu'à un point de sauvegarde et allez vers l'est jusqu'à la pièce du fond pour combattre une Liche. Vous devrez ensuite affronter deux humains en remontant (utilisez réflexion des dommages) puis sortir par la porte sud.

La carrière

Débarrassez-vous de l'élémentaire de l'eau qui vous attend là puis combattez celui de l'air avant de récupérer le matériel dans le coffre. Plus loin, vous devrez affronter le seigneur Ogre, un des boss les plus dangereux du jeu. Utilisez réflexion des dommages et restez sur la défensive en vous éloignant dès que le combat devient trop dangereux. Enfin, le dragon des neiges vous attendra à la sortie de la carrière (utilisez les attaques de feu pour le vaincre).

Le temple de Kiltia

Traversez l'abîme et vous devrez combattre un premier boss (déjà :). Une fois de plus, la réflexion des dommages sera votre meilleure alliée. Vous devrez ensuite déplacer des blocs pour arriver sur le hauteur. Poussez d'abord la caisse du haut vers le bas, passez les deux caisses sur le sol à l'ouest et poussez celle d'en haut dans le trou. Montez ensuite sur les deux caisses dans la niche et détruisez la plus éloignée pour pouvoir pousser l'autre contre le mur avec la grande porte. Poussez le bloc d'à côté contre le même mur en laissant un espace puis détruisez la caisse intérieure dans la niche. Poussez l'autre contre le mur et utilisez-la pour déplacer les deux autres jusqu'au niveau du sol puis poussez les deux blocs pour pouvoir monter. Vous devrez ensuite combattre le seigneur Minotaure (visez la tête) et vous pourrez accéder au coffre. Retournez ensuite sur les lieux du premier combat et tournez-vous vers les deux blocs contre le mur. Bougez le premier cube vers l'ouest pour qu'il n'y ai plus qu'un seul espace entre lui et les blocs empilés puis déplacez le deuxième à un espace de la boite bleue. Poussez ensuite la boite contre les deux blocs empilés pour monter sur la hauteur. Déplacez ensuite le cube à côté des deux blocs, poussez celui d'en haut sur le cube et sautez en diagonale pour arriver tout en haut. Vous rencontrerez ensuite le dernier boss du niveau qui est bien plus impressionnant que puissant. Quittez maintenant le temple, traversez la partie est du centre ville et dirigez-vous vers la cathédrale.

La Cathédrale

Vous devrez vaincre 8 boss avant d'arriver à l'affrontement final (Marid, faible contre le feu, Efreet, faible contre l'eau, le Crabe de Fer, faible contre le feu, Djinn, faible contre la terre, le Dragon du feu et l'ancien dragon, visez le cou, Dao, faible contre l'air et Cauchemar, faible contre la lumière). Sauvegardez ensuite avant de monter les escaliers pour faire votre dernière victime (avec un peu de chance :). Le boss final apparaîtra sous deux formes différentes, la première est une forme maléfique sensible à la lumière qui essaiera de vous paralyser. Gardez assez de vie pour la fin du combat car il utilisera un attaque spéciale très puissante quand il sera prêt de mourir. Sa forme suivante vole et vous ne pourrez le touche que quand il lance des sorts et vous devrez utiliser vos bouclier magiques juste après pour éviter ses sortilèges. Attention cependant à certaines de ses attaques qui peuvent vous tuer en un seul coup.

Valkyria Chronicles

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNITÉS CACHÉS

Il existe un personnage caché à recruter pour chaque classe.

Audrey (Lancer)

Remporter au moins 10 médailles.

Emile (Sniper)

Débloquer le potentiel caché d'Oscar, puis le laisser mourir au combat.

Knute (Engineer)

Entrer dans la salle de commandement avec 1 million de DCT.

Lynn (Shock Trooper)

Débloquer le potentiel caché de Karl, puis le laisser mourir au combat.

Musaad (Scout)

Terminer le jeu.

BONUS DE FIN

Voici les éléments que vous pourrez obtenir en lançant le New Game + après avoir terminé le jeu.

Accès aux missions

Permet de rejouer n'importe quelle mission.

Musiques

Permet d'écouter toutes les musiques du jeu.

Mode Difficile

Débloque le mode Difficile pour les missions d'escarmouche uniquement.

Statistiques des missions

Permet de consulter les statistiques des missions (rangs, nombre de tours, etc).

Statistiques des personnages

Permet de consulter les statistiques des personnages (XP, argent, armes, niveaux...).

ARMES SPÉCIALES POUR UNITÉS D'ÉLITE

Lance-flammes

Faites passer vos Shocktroopers au niveau 11 (Trooper Elite).

Lance-grenades

Faites passer vos Scouts au niveau 11 (Scout Elite).

Lance-mortier (Lancaar-SH)

Faites passer vos Lancers au niveau 11.

ARSENAL ENNEMI

Voici les adversaires que vous devez tuer pour débloquer leurs armes.

Armes	**Ennemis**
Firing Calculator	Toiold ("Flower of the Battlefield")
VB FW 1(g)	Nonnenkof (Ch.11)
VB FW 2(g)	Fujmolt ("War Without Weapons")
ZM Kar 1(g)	Segular (Ch.2)
ZM Kar 2(g)	Kanazar (Ch.7)
ZM Kar 3(g)	Oswald (Ch.10a)
ZM Kar 4(g)	Sima (Ch.13)
ZM Kar 5(g)	Ozwald (Ch.15a)
ZM MP 1(g)	Ty (Ch.3)
ZM MP 2(g)	Nonnenkof (Ch.5)
ZM MP 3(g)	Ty (Ch.8a)
ZM MP 4(g)	Sima (Ch.14)
ZM MP 5(g)	Ty (Ch.17)
ZM SG 1(g)	Malya (Ch.6)
ZM SG 2(g)	Zytreet (Ch.8b)
ZM SG 3(g)	Tavyse (Ch.10b)
ZM SG 4(g)	Mash (Ch.12)
ZM SG 5(g)	Shuntr (Ch.16)

MISSIONS BONUS (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Il existe deux missions bonus relatives au contenu téléchargeable "Behind her Blue Flame". Voici quelles sont les conditions à réunir pour les débloquer.

Mission 1 : Silencing the Artillery

Pour obtenir cette mission, il faut détruire le char de Damon dans la premiere mission. Elle vous sera alors proposée en remplacement de "routing the gallian force" (il est conseillé de sauvegarder au debut de la mission car elle n'est accessible qu'après avoir terminé la première).

Mission 2 : Cover op "Azure Witch"

Pour obtenir cette mission, il faut obtenir un rang A sur les 3 autres missions du contenu telechargeable ("Assault on Ghirlandaio", "Routing the gallian force" et "Silencing the artillery"). Cette mission a la particularité de pouvoir jouer Selvaria sous son apparence de Valkyrie.

POTENTIELS CACHÉS

Pour débloquer le potentiel caché d'un personnage, il convient de lui faire accomplir un certain nombre de tâches afin de cumuler 5 "points" selon le barème ci dessous :

-Participer à une bataille (1 point).
-Tuer un ennemi, soigner un allié, réparer un tank ou un abri (sac de sable, etc.) (2 points).
-Capturer une base ennemie (3 points).
-Sauver un allié tombé au combat (4 points).

Une fois 5 points cumulés, allez à Castlefront Street pour parler à Ellet. Elle évoquera alors une étoile montante dans l'équipe 7 et souhaitera l'interviewer. Une fois ce dialogue fini, le potentiel caché du personnage sera dévoilé.

DÉBLOQUER LES BIOGRAPHIES

Chaque membre de votre Squad possède une biographie en 3 parties à débloquer.

-La première partie est obtenue à l'arrivée du personnage
-La seconde partie est obtenue une fois le potentiel caché du personnage devoilé.
-La troisième partie est obtenue après avoir terminé le jeu avec le potentiel caché du personnage devoilé (accessible depuis l'onglet "personnel" de la sauvegarde du New Game + qui suivra la fin du jeu et non pas dans la sauvegarde avant la visualisation de l'epilogue).

OBTENIR LE RUHM DE SELVARIA (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Terminez le contenu téléchargeable "Behind her blue flame" pour débloquer le Ruhm (arme de Selvaria) dans l'histoire principale. Vous n'en aurez qu'un seul exemplaire et celui-ci ne pourra être equipé que par les Shocktroopers.

LISTES DES MÉDAILLES

Gallian Medal of Honor

Complétez le chapitre 9

Fouzen Service Medal

Complétez le chapitre 10

Naggiar Service Medal

Complétez le chapitre 14

Ghirlandaio Service Medal

Complétez le chapitre 15

Savior of Gallia

Terminez le jeu une fois (la médaille sera debloquée lors de votre New Game +)

The Lance of Gallia

Tuez un As ennemi

The Bronze Arms of Gallia

Tuez 250 ennemis

The Silver Arms of Gallia

Tuez 500 ennemis

The Golden Arms of Gallia

Tuez 1 000 ennemis

The Splintered Horn

Laissez un allié au potentiel caché dévoilé mourir

The Crimson Heart

Appelez le medecin pour sauver un allié tombé au combat.

Order of the Golden Wings

Entraînez toutes les classes au niveau 20

The Wings of Solidarity

Complétez la biographie de tous les personnages (onglet "Personnel")

Excellence in leadership

Apprenez tous les ordres

Excellence in armament

Développez toutes les technologies du jeu (sauf Edelweiss et Chamrock) et obtenez toutes les armes royales et impériales

Excellence in technology

Developpez toutes les technologies pour les chars (y compris les 3 differentes upgrades de niveau 3 de l'Edelweiss) et obtenez toutes les pièces de chars impériaux

Gallian Front Commemorative

Complétez tous les chapitres (histoire et bonus)

Order of the Holy Shield

Complétez tous les chapitres au-delà du chapitre 10 sans avoir une seule unité descendue à 0HP

Order of the Holy Lance

Obtenez un rang A sur toutes les missions au-delà du chapitre 10

Randgriz Crest of Honor

Obtenez un rang A à toutes les missions (y compris les chapitres bonus et les batailles du mode skirmish dans toutes les difficultés)

FIN ALTERNATIVE (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Dans le contenu téléchargeable "Enter the Edy detachment", le dialogue de fin de mission diffère si vous obtenez un rang A (terminez la mission en moins de 4 tours)

Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Star du slalom

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom dames (mode un joueur).

Gourou du slalom géant

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom géant dames (mode un joueur).

Superstar du Super-G

Remportez l'or en Ski alpin - Super G hommes (mode un joueur).

Maître en descente

Remportez l'or en Ski alpin - Descente hommes (mode un joueur).

Expert du ski cross

Remportez l'or en Ski acrobatique - Ski cross dames (mode un joueur).

Champion de snowboard cross

Remportez l'or en Snowboard - Snowboard cross - hommes (mode un joueur).

Pro du slalom géant parallèle

Remportez l'or en Snowboard - Slalom géant parallèle - hommes (mode un joueur).

Champion de saut à ski

Remportez l'or en Saut à ski - Grand tremplin individuel - hommes (mode un joueur).

As des sauts

Remportez l'or en Ski acrobatique - Sauts dames (mode un joueur).

Héro de la courte piste

Remportez l'or en Courte piste - 500 m dames (mode un joueur).

Spécialiste de la courte piste

Remportez l'or en Courte piste - 1 500 m dames (mode un joueur).

Roi du bob

Remportez l'or en Bobsleigh - Bob à deux (hommes) (mode un joueur).

Fada du skeleton

Remportez l'or en Skeleton - Skeleton hommes (mode un joueur).

Dingue de luge

Remportez l'or en Luge - Simples hommes (mode un joueur).

Vive l'amitié

Jouez à une partie à 4 sur une console.

Athlète du réseau

Jouez à une épreuve en ligne.

Bon hôte

Accueillez une partie en ligne.

Montagnard

Déverrouillez la montagne de défis (niveau intermédiaire).

Au-delà de 80

Réussissez le défi "Au-delà de 80".

Zone de réception

Réussissez le défi "Zone de réception"

Permis en sursis

Réussissez le défi "Permis en sursis".

Virevolte

Réussissez le défi "Virevolte".

Surpasser le Maître

Réussissez le défi "Surpasser le Maître".

Grande vitesse

Réussissez le défi "Grande vitesse".

Supersonique

Réussissez le défi "Supersonique".

Excès de vitesse

Réussissez le défi "Excès de vitesse".

Vitesse max

Réussissez le défi "Vitesse max".

Contre la montre

Réussissez le défi "Contre la montre".

Face à face

Réussissez le défi "Face à face".

Sauvez les bonshommes de neige

Réussissez le défi "Sauvez les bonshommes".

Sauvé par les bonshommes

Réussissez le défi "Sauvé par les bonshommes".

Rapidité

Réussissez le défi "Rapidité".

Dans les airs

Réussissez le défi "Dans les airs".

Course de style

Réussissez le défi "Course de style".

Vitesse

Réussissez le défi "Vitesse".

Les gagnants ont des jetons

Réussissez le défi "Les gagnants ont des jetons".

Précision

Réussissez le défi "Précision".

Rétro-conception

Réussissez le défi "Rétro-conception".

Argent

Au-delà de 90

Réussissez le défi "Au-delà de 90".

Tour de force

Réussissez le défi "Tour de force".

Dépassement

Réussissez le défi "Dépassement".

Détruire les bonshommes

Réussissez le défi "Détruire les bonshommes".

Super expiration

Réussissez le défi "Super expiration".

Expiration

Réussissez le défi "Expiration".

Bonne porte / Mauvaise porte

Réussissez le défi "Bonne porte / Mauvaise porte"

Chasse aux jetons

Réussissez le défi "Chasse aux jetons".

Patinage avec les bonshommes

Réussissez le défi "Patinage avec les bonshommes".

Pas touche !

Réussissez le défi "Pas touche !".

Or

Gloire à gogo

Gagnez 5 épreuves en ligne à la suite.

Féru de défis

Réussissez tous les défis du jeu.

Platine

Tous trophées

Remportez tous les trophées du jeu.

Vandal Hearts : Flames of Judgment

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM

MAPS OPTIONNELLES

Avery Fields

Examinez le puits au-dessus de l'église de Restauration lorsque vous y revenez la seconde fois.

Foreign Quarter

Examinez le tonneau à l'entrée de l'université de Biruni.

Four Swordsman Spring

Examinez l'arbre creux près de la rivière asséchée.

Gillbaris Gardens

Examinez le squelette en face de l'arbre qui se trouve près du coffre au val Timion.

Halls of Atonement

Examinez le trône dans la cour royale.

Keliask's Tomb

Examinez la tablette scintillante sur le sol des ruines anciennes.

Ragnars Gorge

Examinez l'une des caisses durant la mission qui se déroule à Tolby.

Trivishims Corridor

Utilisez le second chariot dans la mine menant à l'entrée d'une caverne.

Venetica

© DTP Entertainment AG / Deck 13 Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : San Pasqual

Après la scène cinématique du début, traversez le pont et évitez les flammes. Malheureusement, à mi-chemin, vous tombez.

Une fois levée, regardez près des débris et récupérez le tisonnier. Ensuite, approchez-vous de la porte enflammée et utilisez le tisonnier pour la détruire. Entrez, abattez le garde avec le tisonnier et sauvez le citoyen. Sortez, abattez trois autres gardes et regardez la scène qui suit.

Dès que vous vous réveillez, discutez avec Jarta et épuisez toutes les conversations. Ensuite, sortez de la maison en ruines et montez la pente, à droite. Avancez à droite du château, regardez un point lumineux au sol et récupérez une pièce impériale.

Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche de la maison en ruines. Descendez dans la cour, avancez à gauche et descendez les marches pour atteindre une petite cour. Parlez à Timo près de la clôture, commencez l'entrainement et infligez-lui cinq attaques pour réussir. Lorsque vous réussissez, vous obtenez une épée.

Vêtements appropriés

Maintenant, rebroussez chemin et entrez dans la maison de Matteo. Fouillez la maison, récupérez des vêtements dans un coffre et des objets et sortez. Poursuivez en haut du village et montez à l'échelle, en haut des marches, suivez le chemin sur le toit des maisons, descendez via une autre échelle plus lion et atteignez le forgeron du village. Discutez avec lui, demandez-lui de confectionner des vêtements et fouillez son commerce.

Un ami dans le besoin

Maintenant que vous avez obtenu des vêtements, traversez le pont qui est bloqué par deux gardes et discutez avec eux. Ensuite, descendez le long de la montagne et avancez jusqu'au croisement. Trois voies sont disponibles : celle de droite mène vers la partie inférieure du village, celle de gauche vers les monuments et celle d'en face vers les montagnes.

Prenez le chemin d'en face pour qu'une courte scène se déclenche et relevez-vous pour vous venger. Tuez vos ennemis, suivez le chemin jusqu'à un autre croisement et prenez à droite. Récupérez des minerais de cuivre en chemin, descendez les marches et repérez Leo. Partez à son secours, prenez votre arme et attaquez les deux gardiens.

Le mystère du croissant de lune

Après le combat, distribuez les points PC puis suivez le chemin qui mène vers la cabane de la forêt au sud. Avancez jusqu'à la cabane, regardez la scène et discutez avec les deux hommes. Acceptez de les aider puis entrez dans la cabane.

Dernières volontés

Montez les escaliers, prenez les tenailles sur la cheminée et regardez les cercles blancs. Vous devez trouver la bonne

combinaison de cercles pour obtenir le testament. Pour cela, grimpez d'abord à l'échelle qui est à proximité et ouvrez le coffre. Prenez son contenu et des ducats, près de la porte, puis sortez vers le balcon. A présent, regardez les carrés au sol et repérez la disposition des carrés distingués de haut en bas. Leur emplacement indique la combinaison des cercles qu'il faut activer. Par conséquent, revenez près de la cheminée et, en partant de gauche à droite, activez le 2ème, le 4ème, le 3ème et le 1er cercle.

Obtenez ainsi le testament, descendez et sortez. Discutez avec les deux hommes à nouveau, ouvrez la porte qui est désormais déverrouillée et avancez à droite. Repérez une alcôve dans le mur, inspectez-la pour obtenir la lame de croissant de lune et sortez.

Un service pour le forgeron

Maintenant que vous avez pris les tenailles de la cheminée, rebroussez chemin jusqu'au village. Abattez quelques gardes en chemin et allez au forgeron. Discutez avec lui, donnez-lui les tenailles et parlez-lui du croissant de lune.

Réparez le croissant de lune

Reprenez le chemin de la crique de lierre puis prenez celui qui mène vers la mine de cuivre. Repérez quelques minerais de cuivre et entrez. Parlez avec le mineur à propos du minerai lunaire, avancez et abattez deux porcs. Reposez-vous sur le lit si vous êtes blessé puis suivez le chemin des canalisations et entrez plus loin dans la mine.

Avancez jusqu'au croisement, abattez deux monstres et prenez d'abord à gauche. Suivez le chemin et prenez une nouvelle fois à gauche. Ouvrez un coffre au fond du chemin et revenez au premier croisement.

Partez cette fois à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et poursuivez à droite. Courez jusqu'à un nouvel embranchement et partez toujours à droite jusqu'à la porte. Entrez, récupérez la tête de la statue et placez-la sur le reste de la statue.

Après la courte scène dans laquelle vous retrouvez Bénédicte, vous obtenez une nouvelle technique " Accès au monde nébuleux ".
Entrez dans le journal, sélectionnez cette technique et assignez-lui un raccourci. Ensuite, activez-la pour repérer le portail dans le mur et entrez. Récupérez le minerai lunaire, sortez et rebroussez chemin jusqu'à la sortie. Parlez au mineur en sortant et acceptez de l'aider à trouver des mineurs.

A présent, sortez et rebroussez chemin vers le forgeron. Parlez-lui pour qu'il répare le croissant de lune et assignez-lui à un raccourci.

Cousin Rupert

A présent, ressortez du village et partez vers le col de la montagne (le chemin qui est à l'opposé de celui de la crique de lierre). Eliminez des gardes en chemin, retrouvez Don et son frère près du col et parlez-leur. Ensuite, partez à gauche, parlez avec le vieillard et entrez vers la gorge. Entrez, repérez les ennemis et abattez-les à l'aide du croissant de lune.

Effectuez des roulades et enchainez avec une attaque de lame. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Ensuite, fouillez le cadavre pour prendre le collier et sortez. Reparlez avec le vieillard pour lui redonner le collier et revenez vers la gorge.

Chapitre 2 : Côte Sud

A présent, entrez vers la gorge et retrouvez les deux hommes. Lorsqu'ils auraient crocheté la porte, sortez et retrouvez le chemin de Venise. Avancez tout droit, repérez l'assassin et battez-le. Ensuite, suivez les deux hommes vers le moulin à vent et regardez la scène cinématique dans laquelle ils se sacrifient pour vous sauver la vie.

Par la suite, revenez en arrière et entrez dans l'auberge du moulin. Eliminez les trois premiers gardes, montez les escaliers et éliminez un autre soldat puis occupez-vous de l'assassin sur le balcon.

Une fois que vous l'aurez éliminé, fouillez-le pour récupérer la clé de la porte et descendez les escaliers. Ouvrez la porte près des marches et entrez pour libérer les prisonniers.

Par la suite, discutez avec le soldat pris en otage sur tous les sujets et apprenez les enchainements d'attaques. Ensuite, revenez à l'auberge du moulin en remontant via la passerelle et entrez. Discutez avec l'aubergiste pour accepter une nouvelle quête et sortez vers la baie sud.

Descendez la passerelle, avancez à droite de la baie et repérez plusieurs soldats qui descendent via une corde. Abattez les cinq ennemis qui arrivent puis discuter avec le pêcheur blessé près du bateau.

Le pêcheur blessé

Après la discussion, nagez dans l'eau et dirigez-vous vers le petit îlot dans l'eau. Remontez sur terre ferme, abattez les monstres volants et récupérez les deux rames du pêcheur. Retrouvez ensuite ce dernier, parlez-lui.

Comment déplacer les rochers

Mainmettant que le pêcheur est à votre disposition, demandez-lui de partir vers la Baie de l'Anse. Arrivé à destination, avancez tout droit puis à gauche et parlez avec l'homme assis. Insistez pour prendre les pigeons et battez-le pour le convaincre. Vous récupérez ainsi la clé de sa grotte. Entrez, achevez les deux porcs et récupérez un pigeon au fond.

Ensuite, revenez vers le pêcheur et partez vers la côte sud. Remontez vers l'auberge du moulin et reparlez avec l'aubergiste.

Par la suite, redescendez vers la côte, reparlez au pêcheur et dites-lui de vous emmener à Venise.

Chapitre 3 : Canal

A présent, vous arrivez dans le canal qui mène vers Venise. D'abord, achetez quelques objets du pêcheur et entrez par la porte métallique.

Avancez tout droit, montez les marches et éliminez les deux soldats. Prenez le grand marteau du soldat, revenez près de l'entrée et détruisez la porte en bois avec cet objet. Entrez, parlez à Edmond pour apprendre des techniques spirituelles, ouvrez le coffre au fond et sortez.

A présent, avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez la porte avec le marteau et entrez. Suivez le chemin du couloir et abattez les soldats que vous apercevez. Ensuite, poursuivez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite.

Avancez dans ce couloir, abattez un premier garde près des marches puis montez les escaliers. Menacez un autre garde près des tables qui s'avère être un chef cuisinier. Acceptez de lui épargner la vie contre une dague spirituelle puis poursuivez le chemin à gauche des marches.

Prenez la petite entrée pour atteindre un autre croisement, abattez deux ennemis et prenez d'abord à droite. Avancez au fond du couloir, détruisez la porte et abattez le maitre soldat. Ensuite, repérez les quatre briques qui sont à droite et à gauche de la porte métallique et poussez-les dans l'ordre suivant 4, 1, 3 et 2 de gauche à droite. Entrez, récupérez des fresques antiques, ouvrez les deux coffres et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au croisement et allez à droite. Avancez jusqu'au croisement, faites la connaissance avec le marchand puis repérez les trois voies possibles. Ignorez celle d'en face, prenez d'abord à gauche puis à droite. Abattez les pinceurs, prenez le contenu du coffre au fond et revenez au croisement.

Suivez maintenant le chemin qui est désormais en face (celui qui était à droite), faites attention au piège et avancez au fond jusqu'à l'arène. D'abord, combattez deux gardes d'élite puis préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Maîtresse

Le combat contre Maitresse se divise en deux phases. Au début du combat, prenez le grand marteau et détruisez les supports de la passerelle sur laquelle se tient la maitresse. Dès que la passerelle est détruite, prenez le croissant de lune et enchainez les coups des lame sur votre cible. Effectuez une roulade et enchainez avec plusieurs coups de lame.

Après cette phase, vous voyagez tous les deux dans le monde nébuleux et la maitresse se transforme en méduse. Pour la battre, évitez d'abord les attaques de ces quatre tentacules et contournez-les. Ensuite, dès que vous apercevez un tentacule repliée, attaquez-la rapidement. Répétez cette méthode et détruisez toutes les tentacules. C'est là qu'elle commence à cracher un poison très venimeux. Esquivez cette attaque et contre-attaquez sur les côtés pour frapper sa tête. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, récupérez la clé de la porte en fouillant le cadavre et ouvrez la porte qui mène aux Faubourgs.

Chapitre 4 : Venise, Faubourgs

Maintenant que vous êtes arrivé à Venise, discutez avec le petit garçon et posez-lui toutes les questions.

Où est le grimoire interdit ?

A présent, traversez le pont qui est à gauche et accédez au marché. Effectuez quelques achats, discutez avec la vendeuse de peaux d'animaux et apprenez la technique du dépeçage. Ensuite, traversez le marché, ignorez le pont sur votre droite et poursuivez vers l'avant. Montez les escaliers à gauche, prenez à droite puis repérez le petit garçon à nouveau. Montez sur la passerelle à proximité, parlez avec Rat et essayez d'entrer dans la maison de Nox, à gauche. Rat vous informe que Nox se trouve au vieux Temple.

Rebroussez chemin vers l'entrée des Faubourgs, repérez le vieux temple en face de l'entrée du canal et entrez. Avancez à l'intérieur du temple et regardez la scène cinématique. Ensuite, affrontez les trois monstres, récupérez les morceaux de la statue et placez-les à leur endroit.

Vous apercevez à nouveau Bénédicte dans le monde des morts et ce dernier vous donne un autre pouvoir (celui d'apercevoir les morts). Ensuite, approchez de la porte métallique et interagissez avec elle pour apercevoir Don et Nesto qui vous aideront à déverrouiller la porte. Appuyez sur les boutons qu'ils vous indiquent, sortez et ouvrez le coffre puis sortez.

Maintenant, retournez à la maison de Nox et entrez en crochetant la porte. Repérez Nox, éliminez les monstres qui l'attaquent et discutez avec lui. Demandez-lui quoi faire pour gagner sa confiance, fouillez la maison et sortez. Parlez avec Rat près des caisses et descendez.

Rat des villes

Rat veut que vous lui rameniez Rico, le petit garçon que vous aviez rencontré à l'entrée des Faubourgs. Allez voir ce garçon en bas de la passerelle ou près du marché et parlez-lui. Parlez-lui de Rat, allez voir ce dernier et dites-lui de ne plus frapper Rico et de lui donner des bonbons.

Une affaire de confiance

A présent, descendez de la passerelle en bois et continuez vers l'Est jusqu'au petit pont. Montez sur la passerelle en bois, suivez le chemin et atteignez une grande cour. Après la scène cinématique dans laquelle une femme se dispute avec des gardes, avancez et discutez avec elle. Parlez-lui du livre de Sophistos et acceptez de devenir un membre de la guilde de la Toile du masque.

Par la suite, rebroussez chemin vers la maison de Nox et reparlez-lui. Epuisez toutes les conversations, apprenez de nouvelles techniques spirituelles et sortez.

Sauvetage dans la tour

A présent, allez près du vieux temple et traversez le pont. Entrez dans la grande place du marché, approchez de la tour sud et parlez avec la femme près de la porte. Ensuite, entrez dans la tour, sortez par la porte du premier étage et avancez vers la prochaine porte. Abattez les monstres, sauvez l'homme en détresse et sortez.

Une lettre pour Venise

Revenez à l'entrée des Faubourgs, partez à gauche vers le bas-quartier et entrez par la première porte à gauche pour accéder à la Guilde du sceau sacré. Parlez avec le garde et remettez-lui la lettre.

Les turpitudes du veilleur de nuit

A présent, partez vers le pont du bas-quartier et continuez tout droit. Donnez un coup d'épée à la corde pour déployer l'échelle et redescendez près de la cour précédente. Discutez cette fois-ci avec le vieillard puis entrez dans la maison qui est à proximité. Fouillez l'armoire, montez à l'étage supérieur et battez la chauve-souris pour récupérer l'insigne du veilleur de nuit. Enfin, sortez de la maison et reparlez au vieillard pour lui échanger l'insigne contre la clé de la cité. Enfin, utilisez la clé pour ouvrir la grande porte métallique et entrez.

Chapitre 5 : La cité

Après la scène cinématique, avancez tout droit vers la cour et parlez avec la femme dont le mari vient d'être arrêté. Ensuite, entrez dans la maison qui se trouve en face des deux gardes. Parlez avec Aéoris, activez la vision de la mort et entrez par le portail de Nexus. Inspectez les pièces, parlez avec le personnage couché sur le lit et sortez.

A présent, dirigez-vous vers le chemin gardé par les deux perses et entrez. Répondez-leur que vous êtes citoyen de Venise et que vous êtes des Faubourgs pour qu'ils vous laissent passer. Traversez le pont et entrez dans l'auberge sur votre droite.

Connaissances oubliés

Discutez avec tout le monde, montez les escaliers et sortez au balcon. Abattez les deux bandits sur le toit, suivez le chemin du balcon et retrouvez Balthazar mort près d'une statue. Fouillez son cadavre et préparez-vous à affronter la statue du lion. Utilisez le grand marteau pour lui infliger des dégâts et effectuez des combos jusqu'à ce que vous la détruisiez.

Après le combat, rebroussez chemin et rentrez dans la taverne. Discutez avec un certain Ulrik dont le père était forgeron, parlez-lui du forgeron de San Pasqual et acceptez de payer. Ensuite, reparlez-lui pour qu'il vous apprenne des techniques physiques et sortez. Retournez vers la toile du masque et donnez le parchemin à Aéoris.

Le médicament

Allez au Quartier Général Perse et entrez dans la maison se trouvant à droite de la garnison perse. Parlez au vieillard dont la femme est malade, acceptez de l'aider et allez au marché des Faubourgs. Entrez dans la tour Est, montez au second étage et sortez pour atteindre la prochaine tour. Entrez, sortez par la prochaine porte et atteignez ainsi les toits. Parlez au garde, combattez-le ou soudoyez-le et prenez le médicament dans le coffre. Enfin, revenez dans la maison du QG perse et reparlez au vieillard.

Chasse aux bandits

A présent, sortez de la toile du masque et allez vers le quartier général perse. Crochetez la porte du repaire des bandits sur le côté est du quartier, entrez et abattez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez dans la pièce suivante et ouvrez le coffre. Sortez, repérez la seconde demeure des bandits et refaites la même chose. Ensuite, revenez à l'auberge et reparlez au capitaine des gardes pour obtenir une récompense.

Maintenant, partez vers la cathédrale obscure qui se trouve au sud et faites la connaissance de Tusker. Ce dernier vous donnera le mot de passe qui vous permettra de le retrouver sur les toits.

Retournez donc vers l'auberge, montez les escaliers et suivez le chemin du balcon. Retournez là où vous aviez battu la statue du lion et traversez la poutre, à gauche. Retrouvez le bandit près d'une construction en ruines, parlez-lui et dites le mot de passe. Entrez, parlez avec Tusker et rebroussez chemin vers les Faubourgs.

Chapitre 6 : Retour aux faubourgs

A présent, revenez vers le grand marché au milieu des faubourgs et approchez de l'amphithéâtre.

Accès à l'amphithéâtre

Parlez à l'un des gardes qui se trouvent à l'entrée de l'amphithéâtre puis quittez la zone. Revenez le matin, repérez Deimos devant l'une des entrées de l'amphi et parlez-lui. Dites-lui que vous êtes des montagnes pour qu'il vous accompagne à l'intérieur de l'amphi.

Une fois dans le marché, vendez les objets que vous avez récupérés tout au long de votre quête et discutez avec le marchand. Achetez de nouvelles armes, dites que vous venez pour le voler et vous serez conduit dans une prison.

Fausses accusations

En sortant de votre cellule, parlez avec le prisonnier de la cellule voisine et demandez l'objet de son incarcération. Ensuite, reparlez avec lui et dites que vous avez obtenu l'argent de Rat. Payez ainsi son argent et libérez-le.

Dégâts souterrains

A présent, allez voir le juge des Faubourgs se trouvant dans l'immeuble près de l'ordre du sceau sacré. Discutez avec lui, remboursez vos dettes si vous en avez et demandez du travail. Ensuite, acceptez les deux missions qu'il vous confie et sortez.

Descendez dans l'eau du fleuve, repérez l'entrée des catacombes et entrez.

Les catacombes de Faubourgs
Nagez jusqu'à la passerelle, suivez le chemin gauche puis prenez la première à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous apercevez deux gardes, parlez-leur puis entrez dans la pièce suivante. Abattez le pinceur qui a bloqué le mécanisme de la fontaine puis enlevez la pierre qui se trouve entre les engrenages du mécanisme.

Le Pinceur géant (Faubourg)

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des catacombes et suivez le chemin qui est à droite. Prenez la seconde voie à droite, nagez jusqu'au croisement et allez à gauche. Descendez via une passerelle, partez à nouveau à gauche et entrez par une brèche dans le mur de droite. Avancez dans le tunnel étroit jusqu'au croisement et allez à droite pour atteindre le nid des pinceurs.

D'abord, utilisez le marteau et abattez les petits les pinceurs. Faites attention à leurs pinces et attaquez-les sur les côtés. Ensuite, acharnez-vous sur le pinceur géant, effectuez une attaque et déplacez-vous pour ne pas rester en face de lui. Frappez toujours avec le marteau, évitez ses pinces et achevez-le. Enfin, rebroussez chemin et sortez des catacombes. Prenez le coffre qui est ressorti de la fontaine et revenez voir le juge pour obtenir vos récompenses.

Chasse aux bandits (Faubourg)

A présent, traversez le pont qui mène à l'amphithéâtre et allez voir le chef des gardes. Parlez-lui et acceptez de l'aider à chasser les bandits. Traversez d'abord le pont à l'Est, approchez de la porte de la cité et grimpez à l'échelle, à gauche. Crochetez la porte de la maison dans le coin gauche et entrez dans le premier repaire des bandits. Abattez le premier d'entre eux, détruisez la porte avec le marteau et éliminez les trois autres qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez vers la section Ouest des Faubourgs, trouvez le repaire des bandits dans une allée au nord et crochetez la porte pour entrer. Abattez tous ceux qui sont à l'intérieur puis revenez voir le capitaine des gardes pour recevoir votre récompense.

Forgeron motivé

Allez vers la porte de l'arsenal et repérez un domicile pour Forgeron à gauche de la porte. Ensuite, allez voir Ulrik près du quai en face de la cathédrale et donnez-lui la somme qu'il désire pour qu'il accepte de laisser la forge.

Le cauchemar du jardinier

A présent, revenez dans la section Ouest des Faubourgs, parlez avec le jardinier près du pont et acceptez de l'aider. Descendez les marches pour atteindre l'eau et entrez dans les catacombes.

A présent, vous êtes dans la section Est des Catacombes. Remontez sur la passerelle, éliminez les quelques pinceurs et partez à droite. Avancez jusqu'au prochain croisement, partez à gauche et entrez dans une grotte. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le Fouisseur, abattez-le, ouvrez un coffre à proximité puis quittez les catacombes. Enfin, revenez voir le jardinier et obtenez votre récompense.

Désormais, retournez vers les portes de la cité et accédez à la cité.

Chapitre 7 : retour dans la cité

De retour dans la cité, entrez dans l'auberge et remontez jusqu'aux toits. Maintenant que vous avez un niveau supérieur à 15, retournez vers la cachette de Tusker et parlez-lui. Par la suite, rebroussez chemin et sortez de l'auberge.

L'ami de Tusker

En sortant de l'auberge, traversez le pont d'en face et descendez dans l'eau via les escaliers de droite. Nagez jusqu'à l'entrée des égouts et accédez aux catacombes de la cité. Remontez sur la planche et entrez dans la grotte à droite, abattez les pinceurs et partez à gauche en sortant de la cave. Parlez au garde, abattez-le et fouillez-le pour prendre la clé. Entrez dans la zone de détention, parlez à Gino et sortez.

Rebroussez chemin, inspectez à présent la section nord-est des catacombes et retrouvez un chemin qui mène vers la cathédrale.

La cathédrale

Entrez dans la cathédrale, fouillez minutieusement la zone et récupérez les morceaux de la statue. Ensuite, remontez via le pont de débris et placez-les sur la statue. Après la scène cinématique avec Bénédicte, affrontez les squelettes et sécurisez la cathédrale. Retrouvez un premier parchemin près des piliers en bas et un second près des piliers du haut. Ces parchemins vous seront utiles dans une autre mission plus tard. Enfin, détruisez les débris devant la porte de sortie en haut et sortez.

Maintenant, attendez que la nuit soit tombée, allez au quartier général perse et retrouvez votre informateur.

Une clé volée

Dès votre arrivée au QG Perse, des voleurs tentent de prendre la clé de Casmir, votre informateur. Prenez votre arme, abattez d'abord les gardes aux alentours puis achevez les assassins qui tentent de voler la clé. Ensuite, fouillez les assassins pour récupérer la clé, donnez-la à Casmir et entrez dans la maison.

Le ventre de la bête

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une cellule à bord du Gouffre. D'abord, approchez de la lueur dans le mur et utilisez la lampe. Repérez le squelette dans une cavité et prenez un os. Ensuite, approchez-vous de la porte et parlez au geôlier. Dites-lui que l'endroit est inondé puis allez au fond dans le coin. Attendez qu'il entre, abattez-le, prenez la clé et sortez.

Au coeur de la griffe

Dès que vous sortez, parlez avec le citoyen puis sortez dans le couloir. Abattez deux perses et partez à gauche. Ignorez la porte en face, suivez le couloir à droite et abattez d'autres perses plus loin. Ensuite, entrez dans une pièce remplie de coffres (à droite), ouvrez-les tous et récupérez ainsi votre équipement dans l'un d'eux.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit de détention et suivez le chemin qui est à droite de la cellule (en sortant de celle-ci). Entrez dans une autre pièce à droite, abattez les quatre monstres derrière les pupitres puis cassez le vase pour récupérer la clé de croissant de lune. Ensuite, revenez là où vous aviez trouvé vos équipements et utilisez la clé pour ouvrir la porte dans le couloir. Entrez, ouvrez la prochaine porte et sortez vers le pont.

Abattez un perse, avancez à gauche et utilisez la corde de l'ancre pour descendre près d'un gondolier.

Jeu de bandits

A présent, vous devez rapporter trois paquets de médicaments sans tuer les gardes du pont supérieur. Pour ce faire, remontez à bord de la Griffe et retournez dans les cabines. Montez les escaliers qui mènent vers le pont supérieur à droite, accédez au monde nébuleux pour rester invisible et récupérez les médicaments entre les caisses. Ramassez trois paquets de médicaments puis rebroussez chemin jusqu'au gondolier. Parlez à Drago pour lui remettre les médicaments et partez avec lui au quartier des Courtisanes.

Avancez vers la pièce suivante et parlez au citoyen. Vous avez le choix entre le battre ou lui parler gentiment afin qu'il vous donne le mot de passe puis revenez voir Drago pour qu'il vous ramène au navire.

Maintenant, pensez à sauvegarder votre progression et retournez dans les cabines. Avancez dans le couloir, frappez à la porte que vous aviez ignorée en sortant de prison et dites le mot de passe.

Boss : Hector
Le combat contre Hector se divise également en deux phases. La première phase se déroule dans le monde réel. Les attaques contre Hector sont inutiles car elles sont sans effet. D'abord, allez à l'arrière de la pièce et cassez le vase qui contient les cendres des parents de Hector.

Ce dernier arrivera en fureur et tentera de vous attaquer. Approchez-vous alors du pilier, effectuez une esquive au moment de sa frappe et laissez-le ainsi briser le premier pilier.
Refaites la même opération avec le second pilier et brisez ainsi le plafond de la salle.

Dans la seconde phase du combat, vous êtes dans le monde nébuleux et Hector prend la forme d'un monstre. Pour le battre, visez sa jambe, effectuez une attaque et aussitôt une roulade pour esquiver son attaque. Lorsque sa jambe est blessée, le monstre tombe et son dos devient exposé.

Acharnez-vous sur son dos et effectuez rapidement plusieurs attaques avant qu'il ne se relève. Répétez ces attaques deux à trois fois jusqu'à ce que vous détruisiez le dos du monstre. Ensuite, visez la gueule de ce dernier, frappez à deux reprises et esquivez en effectuant une roulade. Répétez cette attaque jusqu'à ce que le monstre soit achevé.

Après la discussion avec le Mort et la scène cinématique, les portes de l'Arsenal sont désormais ouvertes.

Extermination dans la cité

Avant de progresser vers l'Arsenal, avancez à gauche de la cathédrale et entrez dans un magasin occulte juste en haut à gauche des marches. Discutez avec la marchande, effectuez des achats et demandez du travail. Vous devez alors détruire les nids des oiseaux qui mangent les fleurs de Lys. Pour cela, montez sur les toits de l'auberge, repérez un premier nid et détruisez-le à l'aide du marteau. Ensuite, quittez l'auberge traversez le pont et atteignez la seconde section des toits en marchant sur la passerelle en bois, près de l'eau. Montez à l'échelle qui est au milieu, repérez deux autres nids et détruisez-les. Enfin, revenez voir la marchande pour obtenir votre récompense.

Citoyen Capturé

En sortant de la Griffe, vous frayerez automatiquement le passage au citoyen qui a été capturé par les perses. Revenez voir sa femme dans la Toile du masque pour obtenir votre récompense.
Maintenant, allez vers les portes de l'Arsenal et entrez.

Chapitre 8 : Quartier de l'Arsenal

Dès que vous entrez, vous êtes agressé par des bandits. Combattez-les ou payez puis avancez à gauche du pont. Vous êtes alors intercepté par Léon et celui-ci vous donne des informations sur la taverne que vous devez visiter.

Après la conversation, partez à gauche et traversez le pont qui est à droite. Montez les longs escaliers, abattez quelques gardes, suivez le chemin de la passerelle en bois et parlez au vieil homme. Partez à gauche et abattez les gardes africains. Poursuivez le chemin vers la gauche et traversez le pont en bois pour atteindre l'auberge du crane. Montez les escaliers à droite et entrez à l'auberge.

Parlez avec le rebelle, la femme près du bar et celle en haut des escaliers. A présent, vous devez augmenter votre réputation à 1000 ou plus. Pour cela, complétez quelques missions.

Honneur sali

Sortez de l'auberge et descendez dans la partie inférieure de l'Arsenal. Traversez le pont à droite des escaliers et dirigez-vous vers le Monte-charge. Parlez à l'homme près de l'entrée, avancez dans le couloir et approchez-vous des deux gardes. Parlez-leur, soudoyez-les ou allez chercher leur butin dans la garnison de la cité et entrez. Il vaut mieux les payer et passer.

Prévenir Akbah

Dès que vous entrez, approchez-vous d'Akbah qui vient d'être attaqué par des africains. Abattez les deux hommes qui l'agressent, sauvez-lui la vie et prévenez-le ainsi du danger.

Monte-charge

Ensuite, revenez près de l'auberge, parlez aux deux hommes dans l'alcôve et abattez les monstres volants pour que le monte-charge se remette à marcher. Reparlez au citoyen pour l'utiliser.

Mission sacrée

Rappelez-vous des parchemins que vous aviez pris dans la cathédrale. Repérez la maison dans laquelle se trouve le père Jonah et qui est située dans la zone de l'administration et entrez. Parlez au père et donnez-lui les parchemins pour qu'il puisse enlever le sort qui s'abat sur la chapelle.

Chapelle maudite

Maintenant que vous possédez la clé de la chapelle, entrez et abattez les démons à l'aide du croissant de lune. Ensuite, ramassez les trois fragments de la statue et placez-les à leur endroit. Après la scène avec Bénédicte, sortez et reparlez au père Jonah.

Ou est le mari

Dans la maison où vous aviez trouvé le père Jonah, parlez avec la grosse femme pour qu'elle vous demande de chercher son mari. Allez le chercher dans la maison de soins située dans la Ruelle Sombre et parlez au docteur. Ensuite, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les longs escaliers qui mènent à la Taverne du crâne. Retrouvez le mari et parlez-lui. Sortez, retrouvez sa femme et faites le choix de lui dire la vérité ou de lui mentir.

Maintenant que vous avez les clés des catacombes, descendez au canal et trouvez la porte qui mène aux catacombes de l'Arsenal au sud.

Les catacombes du quartier de l'arsenal

En accédant aux catacombes, avancez à gauche et suivez le chemin de la passerelle. Abattez les squelettes, les pinceurs et accédez au monde nébuleux pour pouvoir éliminer les fantômes. Ensuite, avancez à gauche au croisement et éliminez quelques ennemis. Remontez les escaliers qui mènent à une pièce déserte, abattez l'ennemi et reparlez à Nox. Par la suite, accédez au monde Nébuleux et parlez avec le Squelette qui n'est autre que Frago, le mari de Liora.

Sortez des catacombes et retournez à la caverne du crâne. Reparlez avec Liora à propos de son mari, rappelez-lui la fleur qu'elle lui a offert et prenez enfin la lettre de recommandation.

A présent, sortez de la taverne et traversez les deux passerelles en bois à gauche. Accédez à l'administration, parlez au garde pour lui montrer la lettre de recommandation et entrez.

Tractations secrètes

Discutez avec Largo et acceptez sa mission. Pour obtenir la clé de la cheminée, vous devez d'abord effectuer une mission. Pour cela, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les grands escaliers.

Entrez, montez les marches en face puis celle à droite et parlez à Mercutio. Parlez-lui de Largo, choisissez de le combattre ou de le laisser parler. Si vous le laissez tranquille, la propriétaire du Lotus vous donnera une clé qui permettra d'ouvrir la porte de la maison de Largo. Remontez près de l'Administration de Largo, repérez la Maison dans le coin et entrez. Descendez les escaliers, ouvrez le coffre et récupérez la clé de la cheminée. Sinon, combattez-le et allez voir Largo pour recevoir la clé de la cheminée.

Maintenant que les clés sont entre vos mains, retournez près de la taverne du crâne, passez à droite du monte-charge et traversez la passerelle jusqu'à la vieille cheminée.

Vieille cheminée

Descendez les escaliers, partez à gauche et repérez le squelette de Sophistos. Prenez le parchemin à proximité, accédez au monde Nébuleux et parlez-lui. Demandez-lui où est caché le livre, épuisez la conversation et sortez de la vieille cheminée.

A présent, allez voir le marchand dans la ruelle sombre près du docteur et achetez une pelle. Descendez près du canal, parlez au gondolier et allez à la Villa Est.

Villa Est

Entrez, montez les escaliers (à droite) et prenez l'entrée d'en face. Ressortez par la prochaine porte à droite et entrez dans le bureau du propriétaire, à droite aussi. Combattez l'adepte de Nécromancie , fouillez les cadavres et ouvrez le coffre.

Par la suite, sortez du bureau et ouvrez la porte qui mène au jardin en face. Descendez dans la cour, abattez les ennemis et utilisez la pelle pour creuser entre la statue et l'arbre.

Maintenant que vous avez trouvé le livre, quittez la villa et revenez à la vieille cheminée. Descendez les escaliers de la cheminée, placez le Grimoire sur la grille au milieu et descendez toujours au plus bas niveau. Tournez les valves dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : 3, 2, 4 et 1 puis préparez-vous à affronter Sophistos devenu furieux. Achevez-le avec le croissant de lune, sortez de la vieille cheminée et regardez la scène cinématique.

Poison

Après la scène cinématique, vous devez trouver un antidote contre le poison que la princesse vous a administré. D'abord, allez voir le docteur dans la ruelle sombre et parlez-lui du poison. Il a un livre écrit en africain et vous devez trouver un africain pour le lire. Prenez donc le monte-charge, entrez dans la taverne du crâne et parlez avec Juma. Parlez-lui du livre, demandez-lui d'aller chez le docteur et promettez-lui la protection.

Par la suite, sortez de l'auberge et prenez le chemin des passerelles. Vous ne pouvez pas utiliser le monte-charge. Abattez les gardes de la princesse près de la chapelle, éliminez d'autres en bas des escaliers et rejoignez le docteur.

Mauvaises nouvelles

En sortant de chez le docteur, vous recevez un message. Allez voir un gondolier et partez dans la Cité-centre. Allez au domicile de la Toile du masque, parlez à Aéoris et sortez. Reparlez au gondolier et partez au port. Avancez dans le port, repérez le second entrepôt et entrez. Après la courte scène cinématique, sortez et demandez au vieil homme de vous ramener vers la guilde. Reparlez à Aéoris et demandez-lui de l'aide.

De retour au quai, entrez dans l'entrepôt et battez les gardes de la princesse. Ensuite, prenez la porte du fond et rejoignez l'entrepôt suivant. Battez les deux premiers gardes, récupérez la clé de la cellule et libérez Léon. Après la courte scène avec Léon, combattez la princesse et trois autres gardes. La première s'enfuit et laisse les seconds vous combattre. Eliminez-les puis sortez.

Marchandises explosive

Après la scène cinématique dans laquelle vous apercevez la princesse en train de s'enfuir en bateau vers l'Afrique, effectuez d'abord cette mission au début de la nuit avant de partir à votre tour en Afrique. Rejoignez le troisième quai, repérez le bateau et entrez. Descendez dans le bas compartiment, abattez les deux gardes et allumez les barils explosifs.

Quand la proie se transforme

A présent, rejoignez l'un des deux bateaux se trouvant dans les deux premiers quais. Montez à l'arrière du bateau, parlez à Tusker et partez en Afrique.

Chapitre 9 : Pays de la Tribu Juma

En arrivant près des terres africaines, prenez le bateau auprès d'Akbah et partez vers la rive. Après la courte scène, avancez tout droit et affrontez deux lions en pierre. Ensuite, partez à droite au croisement et retrouvez le village Juma.

Dépassez les maisons, repérez une passerelle à droite et accédez ainsi à l'arbre de la vie. Après la courte scène, affrontez les gardes à l'intérieur de l'arbre et ressortez. Une courte scène se déclenche puis vous devez éliminer plusieurs gardes ainsi que deux lions maléfiques.

Une fois que la zone est sécurisée, approchez de la grande porte scellée par le sort et parlez à Akbah.

Vous devez trouver trois pierres pour desceller le sort. D'abord, entrez dans l'arbre de vie et sortez du côté sud. Poursuivez le chemin vers le sud, abattez deux autres lions maléfiques et entrez dans une première grotte.

Avancez, éliminez deux squelettes à l'aide du croissant de lune et récupérez le premier fragment de pierre à droite du grand squelette du dinosaure. Sortez de la grotte et poursuivez au sud jusqu'au premier croisement.

Prenez cette fois le chemin qui est à gauche du croisement, atteignez la plaine sud et abattez d'autres ennemis. Ensuite, avancez à gauche sur la plaine et repérez une seconde grotte dans les montagnes, à gauche.

Entrez dans la grotte, éliminez un lion et suivez le chemin de droite. Abattez deux autres félins, traversez l'eau et récupérez le second fragment sur le bord de l'eau.

Maintenant, sortez de la grotte et partez à droite de la plaine. Ignorez d'abord le pont sur votre droite et descendez la pente qui est à gauche. Abattez deux ennemis, avancez à gauche et entrez dans la troisième grotte. Entrez, abattez trois ennemis, prenez le troisième fragment près du squelette et sortez.

Traversez maintenant le pont que vous aviez ignoré plus tôt et atteignez la plaine nord puis abattez trois gardes. Avancez tout droit sur la plaine, repérez une autre grotte et entrez. Prenez le chemin sur votre droite, placez les fragments de pierre sur la statue et recevez ainsi une nouvelle technique de Bénédicte.

Maintenant, revenez au village Juma et approchez de la grande porte. Parlez à Akbah pour acheter des potions, sauvegardez la partie et brisez le sort sur la porte en question. Entrez et préparez-vous à affronter la princesse.

Nécropole

Boss : Princesse des Juma
Dans la première phase du combat contre la princesse, abattez les quelques squelettes qui arrivent et détruisez les Totems qu'elle invoque avec le marteau. Détruisez quatre totems, faites tomber le support de la princesse et poursuivez le combat dans le monde nébuleux.

Dans cette deuxième phase, évitez d'abord les rayons laser de l'oiseau et effectuez des roulades. Lorsque le volatile met les pieds sur terre, utilisez le croissant de lune et attaquez son bec.

Ensuite, attaquez son thorax jusqu'à ce qu'il laisse tomber une arme. Récupérez-la, entrez dans le menu, équipez-vous-en ainsi que la technique de blocage. A présent, bloquez lorsqu'elle lance son rayon laser et retournez-le sur elle. Effectuez cette contre-attaque trois fois et achevez ainsi ce monstre.

Les jeux sont ouverts

Après le combat, parlez au citoyen de la tribu de Juma et commencez une compétition. Effectuez cinq rounds de combat contre des hommes Juma et battez-les pour gagner le tournoi. A chaque round, les combattants sont plus nombreux et plus coriaces.

Une fois que vous avez gagné le tournoi, retournez à la plage et parlez à Thomba pour retourner à Venise.

Chapitre 10 : Retour à San Pasqual

Avant de pouvoir entrer dans le palais du Doge, vous devez confectionner une armure capable de résister aux sorts de Victor. Pour ce faire, il n'y a que la tante Jarta qui est capable de confectionner une telle robe. Par conséquent, parlez à un gondolier et partez vers la baie sud. Passez par l'auberge du moulin, les étendues sauvages et entrez dan le col.

Attaque du village

En accédant au col, vous apercevez un vieillard en détresse et il vous informe que le village a été attaqué par des Nécromanciens. Vous devez nettoyer tout le périmètre du village, entrez également dans la mine et achevez environ 50 Nécromanciens.

Commencez d'abord par abattre ceux qui sont sur le chemin du village. Entrez dans le village, allez voir Tante Jarta et demandez-lui de confectionner la robe avec la poussière des morts.

Ensuite, quittez le village et prenez le chemin de la mine de cuivre. Entrez dans la mine, cherchez dans toute la zone et abattez les Nécromanciens. Dirigez-vous vers le site sacré où se trouve le minerai lunaire, utilisez la porte de Nexus pour entrer et abattez les deux derniers ennemis à l'intérieur.

Minerai de cuivre

A présent, revenez à l'entrée de la mine et parlez au mineur. Si vous avez discuté à propos de la mine avec les hommes

assis sur une table dans la taverne du crâne, vous recevrez votre récompense immédiatement.

Chapitre 11 : Le palais du doge Venise

Maintenant, retournez à l'Arsenal de Venise et prenez le monte-charge. Traversez le grand pont qui mène vers les portes du palais, parlez aux gardes et entrez.

La confiance de l'intendant

Après avoir discuté avec l'habitant du palais, vous devez gagner la confiance de l'intendant pour pouvoir accéder à toutes les salles du palais. Donc, avancez dans le couloir de droite, affrontez une statue de lion en chemin et entrez dans le conseil de la ville. Parlez au conseil, prenez une autorisation légale par les membres du conseil et sortez.

Avant de revenir voir l'intendant, poursuivez dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez Ulrik. Entrez par la porte, parlez à Lucio et effectuez quelques achats si vous avez assez d'argent. Ensuite, rebroussez chemin pour retrouver l'intendant, montrez-lui l'autorisation et parlez-lui de Lucio.

Il vous demande maintenant de trahir votre guilde. Pour des raisons de force majeure, acceptez la trahison et revenez voir Lucio. Parlez-lui et acceptez de lui montrer la demeure de votre guilde.

Avant de bruler la demeure, entrez et parlez à Aéoris. Celle-ci vous traite de tous les noms mais vous pourrez expliquer la situation. Ensuite, vous avez le choix entre combattre la guilde ou les maraudeurs, mais dans les deux cas la demeure de la guilde brulera. Après la scène cinématique, allez voir l'intendant pour qu'il vous donne la clé des cachots.

Amour perdu

A présent, entrez dans le couloir Ouest et détruisez la porte en bois. Abattez deux nécromanciens et deux monstres et entrez dans le cachot du palais.

Avancez dans le couloir du cachot jusqu'au croisement et prenez à droite. Entrez dans l'arène sur votre gauche, prenez le couloir au nord-ouest et trouvez la cellule de détention des rebelles. Parlez-leur puis revenez dans l'arène. Repérez le squelette de l'ancien geôlier, accédez au monde Nébuleux et demandez-lui la clé de la cellule.

Ensuite, sortez des cachots et allez dans les jardins du palais. Creusez dans le coin nord-est du jardin près de la haie et regardez la courte scène. Ensuite, revenez dans le cachot et reparlez au geôlier pour obtenir la clé. Ouvrez ainsi la cellule des rebelles et libérez-les.

Triomphe sans gloire

Entrez dans la cellule des rebelles, accédez au monde nébuleux et parlez au cadavre de l'ancien gouverneur de la ville. Parlez-lui de la corruption du conseil et convainquez-le qu'il est corrompu. Ensuite, sortez des cachots et allez dans la pièce voisine à celle du conseil (antichambre). Avancez tout droit puis à droite, fouillez la petite armoire et espionnez le conseil par le trou dans le mur.

Sortez de l'antichambre et montez à l'étage supérieur du palais. Trouvez la chambre de Liora au nord-est et entrez. Ouvrez le coffre au fond du couloir, regardez la courte scène puis abattez les maraudeurs et sortez.

Allez au milieu du jardin, placez les fragments de la statue et apprenez la technique d'Invocation. A présent, revenez au cachot et reparlez au cadavre de l'ancien Gouverneur. Dites-lui que le conseil n'a plus d'autorité en votant à trois contre trois et demandez son aide. Ensuite, sortez des cachots et entrez dans la chambre du conseil de la ville. Approchez-vous du tapis bleu circulaire, accédez au monde nébuleux et invoquez l'ancien Gouverneur. Après la discussion, vous allez choisir de transférer le pouvoir aux rebelles, au conseil ou au gouvernement militaire.

Le coeur des ténèbres

Peu importe votre décision, un combat éclate et vous devez affronter les forces du mal. Utilisez le croissant de lune et acharnez-vous sur les nécromanciens. Abattez d'abord ceux qui sont dans les couloirs du palais. Ensuite, entrez dans le jardin et avancez vers le sud. Abattez un nécromancien dans les escaliers et remontez jusqu'à l'entrée de la salle du trône. Abattez deux autres ennemis, brisez le sort de la porte, entrez et préparez-vous à combattre Victor.

Boss : Victor
Le combat contre Victor n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air et se divise en trois phases. Dans la première phase, Victor crée une barrière protectrice et protège le Doge par un sort. Il ne peut pas être attaqué, par conséquent vous devez agresser le Doge. Pour ce faire, utilisez l'anti-sort, faites attention aux fantômes et attaquez le Doge à la hache. Accédez au monde Nébuleux pour apercevoir les fantômes, abattez-les ou ignorez-les et acharnez-vous sur votre cible. Battez-le trois fois pour que le combat se poursuive dans le monde Nébuleux.

Dans la seconde phase, vous devez vous approcher du monstre en évitant ces boules magiques. Par conséquent, courez à droite ou à gauche tout en vous approchant de lui puis attaquez-le avec le croissant de lune. Refaites la même opération trois fois de suite et reprenez le combat dans le monde réel.

Dans cette dernière phase, vous affrontez Victor dans un combat à l'épée et vous devez le battre. Effectuez donc des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec plusieurs combos.

Répétez cette technique jusqu'à ce qu'une scène finale se déclenche et vous devez choisir de laisser la Mort s'en occuper.

Félicitations ! Vous avez éliminé l'immortel Archonte et sauvé Venise !

Virtua Fighter 5

© Sega / AM2 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFÉRENTS BONUS

Débloquer Dural
Pour débloquer Dural (que vous pouvez utiliser en mode Versus et Arcade), il vous faut terminer le mode arcade avec tous les personnages.

Débloquer les niveaux Dojo
Terminez le mode Time Attack avec n'importe quel personnage. Allez ensuite en mode VS, choisissez votre personnage et appuyez sur la touche haut deux fois (pour accéder au dojo sans barrière) ou sur la touche bas deux fois (pour avoir le dojo avec barrières).

Costume C d'un personnage
Atteindre le 1er Dan avec son personnage.

Costume D d'un personnage
Complétez le premier orbe d'un personnage.

Route B du mode arcade
En mode Arcade, à l'écran de sélection du personnage, lorsque vous devez valider votre choix (Yes/No), maintenez appuyé les boutons de Guard ou de Punch jusqu'à ce que le combat commence. L'ordre et la nature des adversaires auront changé.

LE PETIT SON SEGA DE LA MEGADRIVE

Maintenez pendant le chargement pour entendre la célèbre remarque "Sega" que l'on entendait dans les anciens jeux Megadrive de la marque lorsque le logo apparaissait.

JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

MOVIE THEATER PERSONNALISÉ

Maintenez la direction Gauche lorsque vous appuyez sur pour choisir la vidéo de Wolf/El Blaze ou celle d'Eileen pour voir les personnages en version customisée.

CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUEURS À DÉBLOQUER

Duke

Remportez le titre de Roi des Tournois et gagnez contre Duke.

Boris Becker

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage sans perdre de point. Battez-le ensuite dans le tournoi secret.

King

Remportez le titre de Roi des Tournois deux fois et gagnez contre King.

Stefan Edberg

Terminez le mode Arcade en doubles et remportez la victoire contre Stefan Edberg et Boris Becker.

Tim Henman

Validez tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé avec toutes les médailles d'or.

TROPHÉES

Bronze

Le marathon

Parcours une distance de 10 km.

De but en blanc

Effectue 25 jeux blancs.

Un grand pas vers la gloire !

Remporte ton premier tournoi du Tour mondial.

Vitesse grand V

Fais un service à plus de 200km/h.

Un petit pas pour le joueur

Remporte ton premier match du Tour mondial.

Chaud devant !

Frappe un juge de ligne avec une balle.

L'altruiste

Deviens ami avec 8 personnages du Tour mondial.

Tout doux

Joue et remporte 25 épreuves dans le mode Jouer.

Frappes puissantes

Effectue 250 services à la puissance MAX.

Repousse tes limites !

Effectue 3 services consécutifs à la puissance MAX.

Encore des coups

Remporte 400 points avec n'importe quel type de frappes.

À toute volée

Remporte 300 points avec des volées.

Toujours plus fort

Remporte 200 points avec des smashs.

Aces haut la main

Fais 100 aces.

Toujours plus haut

Remporte 50 points avec des lobs.

Tout court

Remporte 50 points avec des amortis.

Au nom du pays

Parviens à être sélectionné(e) pour la Coupe Davis (ou la Fed Cup) dans le Tour mondial.

Faut pas se relâcher

Gagne 10 matchs d'entraînement dans le Tour mondial.

Faut s'entraîner pour réussir

Termine un mini-jeu de niveau 8 dans le Tour mondial.

L'école est finie !

Termine tous les entraînements de l'école de tennis dans le Tour mondial.

Dingue de shopping

Achète 100 articles différents dans le magasin du Tour mondial.

Homme polyvalent

Remporte un match avec tous les joueurs professionnels.

Femme polyvalente

Remporte un match avec toutes les joueuses professionnelles.

Se mettre au vert

Fais 100 parties sur gazon.

Coeur d'argile

Fais 100 parties sur terre battue.

Synthétique

Fais 100 parties sur synthétique.

Roi du jour

Déverrouille le joueur secret King.

Vive le Duc !

Déverrouille le joueur secret Duke.

Médaillé d'or

Déverrouille toutes les médailles d'or du jeu.

Mais quel homme !

Bats tous les joueurs professionnels.

Mais quelle femme !

Bats toutes les joueuses professionnelles.

L'esprit de compétition

Termine 10 parties avec classement dans le mode Online HQ du Tour mondial.

Fair-play

Remportez 10 Matchmaking d'amis

Argent

Être pro

Deviens un pro dans le Tour mondial.

Être à la tête

Deviens numéro 1 amateur du Tour mondial.

Quelle classe !

Utilise tous les styles de jeu de base du Tour mondial.

Trésor national

Remporte la Coupe Davis ou la Fed Cup dans le Tour mondial.

Passe-partout

Achète tous les passes du Tour mondial.

Or

Champion ultime

Deviens tête de série numéro 1 dans le Tour mondial.

Très or

Termine tous les entraînements de l'école de tennis avec une médaille d'or dans le Tour mondial.

Platine

Trophée de Platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Virtua Tennis 3

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

NOUVEAUX JOUEURS

Jouez en mode Tournoi et remportez tous vos simples avec le rang indiqué.

Duke

Obtenez au moins le rang C et gagnez contre Duke.

King

Obtenez au moins le rang D et gagnez contre King.

RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

Voodoo Dice

© Ubisoft / Exkee 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Début réussi !

Finir le premier niveau.

Première pépite d'or

Finir un niveau en battant le temps Voodoo.

Tisseur de lianes

Finir tous les niveaux du monde 1.

Grimpeur de baobabs

Finir tous les niveaux du monde 2.

Jongleur de cocos

Finir tous les niveaux du monde 3.

Pilleur de temples

Finir tous les niveaux du monde 4.

Roi de la jungle

Finir tous les niveaux du monde 1 en battant le temps Voodoo.

Prince du désert

Finir tous les niveaux du monde 2 en battant le temps Voodoo.

Virtuose des tropiques

Finir tous les niveaux du monde 3 en battant le temps Voodoo.

Argent

Seigneur du donjon

Finir tous les niveaux du monde 4 en battant le temps Voodoo.

Nouvelle tenue

Changer d'apparence avant de choisir un monde.

Or

Sorcier Voodoo

Finir tous les niveaux de chaque monde en battant le temps Voodoo.

WALL-E

© THQ / Heavy Iron Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes Triche du menu Bonus.

Débloquer tout le contenu du jeu

M-O, Auto, Steward, EVE

Débloquer tous les bonus

WALL-E, Auto, EVE, Steward

Costumes multijoueurs

Steward, WALL-E, M-O, Auto

Invincibilité

WALL-E, M-O, Auto, M-O

Cubes illimités

Auto, M-O, Auto, M-O

Super Laser pour WALL-E

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E

Costumes de vacances

Auto, Auto, Steward, Steward

Toutes les maps multijoueurs

EVE, M-O, WALL-E, Auto

Tous les niveaux solo

Auto, Steward, M-O, WALL-E

Super Laser pour EVE

EVE, WALL-E, WALL-E, Auto

Cubes illimités pour EVE et WALL-E

M-O, Steward, EVE, EVE

Super Laser permanent pour WALL-E

WALL-E, Auto, EVE, M-O

Laser gun permanent pour EVE et WALL-E

Steward, EVE, M-O, WALL-E

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un succès notable dans les salles obscures, c'est sans surprise que la licence Wall-e s'est vue adaptée sur nos chères consoles et PC, mais en plusieurs versions cette fois-ci. Aussi, il est important de souligner que cette soluce traite essentiellement des versions PS3 et Xbox 360 (identiques) et que la progression de l'aventure se veut assez différente sur les autres plates-formes. Quoi qu'il en soit, sachez que Wall-e est un jeu mêlant action et plate-forme, et qu'il faudra progresser à travers les 10 niveaux proposés en étant malheureusement plus souvent freiné par une maniabilité nettement perfectible, plutôt que par une réelle difficulté. Notre petit robot ayant la capacité de fabriquer des cubes de différentes natures, il vous faudra utiliser ces derniers dans le but d'accomplir toutes sortes de tâches qui vous permettront d'avancer. Wall-e sera également capable de se changer en cube, lui permettant de percuter de temps à autre certains objets primordiaux. Il sera souvent accompagné de sa partenaire, Eve, capable elle de voler et de tirer au laser. Ce petit briefing effectué, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider par les tutoriaux des deux premiers niveaux, qui vous familiariseront ainsi avec les différents contrôles du jeu.

Niveau 1 - Bienvenue sur Terre

Commencez par prendre vos marques en déplaçant Wall-e à travers la décharge, tout en suivant le cafard. Vous allez bientôt parvenir à votre première borne de lumière artificielle, après avoir évité les flaques envers lesquelles Wall-e est très vulnérable. Ces bornes vous permettent de récupérer votre énergie, pour peu que vous soyez placé dessous et que vous attendiez un instant. Après avoir passé celle-ci, vous allez apprendre à utiliser les cubes, puis il vous faudra en lancer un sur le symbole rouge " BnL " qui sera encadré en jaune, signe que la visée est automatique. Un passage va se libérer, puis vous devrez réitérer l'opération une fois placé sur une plate-forme carrée, pour vous voir surélevé et vous trouver face à un objet bleu, à récupérer et à insérer dans la borne d'en face, appelée " distributeur BnL ". Celle-ci vous permet de créer des cubes à volonté, en suivant les indications à l'écran. Empilez alors deux cubes au-dessus de votre tête, pour ensuite les envoyer dans les deux prochaines cibles rouges, qui vous permettront d'avancer jusqu'à un autre distributeur BnL qui vous fournira cette fois des cubes un peu plus lourds. Il s'agira d'en envoyer un dans le container surélevé sur votre gauche, afin que le passage d'en face se libère. Récupérez alors au moins deux cubes lourds pour les envoyer dans le prochain container (en vous plaçant sur le socle d'en face), puis franchissez la grille ouverte. Laissez-vous glisser jusqu'au prochain secteur...

Il vous faudra ici progresser sur un parcours de plates-formes diverses, pour atteindre l'autre côté du secteur. Commencez par créer un cube au niveau du tas de déchets de gauche, puis envoyez-le sur la cible d'en face. Tenez-vous alors sur la plaque carrée du bout, puis sautez vers la prochaine plate-forme, pour vous retrouver enfin sur une troisième, carrée. Celle-ci vous mènera à l'intérieur d'un cylindre qu'il vous faudra franchir sans tomber dans les trous, puis il s'agira de vous diriger à droite en sortant du cylindre, pour bientôt trouver un tas de déchets qui vous permettra de créer un cube. Lancez-le ensuite sur la cible " BnL " située plus loin au niveau des fenêtres du haut, puis placez-vous vite sur la plaque de gauche qui va se mettre à monter pour vous mener de l'autre côté. À partir d'ici, empilez trois cubes sur votre tête, puis placez-vous sur la plaque métallique de gauche. Envoyez maintenant un premier cube sur la cible située au loin, puis la plate-forme va avancer légèrement avant de repartir dans l'autre sens. Ne la laissez pas faire, mais envoyez plutôt un deuxième cube dans la cible pour continuer d'avancer, puis répétez une

dernière fois l'opération pour vous retrouver sur la plate-forme d'en face. Vous allez alors trouver un panneau de contrôle qui vous permettra de faire tourner la prochaine plate-forme triangulaire. Tournez-la par deux fois vers la gauche, puis avancez sur ce passage pour ensuite prendre à gauche. Tenez-vous sur le socle, puis Wall-e va se changer en cube. Il sera alors projeté en avant, puis il vous faudra maintenir le stick vers le haut pour franchir cette pente. Ramassez ensuite l'objet bleu pour le placer dans la borne, puis empilez au moins deux cubes sur votre tête. Tenez-vous à l'extrémité gauche de la structure pour les envoyer dans le container "BnL " situé un peu plus loin. Ceci ouvrira alors un passage qui vous mènera à la prochaine partie du niveau.

Après avoir descendu la pente, vous allez trouver la plante... Continuez ensuite à travers l'unique chemin, puis allez sur le côté gauche de cette nouvelle structure afin de récupérer le cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne qui était située sur la droite. Sautez sur les plates-formes mobiles pour trouver l'objet au centre, puis continuez d'avancer pour revenir par l'autre côté en franchissant un cylindre troué. Un petit tremplin vous ramènera au début du parcours, à proximité de la machine BnL. Fabriquez-vous alors deux cubes, puis envoyez-les dans le container d'en face. Franchissez la plate-forme du centre, puis une fois de l'autre côté, sautez contre la benne pour la déplacer au fond et tout à fait à gauche. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver en hauteur et franchir cette même benne, en vous emparant de l'objet bleu au passage. Un tremplin vous mènera de l'autre côté, puis il s'agira d'activer une nouvelle borne BnL, qui vous donnera des cubes de charge. Tenez-en un au-dessus de votre tête, pour aller vous placer à côté d'un pylône de charge, comme indiqué à l'écran. Une fois celui-ci chargé au maximum, placez-vous à côté du prochain pylône, puis une porte s'ouvrira. Franchissez-la, toujours en tenant le cube au-dessus de vous, puis activez le prochain pylône qui fera monter l'ascenseur.
Enfin, vous aurez à activer un dernier pylône se trouvant sur la droite, qui vous permettra d'utiliser un panneau de contrôle à gauche.

Ce panneau de contrôle vous permet de faire pivoter les deux structures en face, modifiant ainsi le parcours d'obstacles. Le but sera de faire apparaître deux feux verts au niveau de la clôture située au bout du parcours. Pour ce faire, plusieurs moyens sont possibles, mais l'important sera d'activer deux pylônes de charge sur votre chemin. Par exemple, en laissant la première partie de la structure sur la position 1 et en plaçant la deuxième partie sur la position 2, il s'agira d'aller au bout du parcours pour trouver une borne BnL sur la droite, de récupérer un cube de charge, puis d'aller vous placer à côté du pylône de charge se trouvant lui sur le côté gauche. Une première lumière verte devrait alors s'allumer au niveau de la grille. Revenez ensuite déplacer la plate-forme pivotante, en ne touchant que la deuxième section, et en la plaçant sur la position 3. Dès le départ, emparez-vous d'un cube de charge sur la gauche, puis une fois arrivé au niveau de la deuxième section, placez-vous à côté du pylône pour activer l'ascenseur. Celui-ci vous mènera à proximité de deux bornes différentes, et il s'agira de vous emparer d'un cube de charge. Déplacez-vous ensuite sur les étroites plates-formes jaunes jusqu'à trouver un pylône à recharger, déclenchant ainsi l'ouverture de la grille. Franchissez-la, puis il ne vous restera alors plus qu'à vous laisser descendre le long de cette pente envahie par la tempête de sable.

Niveau 2 - Directive N°1

Ce niveau consiste essentiellement à vous familiariser avec Eve. Commencez donc par tirer sur les camions en suivant les indications, puis entrez dans le tunnel de gauche. Effectuez le parcours en tirant sur les obstacles qui vous font face, tout ceci dans le temps imparti. Une fois de retour à l'extérieur, il vous sera demandé de trouver cinq pylônes afin de les réactiver en envoyant sur ces derniers une décharge d'énergie. Vous les trouverez facilement, étant donné qu'ils sont entourés d'un cercle turquoise. Après avoir réactivé votre cinquième pylône, vous aurez à pénétrer dans le conduit maintenant ouvert, et à effectuer à nouveau un parcours chronométré en évitant au mieux les obstacles. Suite à ceci, vous allez apprendre à scanner les objets. Ceci s'avère être on ne peut plus simple, étant donné que vous n'avez qu'à vous tenir devant et à patienter, le temps que le scan s'opère. Comme précédemment, dirigez-vous vers les cinq endroits entourés d'un cercle turquoise, puis après les avoir scanné, un emplacement supplémentaire apparaîtra. Scannez-le également, puis une petite cinématique se déclenchera. Pour la troisième fois, il s'agira d'effectuer un parcours chronométré dans un tunnel qui vient d'être créé dans l'épave. Lorsque vous en sortirez, la séquence de fin de niveau se déclenchera...

Niveau 3 - Tempêtes de Sables

Dans ce niveau, vous vous familiariserez avec le tandem Wall-e/Eve. Après avoir suivi les indications à l'écran, planez jusqu'au sommet de la structure de droite. Avancez droit devant pour atterrir sur la structure d'en face et vous trouver devant une borne BnL inactive, avec un camion sur votre gauche. Explosez-le avec le laser d'Eve, puis récupérez le cylindre bleu pour aller le placer dans la machine. Empilez alors trois cubes avec Wall-e, puis allez les envoyer dans le container de droite en vous tenant sur le socle. Une plate-forme va alors s'élever, sur laquelle vous devrez atterrir suite à un plane, pour ensuite continuer plus loin et franchir une route surélevée qui va s'écrouler par endroits (mais le plane vous permet d'atteindre l'autre côté sans problème). Lorsque vous atteindrez l'autre côté de la route, activez la borne BnL avec le cylindre bleu, puis envoyez trois cubes dans le container en évitant les chariots qui viendront vous importuner. Pénétrez ensuite dans l'ouverture...

Suivez alors l'unique chemin jusqu'à devoir traverser un gouffre, tout en récupérant 15 cartes bleues éparpillées dans le secteur. Il vous faudra bien sûr utiliser la capacité de plane de votre partenaire pour mener à bien cette petite mission. Commencez donc par atteindre la première plate-forme sur laquelle se trouve une carte, puis allez un peu plus en avant pour trouver une autre carte un peu plus loin. À partir d'ici, sautez pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche et récupérer une troisième carte bleue. Ce sera en gagnant à la prochaine plate-forme que vous pourrez vous emparer de trois autres cartes bleues, et que deux chemins s'offriront à vous. Partez donc sur la gauche pour récupérer la carte bleue située sur la plate-forme du bas, puis revenez sur la plate-forme précédente (là où se trouvaient trois cartes) pour maintenant emprunter le chemin de droite et atteindre la plate-forme suspendue par deux câbles. Continuez un peu plus loin pour trouver une autre carte bleue, puis sautez sur la prochaine plate-forme suspendue, à partir de laquelle vous pourrez en atteindre une plus petite en hauteur et à gauche. Ramassez donc la carte bleue qui s'y trouve, puis sautez maintenant sur la plate-forme plus grande se trouvant bien plus bas, et sur laquelle vous pourrez vous emparer de deux cartes bleues supplémentaires. Tenez-vous à gauche de celle-ci, puis sautez sur la plate-forme suspendue pour continuer un peu plus à gauche et planer jusqu'aux 12e et 13e cartes. Rebroussez ensuite chemin pour gagner le bout de cette grande salle, où vous attendent les deux dernières cartes et la porte de sortie...

Après avoir franchi la porte, allez à droite pour vous emparer du cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne BnL de gauche. Empilez ensuite trois cubes sur votre tête pour continuer un peu plus à droite dans le couloir et trouver un container à remplir. Tenez-vous sur le socle pour envoyer correctement vos cubes, tout en évitant les chariots qui ont la fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Après avoir rempli le container, franchissez donc la porte pour vous retrouver bientôt à l'extérieur en sortant de ce couloir. Un combat assez simple va alors avoir lieu contre un robot. Il s'agira simplement de rebondir contre les cibles BnL situées de part et d'autre du terrain, dans le but de faire tomber des bidons explosifs et de les faire rouler vers le boss. Occupez-vous en premier lieu d'un des deux côtés, pour passer à l'autre côté après avoir envoyé suffisamment de bidons et fait exploser la moitié du robot. Lorsque les deux moitiés seront détruites, utilisez le laser d'Eve pour ne cesser de tirer dans le coeur de votre ennemi, jusqu'à ce que celui-ci succombe. Franchissez alors le passage qu'il obstruait, pour voir votre amie se faire kidnapper à la fin de la cinématique... Vous aurez alors 2min30 pour dévaler la pente sinueuse en évitant les obstacles et en vous dirigeant finalement au pied de la fusée. Ceci déclenchera la cinématique de fin de niveau.

Niveau 4 - A bord de l'Axiom

Avancez en sautant contre les parois qui apparaissent en jaune, puis roulez au plafond de couleur jaune pour franchir le prochain secteur. Passez ensuite sur la pente de droite pour vous retrouver au-dessus de ce même plafond et récupérer le tube bleu. Grâce à ce dernier, activez la borne BnL pour pouvoir récupérer un cube de charge. Le fait de réactiver le pylône vous permettra de franchir la structure en roulant sur le plafond, comme précédemment. Vous allez ensuite faire la connaissance de M-O, un petit robot qui ne supporte pas la saleté. Ici, il s'agira de récupérer trois cartes bleues pour pouvoir franchir la porte. La première se trouvera au sol, tandis qu'il faudra récupérer le cylindre bleu dans le coin de droite, pour activer la borne et saisir un cube de charge. Le fait d'activer le pylône vous permettra de déplacer la structure de derrière, en sautant contre celle-ci. Amenez-la au côté opposé, en la fixant tout à fait au fond, de sorte qu'elle soit dans l'axe de la pente. Montez cette dernière pour vous retrouver sur le toit de la surface que vous aviez franchie plus tôt, puis vous pourrez récupérer une seconde carte bleue avant de sauter sur la plate-forme mobile qui vous mènera à la troisième carte. Franchissez la porte, puis descendez le long du parcours pour ensuite sauter dans le champ de force qui vous ramènera plus haut.

Ici, il s'agira d'aller ramasser le cylindre bleu en évitant les passants, puis de réactiver la borne pour récupérer un cube

de charge. Partez ensuite sur la gauche avec ce dernier, tout en évitant les passants, afin d'aller activer le pylône de charge situé un peu plus loin. Celui-ci vous permettra d'obtenir un autre cylindre à placer dans la borne d'à côté, puis, avant de récupérer des cubes sur cette dernière, vous aurez tout d'abord à descendre la pente de droite pour briser les parois jaunes qui vous bloquent le passage (sautez simplement contre celles-ci). Une fois le passage libéré, vous allez faire face à un nouvel ennemi et aurez besoin de revenir en arrière pour vous munir de trois cubes bleus. Envoyez-en deux contre le robot afin de lui régler son compte, puis utiliser le dernier cube pour activer le pylône à proximité. Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver à nouveau confronté à des passants. Rendez-vous sur la droite pour ramasser une première carte bleue, puis sur la gauche pour récupérer un cylindre bleu. Allez le placer sur la borne BnL à proximité, puis récupérez un cube pour ensuite traverser la route et activer le pylône situé à gauche de la porte de sortie (pour le moment verrouillée). Ceci vous permettra d'obtenir une deuxième carte bleue, puis il s'agira de faire de même pour le pylône situé à droite de la porte afin d'obtenir la dernière carte bleue.

Après avoir franchi la porte, activez le pylône avec un cube bleu, puis il sera très simple de récupérer les trois cartes bleues pour franchir la porte suivante. Dans la prochaine pièce, l'idée restera la même, avec une borne BnL à activer au préalable et un ennemi à abattre avant d'alimenter le pylône. Vous atteindrez une petite pièce avec un M-O et une borne BnL. Récupérez donc trois cubes sur celle-ci, puis passez dans la prochaine pièce pour éliminer dans un premier temps le robot et activer le pylône. Après avoir franchi le précipice avec les deux plates-formes mobiles, emparez-vous du cylindre bleu situé face au robot pour revenir actionner la borne. À nouveau, 3 cubes à empiler, pour en envoyer deux sur l'ennemi et utiliser le dernier pour activer le pylône. Vous gagnerez enfin l'ascenseur sur la gauche après avoir franchi une fois encore un précipice grâce aux plates-formes mobiles.

Vous revoici en présence des passants, et il vous faudra bien sûr les éviter en tâchant en plus de ne pas marcher sur les surfaces de couleur rose, sous peine de mourir instantanément. Récupérez les trois cartes de ce secteur pour franchir la porte située au bout. Une fois de l'autre côté de celle-ci, sautez contre la paroi de gauche pour pouvoir traverser ce piège, puis rentrez dans l'ascenseur. Ici, récupérez le cylindre bleu situé un peu plus loin afin de revenir pour actionner la borne, puis empilez trois cubes sur votre tête. Le premier pylône que vous croiserez (situé juste à côté) ne vous sert qu'à obtenir une amélioration pour Wall-e, tandis qu'il vous faudra actionner le deuxième pylône que vous rencontrerez sur votre chemin, après avoir réglé son compte à un robot. Un pont va alors se dresser pour que vous puissiez rejoindre la structure centrale, où il s'agira d'activer quatre pylônes en tout, dont deux situés plus au fond. Occupez-vous tout d'abord de briser les parois de couleur jaune et de détruire les robots qui gardent le secteur de part et d'autre, puis vous pourrez activer les deux premiers pylônes.
Empruntez ensuite les chemins situés à gauche et à droite et qui permettent d'aller un peu plus loin afin de répéter les mêmes opérations, puis une fois les quatre pylônes activés, il ne vous restera plus qu'à sauter dans le train pour rejoindre Eve.

Niveau 5 - De bonnes intentions

Dès le début et tout au long de ce niveau, Wall-e sera en possession du pistolet laser d'Eve. Préparez-vous à griller du Steward, car vous en rencontrerez une quantité incalculable durant votre avancée... Dans cette première grande pièce, chargez-vous de tous les robots pour ensuite franchir la porte dont le voyant est devenu vert. Avancez dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce dans laquelle il s'agira de détruire un nouveau groupe de Stewards, puis comme précédemment, franchissez la porte dès qu'elle est déverrouillée. Attention à ne pas rouler sur les surfaces violettes au sol, pour ensuite pénétrer dans une salle où vous aurez 39 Stewards à détruire dans un temps imparti. Empruntez l'ascenseur du coin après avoir réussi ce petit challenge, puis affrontez d'autres Stewards en sortant. Progressez sur les plates-formes après avoir éliminé un maximum de robots au préalable pour plus de facilité, puis franchissez la porte de gauche une fois arrivé au bout de la salle. Poursuivez votre avancée en éliminant tous les Stewards pour ouvrir les portes à franchir, puis vous vous retrouverez face à un panneau de contrôle qui vous permettra de faire pivoter les deux structures d'en face. Choisissez la configuration qui vous convient, en sachant que l'objectif principal sera de libérer au moins 2 robots de défense prisonniers. Gare aux nombreux Stewards...

Empruntez l'ascenseur après avoir libéré au moins 2 robots et préparez-vous à affronter un autre groupe de... Stewards ! Allez ensuite à droite dans le couloir aux flèches bleues en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis il ne s'agira ensuite que d'avancer en détruisant tout sur votre passage, dans le but de déverrouiller les portes à franchir. De retour dans la pièce principale, il vous sera demandé d'utiliser une attaque puissante pour désactiver les entrées de

Stewards, qui arriveront de manière infinie. La technique à employer consiste à récupérer des cubes au niveau de la borne BnL et à les envoyer sur le sigle BnL au-dessus de la porte par laquelle sortent les deux Stewards. Utilisez la visée manuelle pour atteindre vos cibles, puis occupez-vous de la prochaine porte dès que vous en détruisez une. Ce sera après avoir détruit l'entrée de la dernière porte qu'il faudra vous charger de la structure centrale, avec 3 portes à détruire (par deux cubes à chaque fois), ainsi que toutes les tourelles situées entre ces dernières. La destruction de la machine vous donnera enfin accès à Eve, située derrière les portes nouvellement accessibles.

Niveau 6 - Ensemble

Dans la première partie de ce niveau, contentez-vous de suivre Wall-e en vous aidant de la traînée qu'il laisse derrière lui sans le perdre de vue, puis vous finirez par entrer dans le vaisseau. Là aussi, il s'agira de le suivre dans les divers tunnels, sans oublier que vous pouvez utiliser votre pistolet laser pour dégager le passage si besoin. Vous aurez ensuite à détruire 10 bonbonnes pour pouvoir continuer votre avancée et déclencher une cinématique. La suite des événements consistera à passer à travers 10 anneaux autour du vaisseau, puis une fois ceci effectué, vous disposerez de 2 minutes pour détruire 50 déchets qui flottent dans l'espace avec votre laser. Suite à ceci, vous recommencerez une petite poursuite dans le vaisseau, en sachant que vous allez quelquefois vous retrouver dans de vastes pièces et qu'il faudra vous aider des flèches pour repérer facilement la suite du parcours.

Vous allez finalement atteindre une grande pièce au centre de laquelle se trouvera un long pilier et de nombreux ennemis sur toute la périphérie. Eliminez les Stewards pour libérer les pylônes de charge, puis envoyez ensuite une décharge d'énergie à proximité pour les alimenter. Une fois ceci effectué au premier étage, le pilier central se mettra à tourner. Tenez-vous à proximité de la structure qui lui est rattachée, pour tirer sur les deux cibles BnL. Cela rehaussera le pilier et il vous faudra répéter la manipulation des pylônes de charge au deuxième niveau cette fois-ci. Ce sera à la structure la plus basse qu'il faudra vous intéresser une fois les pylônes réactivés, car c'est elle qui contiendra les cibles BnL. Répétez l'opération une fois encore au troisième niveau, puis pénétrez dans l'ouverture pour clôturer le niveau.

Niveau 7 - 100% Insalubre

Vous voilà atterri dans la décharge ! Commencez par activer la machine BnL et un bloc rouge aimanté en ressortira. Envoyez-le dans les barils explosifs d'en face, puis poursuivez votre avancée en évitant les flaques de goudron et en empruntant les flèches d'accélération. Continuez de longer le secteur par la gauche, puis après avoir atterri sur un terrain glissant avec deux séries de barils, vous aurez à nouveau à activer une machine BnL grâce au cylindre bleu à proximité. Récupérez un cube bleu pour aller un peu plus loin l'envoyer sur l'interrupteur de la paroi électrique, afin de laisser passer la lumière le long du câble, ceci permettant de désactiver le champ de force et de vous laisser continuer.

Après avoir franchi le tuyau rempli de trous et de bumpers, poursuivez sur les flèches d'accélération, pour prendre un virage à gauche et rencontrer des Stewards après le demi-tuyau. Après la barrière de barils, n'allez pas à droite, mais passez plutôt tout droit, dans le tunnel. En sortant de celui-ci, poursuivez le long de l'étroit passage et vous aurez un virage à droite avec deux demi-tuyaux. Suite à cela, vous roulerez sur deux flèches jaunes et atteindrez la prochaine borne BnL, qui vous donnera un cube à utiliser pour faire disparaître le champ de force, comme précédemment.

Poursuivez vers la gauche le long du terrain glissant et sinueux, puis vous vous retrouverez devant un broyeur géant. Utilisez votre forme cubique pour vous faire projeter en hauteur par le tremplin, puis effectuez le parcours le long des plates-formes qui se rétractent. Une fois de l'autre côté, utilisez le tremplin pour gagner les hauteurs et poursuivre votre chemin. Avancez ensuite sur les pylônes qui apparaissent peu à peu de cette cuve, puis ramassez le cylindre bleu dans le but d'alimenter la prochaine borne BnL. Celle-ci vous donnera un cube aimanté, à envoyer en diagonale sur la droite, de sorte à éloigner les caisses métalliques un instant et vous frayer un chemin dans la même direction que votre lancer. A nouveau, vous aurez à traverser une cuve sur ces pylônes qui se relèvent temporairement, mais attendez quelques instants que ceux de droite étant les plus proches de vous commencent à se rehausser, afin d'avancer avec eux (plutôt que de foncer tête baissée dès le départ, lorsque ce sont les pylônes les plus loin qui sont relevés en premier).

Alimentez la prochaine borne BnL avec le cylindre trouvé quelques mètres auparavant, puis envoyez des cubes de charge sur les cubes d'en face pouvant exploser, ce qui vous permettra de passer. Après un dernier parcours sur les

pylônes rehaussés temporairement (sortez par le fond gauche et sautez), vous aurez enfin à effectuer un parcours sur des tapis roulants, tout en évitant de toucher les secteurs roses, et sans vous faire prendre au piège par les barrières bleues. Agissez prudemment étant donné votre forme cubique, sans gestes brusques et vous atteindrez la sortie au fond à gauche, clôturant ainsi le niveau.

Niveau 8 - Ordres du Commandant

Auto n'en fait qu'à sa tête et vous devrez effectuer un parcours d'obstacles pour aller placer la plante dans l'holo-détecteur situé au bout. Commencez par éviter cette grosse bande électrifiée avec Eve, puis ôtez le cube situé près du pylône, afin de le désactiver, faisant disparaître ainsi le mur bleu. Occupez-vous à distance avec votre laser de la tourelle et des Stewards situés plus au faut à gauche, puis allez placer le cylindre bleu dans la prochaine borne BnL. Alimentez cette fois le pylône de gauche comme vous le faites habituellement, puis sautez au bon moment sur la plate-forme carrée mobile lorsqu'elle se trouvera assez près de vous.

Le cylindre de la prochaine borne BnL se trouvant au-dessus d'elle et entouré par des Stewards, réglez-leur leur compte avant de planer avec Eve en toute sécurité sur cette plate-forme. La borne activée et le pylône alimenté, déplacez-vous sur la plate-forme mobile comme précédemment (récupérez le cylindre qui s'y trouve), après avoir nettoyé au préalable les environs de tout gêneur. Alimentez la prochaine borne BnL, puis détruisez le mur de Stewards situé plus loin avant d'avancer davantage. Occupez-vous également du robot qui flotte au-dessus de vous pour lui prendre le cylindre, nécessaire pour la prochaine borne BnL, après avoir franchi la surface rose. Activez donc cette borne pour charger le pylône, nettoyez le secteur de tout ennemi qui pourrait faire échouer votre mission, puis sautez avec le bon timing sur les deux plates-formes, afin de gagner l'autre côté. Enfin, il vous restera à vous déplacer sur chaque plate-forme mobile après avoir vaincu les derniers Stewards, dans le but de franchir l'ultime secteur rose et de retrouver vos amis au bout, pour une petite cinématique.

Dans cette dernière partie de niveau, il s'agira de remonter jusqu'à l'holo-détecteur dans le temps imparti, en tâchant de ne pas rouler sur une surface rose, mais également en prenant garde aux nombreux humains qui dévalent la pente dans l'autre sens... Bon courage !

Niveau 9 - Eve + Wall-E = Amour

Votre mission consistera simplement à retrouver les 5 éléments qui composent Wall-e, comme vous l'aviez fait lors du deuxième niveau en cherchant les plantes. De la même manière, repérez les cercles turquoise et approchez-vous des éléments pour déclencher un scan de ces derniers. Une fois les 5 parties trouvées avant le temps imparti, il ne vous restera plus qu'à suivre l'émouvante scène de fin " made in Disney "...

Zone secrète de l'Axiom

10 illustrations seront à récupérer durant ce parcours pouvant se révéler assez difficile par endroits. Commencez par activer la borne BnL, puis sautez sur la plate-forme de droite (et non celles qui se rétractent plus à gauche). Récupérez votre première carte, puis laissez-vous tomber au sol pour en trouver une deuxième, avant de remonter vers la borne via les ventilateurs. Récupérez au moins un cube et avancez sur ces plates-formes rétractables aléatoirement jusqu'au tourniquet. Après avoir passé celui-ci et trouvé une troisième carte, alimentez le pylône, puis avancez sur les prochaines plates-formes rétractables pour gagner un deuxième tourniquet. Utilisez le tremplin situé juste après pour gagner le coin droit de la pièce et trouver la quatrième carte. Revenez prendre le tourniquet en remontant la pente et en franchissant à nouveau les plates-formes rétractables, puis filez à gauche.

Insérez le tube bleu dans la borne BnL, récupérez un cube et visez le logo BnL situé à l'opposé. Utilisez les ventilateurs du bas pour rejoindre la cinquième carte, puis revenez vers la borne pour emprunter cette fois le pont plus à gauche (ou envoyer un nouveau cube sur le même logo, dans le cas où vous seriez tombé). Au bout de ce dernier, alimentez la borne pour obtenir un cube aimanté, qu'il va vous falloir envoyer le long de la paroi, bien dans l'axe, pour relever toutes les palettes et les franchir en vous emparant de la sixième carte. N'oubliez pas la septième carte située au niveau des

ventilateurs de gauche, puis sautez à proximité du grand champ de force bleu de droite. Utilisez le ventilateur incliné pour pouvoir aller derrière et y trouver la huitième carte. Descendez ensuite au sol pour ramasser la neuvième carte plus au fond à gauche, et vous laisser relever par la main mécanique. Vous trouverez à droite de la borne BnL située à la même hauteur le cylindre bleu sur un plan incliné. Après avoir alimenté celle-ci, il s'agira d'envoyer trois cubes (en visée manuelle pour plus de facilité) contre la paroi électrique de gauche, dans le but de laisser passer la lumière jusqu'au bout de son trajet et de dresser le pont qui vous mènera à la dernière carte du niveau.

Wanted : Les Armes du Destin

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES BINAIRES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des Codes Secrets, via le menu principal. Appuyez ensuite sur Echap en cours de partie pour les trouver.

`01000011`	Débloque Wesley
`01000100`	Débloque Janice
`01001100`	Santé améliorée
`01001111`	Super armes
`01010100`	Débloque Cross
`01010111`	Garde du corps aérien
`01100001`	Combinaison spéciale
`01100101`	Mode Close Combat
`01101101`	Adrénaline infinie
`01101111`	Munitions illimitées
`01110010`	Mort subite
`01110100`	Mode Cinématique
`01100111`	Mode En Pleine Tête

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cauchemar

Terminer le mode Combat Rapproché.

Garde du corps aérien

Terminer le mode Headshot.

L'immortel

Terminer le jeu.

L'araignée originale

Eliminer le boss araignée.

TROPHÉES

Bronze

Je suis aux commandes

Complétez le 1er didacticiel

C'est dans mon sang

Complétez le 2ème didacticiel

Fini les crises d'anxiété

Complétez le 3ème didacticiel

Acte 1 complet - Facile

Complétez l'acte 1 - Niveau le plus facile

Acte 2 complet - Facile

Complétez l'acte 2 - Niveau le plus facile

Acte 3 complet - Facile

Complétez l'acte 3 - Niveau le plus facile

Acte 4 complet - Facile

Complétez l'acte 4 - Niveau le plus facile

Acte complet - Facile

Complétez l'acte 5 - Niveau le plus facile

Acte 6 complet - Facile

Complétez l'acte 6 - Niveau le plus facile

Acte 7 complet - Facile

Complétez l'acte 7 - Niveau le plus facile

Acte 8 complet - Facile

Complétez l'acte 8 - Niveau le plus facile

Acte 9 complet - Facile

Complétez l'acte 9 - Niveau le plus facile

Acte 1 complet - Assassin

Complétez l'acte 1 - Difficulté Assassin

Acte 2 complet - Assassin

Complétez l'acte 2 - Difficulté Assassin

Acte 3 complet - Assassin

Complétez l'acte 3 - Difficulté Assassin

Acte 4 complet - Assassin

Complétez l'acte 4 - Difficulté Assassin

Acte 5 complet - Assassin

Complétez l'acte 5 - Difficulté Assassin

Acte 6 complet - Assassin

Complétez l'acte 6 - Difficulté Assassin

Acte 7 complet - Assassin

Complétez l'acte 7 - Difficulté Assassin

Acte 8 complet - Assassin

Complétez l'acte 8 - Difficulté Assassin

Acte 1 complet - The Killer

Complétez l'acte 1 - Difficulté The Killer

Acte 2 complet - The Killer

Complétez l'acte 2 - Difficulté The Killer

Acte 3 complet - The Killer

Complétez l'acte 3 - Difficulté The Killer

Acte 4 complet - The Killer

Complétez l'acte 4 - Difficulté The Killer

Acte 5 complet - The Killer

Complétez l'acte 5 - Difficulté The Killer

Acte 6 complet - The Killer

Complétez l'acte 6 - Difficulté The Killer

Acte 7 complet - The Killer

Complétez l'acte 7 - Difficulté The Killer

Acte 8 complet - The Killer

Complétez l'acte 8 - Difficulté The Killer

Vrai geek

Trouvez 10 récompenses

En tuer un pour sauver mille beignets

Tuez Janice, l'ex-boss

N'arrive pas à la cheville de Barry

Tuez Kathy, l'ex-copine

Stagiaire en balles incurvées

Tuez 10 ennemis à l'aide de balles incurvées

Stagiaire en tempête de shrapnels

Tuez 10 ennemis à l'aide de la tempête de shrapnels

Boum !

Tuez un rat explosif

Les yeux dans les yeux

Tuez 15 ennemis en combat rapproché

Collectionneur compulsif

Trouvez toutes les récompenses

Deux valent toujours mieux qu'un

Tuez 2 ennemis d'un coup avec une seule balle incurvée

Heureusement que je n'y étais pas

Tuez 3 ennemis d'un coup avec une seule tempête de shrapnels

Tout est dans les réflexes

Tuez 3 ennemis d'un coup avec un seul DRA

Argent

Assassin parfaitement entraîné

Complétez l'acte 9 - Difficulté Assassin

Crève coeur

Tuer Araña avec Wesley sans masque et la difficulté The Killer

Entre vieux amis

Tuez The Immortal avec Cross et la difficulté The Killer

Fais payer aux hommes de main

Tuez The Russian avec The Immortal en combat rapproché et la difficulté The Killer

Le boucher serait fier

Terminez le jeu en mode 'combat rapproché' avec n'importe quelle difficulté

Dr. Lobotomie

Terminez le jeu en mode 'en pleine tête' avec n'importe quelle difficulté

Exterminateur de nuisibles

Tuez tout les rats explosifs

Expert en balles incurvées

Tuez 100 ennemis à l'aide de balles incurvées

Expert en tempête de shrapnels

Tuez 80 ennemis à l'aide de la tempête de shrapnel

Or

The Killer

Complétez l'acte 9 - Difficulté The Killer

Attrape-moi si tu peux

1ère position au classement 'attaque chrono'

Platine

Maître de Wanted

Possède tous les trophées de Wanted !

PERSONNAGES JOUABLES

Arana

Tuez-la en difficulté Assassin.

Brummel

Tuez-le en difficulté Assassin.

Leader Swat

Tuez-le dans n'importe quelle difficulté en mode Slo-mo Adrenaline.

Le Russe

Tuez-le en difficulté Assassin.

Nightmare

Terminez le mode Close Combat dans n'importe quel mode de difficulté.

DIFFICULTÉ "KILLER"

Terminer le jeu en difficulté Assassin pour débloquer le mode de difficulté Killer.

WarHawk

© Sony / Incognito Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Chef militaire

Créer un clan et y accueillir 9 autres membres (vous est décerné lorsque votre clan regroupe 10 membres)

Recrue

Rejoindre un clan

Rivalité

Gagner un match de clan (serveur rouge) en tant que chef de clan ou simple membre

Loup Solitaire

Remporter un Deathmatch en première position et sans mourir une seule fois

Cowboy

Remporter un Deathmatch par équipe en première position et sans mourir une seule fois

Trois en un

Capturer trois drapeaux en une seule manche en mode Capture du drapeau

Victoire mondiale

Contrôler toutes les bases adverses en match de Zones et faire régresser le QG adverse au niveau 1

Survivant

Survivre pendant une minute en tant que héros en mode Héros

Collectionneur

Récupérer quatre rotors d'un coup en mode Collection

Défenseur antiaérien

Abattre un appareil à l'aide de toute arme d'infanterie à l'exeption du lance-roquette

Oeil de lynx

Faire une victime sniper à plus de 760 mètre de distance

Saboteur

Détruire un véhicule ennemi à l'aide de la clé

Ironie

Tuer un ennemi à l'aide de sa propre mine de proximité

Invincible

A pied, subir au moins 250 points de dégats en 10 secondes sans mourir

Chauffeur

Aider un coéquipier à capturer un drapeau ou récupérer un rotor en le transportant jusqu'à votre base à l'aide d'un véhicule

Pilote émérite

Rouler sur une cible à bord d'une Jeep et en abattre une seconde à l'aide de la mitrailleuse lourde sans être descendu du véhicule

Dans le mille

Abattre un appareil ennemi à l'aide du canon principal du char

Attaque multiple

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une salve de 8 missiles Swarm

Tir à l'aveugle

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'un missile Swarm ou à tête chercheuse tiré à l'aveugle

Pilotage à distance

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'un missile TOW

Comment est-ce possible ?

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une bombe à fragmentation

Mine antiaérienne

Détruire un appareil à l'aide d'une mine aérienne moins de 5 secondes après l'avoir posée

Manoeuvre d'évitement

Echapper à au moins 6 vérouillages de missiles simultanés à l'aide d'un leurre

Combat terrestre

Terminer l'entrainement au combat terrestre

Combat mobile

Terminer l'entrainement au combat mobile

Brevet de pilotage

Terminer l'entrainement au combat aérien

Trophée Bandit

Remporter tous les insignes Bandit en jeu au niveau Bandit

Médaille du mérite

Remporter 5 médailles en jeu

Caporal-chef

Atteindre le grade de caporal-chef

Les Trophées Bronze cachés

Liste Rouge

Abattre chaque membre de l'équipe adverse au moins une fois pendant une manche

Débusqueur

Tuer un ennemi positionné dans une tourelle après qu'il ait tué au moins 5 personnes dans sa tourelle

Vengeance

Après avoir été abattu par un ennemi, le tuer dans les 60 secondes

Cascadeur

S'élever à 30 mètres du sol à bord d'un véhicule terrestre (sans être transporté par un aéronef de largage)

Démineur

Etre tué par des mines de proximité 5 fois dans la même manche

Kamikaze

Se suicider à l'aide d'un Warhawk en fonçant dans sa propre mine aérienne

C'est quoi cette ligne verte ?

Se faire tuer par une frappe aérienne en pilotant un Warhawk ou Dropshift

Argent

Trophée Maître

Remporter tous les insignes Maître en jeu au niveau Maître

Soldat décoré

Remporter 15 médailles en jeu

Capitaine

Atteindre le grade de capitaine

Général de brigade

Ateindre le grade de général de brigade

David contre Goliath (DLC)

Abattre un aéronef de largage à bord d'un appareil

Forteresse aérienne (DLC)

Décerné au pilote et aux six passagers d'un aéronef de largage plein

Derrière les lignes ennemies (DLC)

Piloter un VAB jusqu'au QG ennemi, puis permettre à au moins un joueur de respawner à l'intérieur du véhicule

Brise-garde (DLC)

Briser le bouclier plasma ennemi à l'aide d'un arc électrique

Ballet aérien (DLC)

En volant avec un jetpack, abattre un ennemi également équipé d'un jetpack à l'aide d'une arme, sauf le lance-roquettes

Visée assistée ? (DLC)

Abattre un ennemi volant en jetpack à l'aide du fusil de sniper

Les Trophées Argent cachés

Le roi de la jungle (DLC)

Retrouver les mines de proximité qui sont en haut du dôme de l'usine de la map Omega Dawn

Poursuite dans le canyon (DLC)

Au commandes d'un Warhawk, abattre un avion ennemi au centre du glacier vaporeux de la map Broken Mirror

Violation de Sécurité (DLC)

Tuer un ennemi à distance en étant positionné en haut de la grue du Crater Tau

Or

Hôte accompli

Héberger un serveur dédié avec classement pendant quatre heures consécutives

Trophée Warhawk

Remporter tous les insignes Warhawk en jeu au niveau Warhawk

Vétéran

Remporter toutes les médailles en jeu

Général d'armée

Atteindre le grade de général d'armée

Frappe chirurgicale (DLC)

Abattre un aéronef de largage à l'aide d'une frappe aux jumelles

Porc-épic (DLC)

Détruire un appareil ennemi à l'aide du bouclier plasma VAB

Moustique sur le pare-brise (DLC)

A bord d'un appareil ou d'un véhicule, abattre un ennemi volant avec un jetpack en le percutant

Platine

Pilote chevronné

Toutes vos récompenses de base accèdent au titre Platinum

Warriors Orochi Z

© Koei

ASTUCES POUR WARRIORS OROCHI 2

Scénarios

Scénario Orochi

Terminer les 4 derniers niveaux de Warriors Orochi 1.

Scénario Shu

Terminer le scénario Shu de Warriors Orochi 1.

Scénario SW

Terminer le scénario SW de Warriors Orochi 1.

Scénario Wei

Terminer le scénario Wei de Warriors Orochi 1.

Scénario Wu

Terminer le scénario Wu de Warriors Orochi 1.

Watchmen : La Fin Approche

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Intouchable

Franchis tout un tableau sans te faire blesser et sans repartir d'un point de contrôle

Turbo

Termine le jeu en moins de 80 minutes en une seule session et sans repartir d'un point de contrôle

Justicier

Elimine 20 méchants en 101 secondes

Bras droit

Assomme 100 personnes en leur jetant d'autres personnes

Vengeur

Exécute 200 contre-attaques

Exterminateur

Exécute 250 coups de finition

Bouclier

Esquive ou pare 25 attaques

Argent

Fou

Termine le jeu en mode Rorshach

Héros

Termine le jeu en mode Le Hibou

Voleur

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Rorshach

Détective

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Le Hibou

Or

Travail d'équipe

Termine le jeu en mode Coop

Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE VERSUS

Terminer cet épisode pour débloquer le mode Rorschach VS Night Owl.

Way of the Samurai 3

© Gamebridge / Acquire 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCESSOIRES

Ailes d'ange	5400 points
Ailes de démon	9200 points
Bottes de chat (L)	7800 points
Bottes de chat (R)	7600 points
Boucles tribales	3800 points
Charme Mamuru	4600 points
Coiffure folle	4800 points
Cornes de démon	8900 points
Coupe afro	1400 points
Enseigne	400 points
Faucon blanc	1800 points
Gants de chat (L)	7400 points
Gants de chat (R)	7200 points
Halo	5800 points
Jouet cygne	2800 points
Lunettes anachroniques	6600 points
Lunettes futuristes	3600 points
Masque	2400 points
Oreilles de chat	8300 points
Queue de chat	8000 points
Queue de démon	9600 points
Tiare	3000 points

SE TÉLÉPORTER

Vous pouvez vous rendre instantanément d'un endroit à un autre en utilisant la carte du monde via le menu. Appuyez une fois pour déplacer le drapeau, choisissez votre destination et validez.

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tout le contenu du jeu (éléments de personnalisation du héros, niveaux de difficulté, etc), vous devez terminer l'aventure plusieurs fois en obtenant différentes fins. A chaque fois, vous obtenez des points qui se rajoutent à votre score de samouraï si vous sauvegardez toujours sur le même fichier. Pour obtenir un maximum de points rapidement, et donc tout débloquer en quelques minutes, procédez de la manière suivante.

Lancez une nouvelle partie, puis dégainez votre sabre dès la première cut-scene (ou bien demandez aux deux hommes de vous laisser tranquille. Remontez le courant de la rivière vers le village de Takatane, volez un radis dans le champ et mangez-le. Allez voir le marchand qui se trouve dans la petite échoppe près de la charrette, et dégainez votre sabre

pour que le garde situé à côté de lui vous attaque. Laissez-le vous tuer sans riposter. La partie se termine et vous obtenez le rang de "végétarien" qui vous rapporte un certain nombre de points. Ce nombre augmente considérablement en fonction du niveau de difficulté dans lequel vous jouez (Facile, Normal, Expert et Mort instantanée). Ces niveaux se débloquent au fur et à mesure.

Sauvegardez votre partie sur le même fichier et répétez l'opération dans le mode de diffiulté le plus élevé jusqu'à ce que vous ayez obtenu assez de points pour tout débloquer.

JOUER AVEC UN NPC

Les apparences de votre personnage se débloquent au fil des parties en fonction des points samouraïs que vous avez obtenu en terminant plusieurs fois le jeu. Outre les vidages et les habits, une troisième catégorie devient accessible à partir d'un certain total de points. Il s'agit des NPC dont vous pouvez adopter l'apparence pour ceux que vous avez vaincus avec le dos de votre sabre.

VENDEUR MYTHIQUE

Le vendeur mythique se trouve dans la zone de la "route", sur la barque près de la chute d'eau. Il n'apparaît qu'à certains moments et vend des objets particulièrement rares. Pour le trouver, lancez une nouvelle partie et ne déclenchez que trois événements clés (marqués d'un "!" sur la carte).

ARGENT FACILE

La méthode qui suit vous permet de gagner 500 yens par jour facilement. Affrontez le chef des gardes du château de Minori pour qu'il vous conduise dans la salle du chef du clan. Attendez que Yuma et Itsuse quittent la pièce et tuez le chef pour prendre sa place. Tous les hommes du camp vous traiteront alors avec respect et méfiance. Si vous allez parler avec l'homme qui distribue les missions, il acceptera de vous donenr une certaine somme d'argent tous les jours, mais attention à ne pas en abuser. Le plus sûr est de demander seulement 500 yens par jour, de faire passer le temps dans la maison du village Takatane et de recommencer l'opération à volonté.

UTILISER UNE ARME COMME PROJECTILE

Lorsque vous combattez, placez-vous devant une arme comme si vous alliez la ramasser. Juste après l'avoir ramassée, appuyez sur le bouton de coup puissant pour la projeter droit devant vous, si possible à la tête de votre adversaire pour lui infliger des dégâts à distance.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Fin... ?

Compléter le jeu.

Apprenti samouraï

Compléter le jeu en mode "Facile".

Expert samouraï

Compléter le jeu en mode "Normal".

Maître samouraï

Compléter le jeu en mode "Expert".

Forgeron

Forger une arme originale.

Maître de la garde haute

Apprendre toutes les techniques du style à garde haute.

Old school

Apprendre toutes les techniques du style classique.

Maître de la garde basse

Apprendre toutes les techniques du style à garde basse.

Manchot

Apprendre toutes les techniques du style à 1 main.

Mystificateur

Apprendre toutes les techniques du style à garde de côté.

Maître de la lance

Apprendre toutes les techniques avec la lance.

Karatéka

Apprendre toutes les techniques du style à mains nues.

Sabre de lumière

Apprendre toutes les techniques du style iaido à 1 seul mouvement.

Ninja

Apprendre toutes les techniques du style ninja.

Artiste du sabre

Apprendre toutes les techniques du style à deux katanas.

Grand maître ninja

Apprendre toutes les techniques du style ninja à deux katanas.

Destructeur de sabre

Briser un sabre de l'adversaire.

Attaque aveugle

Vaincre un adversaire avec le dos de votre lame.

Natif d'Amana

Jouer plus de 10 heures.

Sabre légendaire

Vous avez affiné votre sabre pour la première fois.

Meurtrier

Tuer une personne innocente.

Maitre d'armes

Apprendre toutes les techniques d'une arme.

Science des armes

Apprendre toutes les techniques de 30 armes.

Puissance 10 !

Tuer 10 adversaires à la suite.

Puissance 100 !

Tuer 100 adversaires à la suite.

Chasseur de têtes

Obtenir tous les éléments pour la tête.

Arlequin

Obtenir tous les habits.

Un début à tout

Apprendre une technique.

Disciple

Apprendre 10 techniques.

Maître des techniques

Apprendre 100 techniques.

Armurier

Obtenir 10 armes différentes.

Arsenal vivant

Obtenir 50 armes différentes.

Aventurier

Compléter une mission.

Mercenaire

Compléter 50 missions.

Amitié

Un compagnon s'est joint à vous.

Musée

Obtenir un présentoir à sabre supplémentaire.

Collectionneur de titres

Obtenir 5 titres.

Impitoyable

Tuer un adversaire à l'aide d'un sabre avec une résistance de 0.

Compassion

Vaincre un adversaire à l'aide du dos d'un sabre avec une résistance de 0.

Commandant

Le total de vos points samouraï a dépassé 200.

Héros

Le total de vos points samouraï a dépassé 2 000.

Argent

Assassin

Vaincre Shuzen Fujimori.

Code du guerrier

Vaincre le sensei du dojo.

Histoires sans fin

Découvrir 5 dénouements différents.

Légendaire

Le total de vos points samouraï a dépassé 10 000.

Maître des titres

Obtenir 20 titres.

Or

La voie du samouraï

Découvrir tous les dénouements.

Platine

Trophée de platine

Acquérir tous les trophées.

Secrets

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

WET

© Bethesda Softworks / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGES

Mode "Boneyard Challenges"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

Mode "Points Count"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Chasse à Chinatown

Terminer le chapitre 1 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Carnage routier

Terminer le chapitre 2 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Entraînement au repaire

Terminer le chapitre 3 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sale petit rat

Terminer le chapitre 4 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tout le monde court

Terminer le chapitre 5 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tomber pour Kafka

Terminer le chapitre 6 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Un invité imprévu

Terminer le chapitre 7 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Briser la glace

Terminer le chapitre 8 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

L'opéra

Terminer le chapitre 9 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Thérapie de choc

Terminer le chapitre 10 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Rage au volant

Terminer le chapitre 11 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tête à tête

Terminer le chapitre 12 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sans sueur !

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Du gâteau (Facile).

Curieux des singes !

Ramasser 1 singe musicien.

Accro aux singes !

Ramasser tous les singes musiciens en un seul chapitre.

Acheteur impulsif

Acheter 3 améliorations.

Des vieux os !

Gagner une médaille de bronze dans chaque défi (défis Repaire).

Avant-goût de score cible !

Battre le score cible dans n'importe quel chapitre (mode Compte de points).

Attaque au revolver !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les pistolets de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Gros coup de fusil !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les fusils de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Frénésie automatique !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les mitraillettes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Blitz à l'arbalète

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les arbalètes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Combat tranchant

Tuer un total de 200 ennemis sur des attaques acrobatiques à l'épée.

Les armes ne tuent personne

Tuer un total de 30 ennemis avec des objets du décor ou explosifs.

Thérapie de groupe

Tuer 3 ennemis en même temps.

Syndrome de mitrailleuse

Tuer un total de 100 ennemis en utilisant une arme fixe.

Argent

La routine

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Tueur à gage (Normal).

Meurtres rapides

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Balles en or.

Obsédé par les singes

Ramasser tous les singes musiciens du jeu.

Attention à ton solde

Obtenir un solde de 50 000 points de style (mode Histoire).

Scorpion

Tuer tous les scorpions du repaire de Rubi.

Entièrement équipé !

Acheter toutes les améliorations Aptitudes de Rubi.

Pleins aux as !

Acheter toutes les améliorations d'armes de Rubi.

Dépensier

Acheter toutes les améliorations.

Tête de noeud

Gagner une médaille d'argent dans chaque défi (défis Repaire).

En manque de score cible !

Battre le score cible dans 3 chapitres (mode Compte de points).

Or

Des temps difficiles

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Nettoyeur (Difficile).

Sang, Sueur et larmes

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Femme fatale (Ultra difficile).

Tête de noeud totale

Gagner une médaille d'or dans chaque défi (défis Repaire).

Accro au score cible !

Battre le score cible dans tous les chapitres (mode Compte de points).

Platine.

Trophée platine de WET

Félicitation ! Tu es le nettoyeur ultime !

FEMME FATALE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Femme Fatale qui correspond au mode Très Difficile.

Wheelman

© Midway / Tigon Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Sauter sans réfléchir

Réaliser un Airjack avec succès

Finis-le!

Réaliser une attaque fatale sur un véhicule ennemi

Sur les jantes

Tirer sur un pneu d'un véhicule ennemi

Prêt, visez, feu!

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Tir précis

Tourne, tourne, shooter

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Cyclone

A fond et énervé

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Épreuve de force'

Taxi

Accéder à n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Taxi'

Source de dégâts

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Ravage'

Guerrier de la route

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Contrats'

Le livreur

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Contre la montre'

Prêt à commander

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Prêt à commander'

Cours, Milo, cours!

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Fugitif'

Fais un saut dans ma voiture

Réaliser un saut en vue cinématographique

Critique d'Art

Détruire UNE statue de félin

Comme l'oiseau

Utiliser l'Airjack 50 fois

Tireur d'élite

Détruire 3 véhicules lors d'un seul Cyclone ou Tir précis

Mission improbable

Compléter une mission annexe 'Fugitif' avec une moto

Mission de Dieu

Survivre à un niveau de recherche à 5 étoiles pendant 5 minutes

Touriste involontaire

Visiter TOUS les quartiers de Barcelone

Venga Venga

Compléter la mission : Frénétique

Le salut de Stavo

Compléter la mission : Trouver un famille

Le respect de Radu

Compléter la mission : Lâcher la vapeur

Les éloges de Paulo

Compléter la mission : Repérer et livrer

Révélation de la cible

Compléter la mission : Récupération

Le meilleur de tous

Compléter la mission : Battre Felipe

Le requiem de Radu

Battre Radu, le boss des roumains

Argent

Dérapages à Barcelone

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Épreuve de force'

En long et en large

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Taxi'

Comportement sauvage

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Ravage'

Cicatrices de pilote

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Contrats'

Le conquérant

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Contre la montre'

59 secondes chrono

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Prêt à commander'

Attrapez-moi!

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Fugitif'

Performances Diesel inégalées!

Compléter TOUTES les missions annexes au niveau A ou supérieur

Cascades à Barcelone

Réaliser 25 sauts en vue cinématographique

Féru de félins

Détruire 50 statues de félin

Braquage a l'espagnole

Compléter la mission : Terminer le boulot

Un vrai chauffeur

Compléter la mission : S'occuper de Gallo

Or

C'est toute ma vie!

Compléter TOUTES les missions annexes au niveau S

L'homme qui tombe juste à pic

Réaliser les 50 sauts en vue cinématographique

Anti statue!

Détruire 100 statues de félin

Platine

Wheelman

Obtenir TOUS les trophées

White Knight Chronicles

© Sony / Level-5 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LA QUÊTE DE LA PIERRE DE FEU

Cette quête est imposée dans le déroulement de l'aventure. Elle démarre après que vous ayez pris le train dans la ville située sur le dos de la grande tortue. Suivez les étapes décrites ci-dessous pour la mener à bien.

1. Allez chercher le Bakkeiya's Honey dans le bar de la ville haute (1er étage)

2. Rendez-vous dans le bar de la ville basse (Downtown) et échangez cet objet contre une carte de membre en parlant à Shû qui se tient près du comptoir.

3. Grâce à cette carte de membre, vous pouvez maintenant franchir la porte qui mène à l'étoile indiquée sur le plan. On vous confie une nouvelle mission.

4. Allez au 3ème étage de la ville haute et entrez dans la maison indiquée par une étoile sur le plan. En parlant à l'homme qui se trouve là, vous récupérez l'appât pour le lézard de feu.

5. Quittez la ville et entrez dans les cavernes (niveau précédent). Il n'y a pas d'étoile sur le plan mais vous devez vous rendre vers le sud-est en case D5 pour tomber dans un trou. Un peu plus loin, vous devez affronter le lézard de feu puis examiner le gros cristal rouge pour récupérer la pierre de feu.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, sauvegardez puis relancez une nouvelle partie en mode New Game + pour refaire le jeu en conservant la plupart des éléments acquis précédemment.

RÉINCARNATION

Terminez le jeu et chargez votre partie pour accéder à une nouvelle zone près de Van Haven Waste appelée "Sinca Reincarnation Pilgrimage". Allez en C3 sur la carte et parlez au NPC "The Usher" pour vous réincarner. Vous devez être au niveau 50 (niveau max) pour pouvoir le faire. En vous réincarnant, vous redescendrez au niveau 35 mais récupérerez tous vos points de compétence et pourrez en gagner plus qu'il n'est possible d'en gogner durant la première partie.

Winter Sports 2010 : The Great Tournament

© Tradewest / RTL Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Biathlon Jet 1

Relever le défi : Biathlon Jet 1.

Freeride Jet 1

Relever le défi : Freeride Jet 1.

Biathlon Voie dorée 2

Relever le défi : Biathlon Voie dorée 2.

Bob à 4 Chef 1

Relever le défi : Bob à 4 Chef 1.

Snowboard Voie dorée 2

Relever le défi : Snowboard Voie dorée 2.

Freeride Voie dorée 1

Relever le défi : Freeride Voie dorée 1.

Descente Jet 1

Relever le défi : Descente Jet 1.

Biathlon Casse-cou 2

Relever le défi : Biathlon Casse-cou 2.

Bob à 4 Jet 1

Relever le défi : Bob à 4 Jet 1.

Bob à Voie dorée 2

Relever le défi : Bob à 4 Voie dorée 2.

Snowboard Petit filou 2

Relever le défi : Snowboard Petit filou 2.

Snowboard Jet 2

Relever le défi : Snowboard Jet 2.

Snowboard Casse-cou 2

Relever le défi : Snowboard Casse-cou 2.

Descente Jet 2

Relever le défi : Descente jet 2.

Biathlon Chef 2

Relever le défi : Biathlon Chef 2.

Freeride Voie dorée 2

Relever le défi : Freeride Voie dorée 2.

Freeride Petit filou 2

Relever le défi : Freeride Petit filou 2.

Freeride Casse-cou 2

Relever le défi : Freeride Casse-cou 2.

Bob à 4 Jet 2

Relever le défi : Bob à 4 Jet 2.

Descente Casse-cou 2

Relever le défi : Descente Casse-cou 2.

Rookie Cup

Remporter la Rookie Cup.

Sophomores Best Cup

Remporter la Sophomores Best Cup.

Ski or Die Cup

Remporter la Ski or Die Cup.

First Big Time Cup

Remporter la First Big Time Cup.

Night Move Cup

Remporter la Night Move Cup.

Tube Cup

Remporter la Tube Cup.

Race Cup

Remporter la Race Cup.

Lord Ice Cup

Remporter la Lord Ice Cup.

Five to Stay Alive Cup

Remporter la Five To Stay Alive Cup.

Night of Five Cup

Remporter la Night of Five Cup.

Fab 4 Cup

Remporter la Fab 4 Cup.

Destiny Cup

Remporter la Destiny Cup.

Argent

Snowboard Chef 1

Relever le défi : Snowboard Chef 1.

Descente Chef 1

Relever le défi : Descente chef 1.

Descente Chef 2

Relever le défi : Descente chef 2.

Biathlon Chef 1

Relever le défi : Biathlon Chef 1.

Freeride Chef 1

Relever le défi : Freeride Chef 1.

Freeride Chef 2

Relever le défi : Freeride Chef 2.

Bob à 4 Chef 2

Relever le défi : Bob à 4 Chef 2.

Snowboard Casse-cou 1

Relever le défi : Snowboard Casse-cou 1.

Freeride Jet 2

Relever le défi : Freeride Jet 2.

Oldschool Cup

Remporter la Oldschool Cup.

Newschool Cup

Remporter la Newschool Cup.

Go for Gold Cup

Remporter la Go for Gold Cup.

Or

Snowboard Chef 2

Relever le défi : Snowboard Chef 2.

49Games Cup

Remporter la 49Games Cup.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

WipEout HD

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX HUD

Wipeout 2097 HUD

Remportez 6 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

Wip3out HUD

Remportez 10 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

SKINS

Deuxième skin

Obtenez 4000 points de loyauté avec une équipe.

Troisième skin

Obtenez 8000 points de loyauté avec une équipe.

Skins d'argent

Obtenez une médaille pour chaque événement du mode Race Campaign.

TROPHÉES

Bronze

Uplift

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Uplift

Warped

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Warped

Frenzy

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Frenzy

Vertigo

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Vertigo

Head Rush

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Head Rush

Speed Freak

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Speed Freak

Dropzone

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Drop Zone

Meltdown

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Meltdown

1 médaille d'or de gagnée, plus que 86..

Gagnez votre première médaille d'or

Flatland Flyer

Lancez et atterrissez après un barrel roll (vrille aérienne) sur Moa Therma

Own The Zone

Obtenez 20 zones parfaites consécutives dans l'évènement Zone Mode en solo

Double Kill

Eliminez au moins deux opposants dans n'importe quelle course

Endurance

Finissez un tournoi de courses à 12

Connected 1

Finissez 10 courses en ligne

Les Trophées Bronze cachés

Un petit sourire

Prenez une photo en mode photo

La chance du débutant

Gagnez une course avec l'assistance au pilotage

Tête Brulée

Exécutez votre premier tonneau

Attraction Fatale

Subissez une élimination dans une course de difficulté facile

Gémeaux

Complétez 20 course en écran splitté 2 joueurs

Ca roule !

Effectuez 100 tonneaux

Eponge

Récoltez 500 items

Brigade Aveugle

Finissez une course online de 8 joueurs contre des joueurs utilisant des skins de mode campagne

Mercenaire

Gagnez 500 points de loyauté pour chaque équipe

Maitre du jeu

Gagnez une course en utilisant uniquement la détection de mouvement

Thanks for the Memory

Gagnez une course en utilisant chaque style de conduite

Argent

Campaign Legend

Obtenez une médaille d'or pour chaque cellule dans la course Campaign

Airbraker

Atteignez la Zone 50 (Subsonic) dans le Mode Zone sur n'importe quelle piste en utilisant seulement les aérofreins et les déplacements

Tournament Ace

Remportez chacune des courses des 8 stages du tournoi Racebox en difficulté Skilled ou Elite

Connected 2

Gagnez 10 courses en ligne

Lapped Out

Complétez 99 tours dans un solo Racebox, session Speed Lap

AG Assassin

Eliminez 50 adversaires en ligne

WipEout Disciple

Obtenez 100 000 points de loyauté pour n'importe quelle team

Or

Zone Zeus

En mode Zone, atteignez la Zone 75 sur n'importe quelle piste

Beat Zico

Egalisez ou battez le record de temps de 30,82 secondes sur Anulpha Pass (avant), Speed Lap, Venom en utilisant le Piranha

Livery Liberation

Débloquez tous les skins de vaisseau du jeu

Légende (difficile)

Remporter une médaille d'or dans chaque cellule du mode campagne en difficile

Les Trophées Or cachés

Arcade Perfect

Finissez premier sur les 16 pistes dans la classe Phantom de Racebox en difficulté Elite

Platine

Transcendance

Gagnez tous les trophées du jeu

SUPER DÉPART

Au départ de la course, lorsque le compte à rebours apparaît, appuyez sur la touche d'accélération au moment précis où le mot GO s'affiche à l'écran pour bénéficier d'un turbo.

GUIDE DE PILOTAGE

Introduction

WipEout HD est un jeu très joué en ligne depuis sa sortie et peut être même plus depuis la sortie de l'add-on FURY. Le nombre de pros wipers ne cesse d'augmenter et ceux-ci ne cessent d'améliorer leur chrono tout en pulvérisant des records hallucinants qui feront abandonner beaucoup de débutants. Voici les recommandations d'un acharné ayant passé plus de 170 heures en ligne.

Aide au pilotage en général

Le départ, une première étape importante

Le départ est un moment important dans les jeux de courses, mais encore plus dans la série WipEout ! En effet, le fait de partir en tête d'une course vous permettra d'acquérir des armes avant les autres tout en désactivant quelques secondes les pavés d'armement. Ainsi vous pourrez non seulement priver d'armes certains de vos poursuivants, mais aussi les ralentir avec des mines ou des bombes si vous avez la chance d'en obtenir. Qui n'a jamais vécu un départ tellement catastrophique, que rattraper le peloton s'annonçait comme une mission impossible ?

Pour prendre un bon départ, il suffit d'accélérer juste avant le fameux " Go " (entre la dernière seconde du compte à rebours et le " Go "). Avec cette technique, votre vaisseau réagira comme si vous aviez effectué un Barrel Roll (que nous appellerons, dans ce guide, " BR "). Cela dit, selon mes tests, j'ai cru constater que plus vous accélèrerez tôt, plus le départ sera meilleur, mais attention à ne pas rater votre départ en accélérant trop tôt. En effet, commencez d'abord par accéléré juste sur le " Go ".

Sachez qu'avec un Goteki45, qui possède la meilleure accélération de toutes les écuries du jeu, il est possible de passer de la dernière à la première place ! Une fois lancé, votre position dépendra donc de votre place sur la grille de départ mais aussi de l'accélération de votre vaisseau. Ensuite, le meilleur moyen de rester en tête est de suivre les conseils détaillés dans la suite de ce guide.

Les pavés d'accélération

Apprendre par coeur où se trouvent tous les pavés d'accélération pour en survoler le maximum est une chose primordiale dans la série WipEout. Que ce soit pour gagner un défi chrono ou simplement pour gagner une course, il est indispensable d'utiliser ces pavés bleus qui vous feront accélérer puissamment sur une courte distance.

Connaître les circuits

Ceci paraît peut-être logique mais il est vrai que contre des adversaires d'un certain niveau il va falloir connaître les tracés sur le bout des doigts, notamment si vous espérez battre des records de chrono. Efforcez-vous de jouer sur tous

les circuits, à l'endroit comme à l'envers, même ceux qui vous déplaisent, et vous verrez qu'à force, vous les apprécierez. Apprenez la position de chaque pavé d'accélération ainsi que chaque succession de virages pour que chaque tour de circuit devienne une habitude.

Utiliser les aérofreins

Dans tous les virages il est presque indispensable d'utiliser les aérofreins pour gagner de précieuses secondes en serrant la corde plus facilement. Ainsi, dans un virage à droite, par exemple, tournez à droite tout en serrant l'aérofrein droit. Vous tournerez plus facilement avec un angle de braquage beaucoup plus petit.

Utiliser les déplacements latéraux

Une fois que vous maîtriser les aérofreins, il est nécessaire d'apprendre à utiliser les déplacements latéraux afin de gagner quelques précieux dixièmes de seconde, notamment pour les courses contre le chronomètre. Pour exemple, la meilleure manière d'utiliser le déplacement latéral dans un virage à droite, est de l'exécuter vers la droite (en appuyant 2 fois sur la gâchette R2 par défaut) tout en serrant la corde de la courbe.

Dompter le relief de la piste

Le relief du circuit vous permettra parfois de décoller de la piste, ce qui aura pour avantage de vous laisser le temps d'exécuter un Barrel Roll (BR) et donc de vous faire aller plus vite. Cependant, il y'a un inconvénient à ce type de relief. En effet, comme dans toutes situations, sauter fait perdre du temps car monter et descendre sur l'axe de la hauteur tout en avançant mettra toujours plus de temps que d'aller tout droit vers l'avant.

-Si le relief n'est pas assez important, maintenez le nez de votre vaisseau vers le bas pour ne pas décoller et perdre du temps.

-Si le relief vous fait décoller, effectuez un BR. Essayez de maintenir le nez vers le haut si vous n'avez pas le temps de l'exécuter. Si ce n'est toujours pas possible ou que le relief n'est pas assez important, maintenez le nez vers le bas pour ne pas décoller les prochaines fois.

-Si le relief est trop important et que votre saut est très long, effectuez votre BR, tout en maintenant le nez de votre vaisseau vers le bas pour toucher le sol le plus rapidement possible.

Comment utiliser judicieusement les boosts

Le boost est un item très utile pour gagner un temps précieux. Cependant, si la plupart des débutants l'utiliseront dans une ligne droite, la manière la plus judicieuse de l'utiliser est une tout autre méthode.
En effet, un boost peut vous offrir plusieurs opportunités :

-Utilisez le boost sur une zone de relief fera décoller votre vaisseau et gagner en vitesse sur une plus grande longueur qu'au ras du sol.

-En plus de décoller grâce à un boost, vous pourrez exécuter un BR, pour gagner encore plus de vitesse.

-Sur certains circuits, vous pourrez couper des virages grâce à un boost et une trajectoire bien étudiée.

Comment utiliser judicieusement l'auto-pilote

Vous pouvez utiliser l'auto-pilote dans les séries de virages qui nécessitent de ralentir fortement ou simplement dans les

virages que vous avez du mal à franchir. En effet, l'auto-pilote prend certains virages de façon très rapide, ce que persone ne peut faire manuellement. Attention cependant, l'auto-pilote ne tient pas compte des pavés d'accélération ou d'armement.

Aide au pilotage en course contre des adversaires

Les pavés d'armement

Survoler un pavé d'armement (pavé rouge) vous fera obtenir une arme aléatoire. Une fois survolé, le pavé se désactive pendant environ 2 secondes. Survoler ces pavés peut donc être très très très stratégique puisqu'il peut empêcher vos poursuivants de s'armer et donc de vous attaquer.

Les pavés d'accélération et pavés d'armement

-Lequel choisir ? Quelle stratégie adopter en fonction de l'état de la course ?

A certains endroits des circuits, il vous arrivera d'apercevoir un pavé d'armement à côté d'un pavé d'accélération et vous n'aurez la possibilité d'en survoler qu'un seul. Selon le déroulement de la course, votre choix stratégique sera totalement différent. Ce sera à vous de choisir entre valoriser votre vitesse ou vous armer jusqu'aux dents. Sachez tout de même que survoler des pavés d'armement peut vous permettre d'obtenir des boosts, des boucliers, ou des auto-pilotes. Voici cependant quelques conseils qui pourraient être utiles en fonction des différents cas...

-Si vous êtes premier, avec plusieurs secondes d'avance (environ 5 secondes ou plus) :

Sachez que votre poursuivant le plus proche s'armera le plus possible en survolant le maximum de pavés d'armement. En effet, cela lui permettra de vous attaquer (missiles, quakes, roquettes, plasma, etc), de ralentir ses poursuivants (mines, bombes), d'empêcher son poursuivant le plus proche de s'armer, ou d'aller plus vite pour vous rattraper (boosts, auto-pilotes).

Le dernier cas sera cependant le plus rare pour lui, c'est pourquoi la meilleure stratégie à adopter pour vous sera de laisser les pavés d'armement de côté et de survoler tous les pavés d'accélération pour augmenter l'écart entre vous et votre poursuivant puisque ce dernier n'en survolera que très peu. Les mines, les bombes, les boosts et les auto-pilotes seraient potentiellement vos seuls bonus d'armement utiles dans ce cas-ci. A vous de laisser votre intuition vous guider pour survoler certains pavés d'armement si vous le souhaiter, mais dans la majorité des cas, le bonus obtenu sera inutile et vous aurez à l'absorber. Ceci peut cependant être nécessaire si vous effectuez énormément de BR lors des tours et que vous avez besoin de régénérer votre bouclier. Attention aussi aux mines et bombes des retardataires...

-Si vous êtes premier et que votre poursuivant vous suit de près :

Le cas le plus connu de tout pilote est celui-ci. Un concurrent vous colle aux fesses en attendant la faute pour vous doubler ou vous détruire. C'est aussi le cas le plus difficile à gérer, en plus du stress ! La première stratégie à adopter serait déjà de survoler le maximum de pavés d'armement de manière à les désactiver pendant quelques secondes, empêchant ainsi l'adversaire de s'armer, et donc de vous attaquer. Absorbez l'arme si elle n'est d'aucune utilité et dans le cas contraire utilisez-la (mine, bombe, boost) puis re-survolez le pavé suivant. Attention, n'absorbez pas les armes d'attaque vers l'avant trop tôt (roquettes, missiles, quakes,etc). Attendez le dernier moment pour les absorber (juste avant un autre pavé d'armement). Ainsi, si votre concurrent vous dépasse, attaquez- le avec l'arme.

Cette stratégie reste efficace jusqu'à ce que votre poursuivant comprenne votre petit manège. Après cela, s'il réagit logiquement, il survolera les pavés d'accélération jusqu'à pouvoir vous dépasser et recommencer cette stratégie à son tour. Pour que les rôles soient finalement inversés. La stratégie parfaite serait de toujours survoler les pavés que souhaite survoler votre poursuivant pour l'empêcher de s'armer, ou pour accélérer quand il accélère, tout en attendant la chance d'obtenir une arme efficace contre lui.

-Si vous êtes second et que vous suivez de près le premier :

Comme expliqué ci-dessus, le pilote qui sera devant vous cherchera à vous priver d'arme. Survolez tous les pavés d'accélération, tout en évitant de vous placer dans la trajectoire de votre adversaire pour éviter les mines et les bombes qu'il pourrait déposer. Si votre adversaire n'utilise pas de stratégie particulière, armez-vous et attaquez-le pour le ralentir.

-Si vous vous situez dans le peloton. Ni premier, ni loin derrière le peloton :

Ici, il n'y a pas vraiment de stratégie type à adopter. Évitez de vous placer dans les trajectoires de vos adversaires pour éviter leurs mines ou bombes et pour ne pas survoler de pavés d'armement désactivés. Dans ce dernier cas, optez pour les pavés d'accélération. Pensez aussi à régénérer votre bouclier en absorbant les armes si vous avez moins de 50% d'énergie (une attaque n'arrive pratiquement jamais seule dans un peloton).
Si une arme ne vous intéresse pas, absorbez-la le plus tard possible (avant de survoler un nouveau pavé d'armement) au cas où vous en ayez besoin au dernier moment. Enfin, évitez tout contact ou frottement avec les adversaires, ce qui diminue fortement le bouclier général de votre vaisseau.

-Si vous êtes dernier, avec beaucoup de retard :

Dans ce dernier cas, les seuls bonus qui vous intéresseront seront les boosts, les quakes, et peut-être les auto-pilotes ainsi que les boucliers, beaucoup trop rare. La meilleure solution serait donc de préférer les pavés d'accélération pour rejoindre le peloton tout en évitant les mines et les bombes déposées par les concurrents devant vous. Vous pouvez néanmoins miser sur vos mines et vos bombes qui pourraient ralentir les premiers de la course au tour suivant.

Comment réagir face à une attaque adverse ?

-Le bouclier est le moyen de défense le plus simple et le plus efficace. Cependant, sa durée d'activation est courte. Il vous faudra donc l'utiliser de manière synchronisée avec les attaques. Si vous le pouvez, déclenchez-le lorsque la voix-off vous prévient d'une attaque lancée. En effet, si vous le déclenchez avant, l'adversaire attendra patiemment qu'il se désactive avant de vous tirer dessus. (C'est aussi un conseil pour vous, si vous voulez attaquer un adversaire qui porte un bouclier)

-Un autre moyen de se défendre de quelques types d'attaque est de les attaquer elles-mêmes. Le plus simple est de détruire les mines et bombes avec des roquettes, des missiles, des quakes, etc. Plus compliqué maintenant, il est possible de détruire un missile ou une roquette se dirigeant vers vous en déposant des mines ou une bombe juste avant l'impact. Ceci détruira votre explosif mais détruira aussi l'arme lancée par votre adversaire.

Techniques supplémentaires pour le mode Tour Rapide

Le principe du mode Tour Rapide est d'exécuter un tour le plus rapidement possible. Peut importe ce que vous faîtes juste avant et juste après la ligne d'arrivée. Vous aurez à disposition 1 boost par tour. Il faudra l'utiliser judicieusement comme expliqué dans le guide de pilotage général. Voici quelques techniques pour vous aider dans ce mode :

-Garder votre boost en réserve ou rechargez-le avant la fin d'un tour, puis booster juste avant la ligne de départ pour la franchir à pleine vitesse. Tentez aussi de décoller en levant le nez pour faire un BR. Ceci vous fera gagner un temps énorme dès le début du tour, avec en réserve votre boost pour le tour entamé qui se chargera lors du franchissement de la ligne de départ !

-Utiliser votre seul boost judicieusement. Essayer de vous en servir non seulement pour accélérer mais aussi pour vous faire décoller et exécuter un BR supplémentaire.

Conclusion

Voilà, vous en savez un peu plus sur les moyens de gagner de précieuses secondes dans WipEout HD. Si vous n'avez pas obtenu toutes les médailles d'or dans le mode carrière, pourquoi ne pas tenter de toutes les obtenir, et ce en mode difficile ? Rien de mieux pour vous préparer à défier les "big boss" que vous croiserez régulièrement en ligne. Bien sûr, chaque circuit du jeu possède un tracé très spécifique que seuls les pros peuvent maîtriser. Petit exemple en vidéo :

Sachez tout de même que, depuis la réalisation de cette vidéo, d'autres trajectoires encore plus rapides ont été découvertes, sans compter les tracés de l'add-on FURY.

WipEout HD Fury

© Sony 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS DE VAISSEAUX (VERSION FURY)

Skin de la zone Feiser

Débloquer la campagne Impact.

Skin de la zone Piranha

Débloquer la campagne Voltage.

Skin de la zone Qirex

Débloquer la campagne Voltage.

Wolf of the Battlefield : Commando 3

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DES MISSIONS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer l'accès direct à tous les niveaux du jeu.

Wolfenstein

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer les codes de triche.

Attention : activer les codes neutralise les Trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La gare

Sortez rapidement du wagon et prenez la porte qui est à droite. Entrez dans la trappe et accédez aux égouts. Avancez dans le tunnel de l'égout jusqu'à ce que vous aperceviez une chute d'eau. Ignorez d'abord le chemin de droite et foncez en avançant dans l'eau. Récupérez le lingot d'or qui se trouve dans la mallette, revenez et suivez le chemin ignoré un peu plus tôt. Poursuivez le long du chemin, grimpez à l'échelle et atteignez la cuisine. Après une discussion avec un dénommé Erik Engle, récupérez le sac d'or près du four et prenez les armes sur la tables de droite.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante et allez d'abord à droite. Récupérez les documents sur la table de gauche puis continuez votre chemin. Visez les trois gardes qui se trouvent dans la pièce suivante et abattez-les. Entrez dans la pièce, ramassez les munitions laissées par les ennemis et mettez-vous à couvert derrière le comptoir. Ramassez le sac d'or près de la caisse, éliminez les deux ennemis qui s'approchent puis rejoignez la sortie.

Restez en position accroupie, approchez-vous de la clôture et lancez une grenade sur les ennemis qui se trouvent près du train. Descendez les marches et avancez directement à droite. Repérez le tableau d'affichage et récupérez les documents qui s'y trouvent. Juste en face du tableau se trouve une brèche bloquée par une caisse, effectuez des attaques en mêlée pour détruire la caisse. Entrez, ramassez un lingot d'or à droite et sortez. Poursuivez à l'extrême droite et ramassez un autre sac d'or en bas à droite d'une caisse.

A présent, traversez les deux quais et allez de l'autre côté. Examinez le quai, ramassez l'or près des tonneaux, les documents près du wagon et retournez au quai qui est au milieu. Approchez-vous de la porte qui se trouve à droite de la locomotive, posez la dynamite pour l'exploser et mettez-vous à couvert. Entrez, prenez l'arme posée par terre et prenez couverture près de la porte. Visez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et tuez-les. Utilisez également la poutre pour vous cacher et tuer les ennemis à distance.

Une fois la zone est sécurisée, ramassez les munitions laissées par les nazis puis allez à l'extrême droite du quai. Repérez une petite mallette près des tonneaux sur votre gauche, ramassez la relique d'or à l'intérieur et entrez dans la gare. Mitraillez les gardes qui sont près des escaliers, au fond à droite, montez les marches et récupérez les documents sur le bureau de gauche.

Continuez à monter et repérez les bureaux sur la gauche. Avancez jusqu'au fond (à gauche des bureaux), ramassez un sac d'or puis retournez-vous. D'abord, visez les soldats ennemis qui arrivent des deux passerelles et tuez-les. Mettez-vous ensuite accroupi, avancez sur la passerelle et tuez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres. Visez vers le bas et tuez les deux nazis qui sont dans la gare. Enfin, traversez la passerelle, éliminez les ennemis restants et entrez

dans le bureau entouré de grilles métalliques (à gauche). Repérez les documents accrochés sur le mur de droite, récupérez-les et allez à gauche pour sortir. Approchez-vous du bord, récupérez une relique d'or, à gauche près d'une caisse, et descendez.

Eliminez les deux gardes nazis sur le quai gauche, revenez en arrière et allez cette fois à droite pour liquider le mitrailleur ainsi que d'autres ennemis. Ensuite, prenez la mitrailleuse et ouvrez le feu sur les renforts nazis qui arrivent. Si vous êtes gravement blessé, lâchez la mitrailleuse, mettez-vous à couvert pour récupérer puis reprenez les assauts. Une fois que la bombe est activée, battez en retraite à l'intérieur du bâtiment.

Ensuite, prenez l'entrée qui se trouve derrière la mitrailleuse et montez les escaliers, au fond à droite. Éliminez les ennemis qui seront suspendus dans les airs grâce à un pouvoir encore inconnu. Repérez une valise dans le pilier de gauche, ramassez la relique d'or et montez les prochaines marches. Descendez d'autres nazis, allez à gauche et profitez de l'explosion pour éliminer plusieurs nazis dans les airs. Entrez dans la petite cabine, au milieu de la salle, repérez un sac d'or près des débris au sol et prenez-le. Poursuivez à gauche, éliminez les ennemis à droite et à gauche puis occupez-vous de ceux qui manient la tourelle. Enfin, sautez par-dessus la barricade et sortez de la gare.

Chapitre 2 : Centre-ville

Suivez l'homme et entrez dans la maison d'en face. Ouvrez la porte qui est sur votre droite, descendez par la trappe et entrez par la brèche dans le mur. Allez à gauche, approchez-vous de l'homme qui se trouve près d'une deuxième brèche et discutez avec lui. Améliorez vos armes, discutez avec les deux autres personnes qui sont à droite de la pièce puis rebroussez chemin.

Suivez de nouveau l'homme en sortant de la porte opposée, prenez à gauche et suivez votre guide jusqu'à ce que vous atteigniez la planque du Cercle de Kreisau. Entrez, allez à droite, descendez les marches et parlez avec Caroline.

Après la discussion, sortez de la planque et suivez encore une fois votre guide. A mi-chemin, vous rencontrez une patrouille de soldats ennemis. Tuez d'abord les deux hommes qui ont le dos tourné. Avancez et tuez les soldats qui se trouvent en bas des escaliers.

Ensuite, descendez les marches et suivez le chemin qui vire à gauche. En tournant, plusieurs nazis se trouvent sur la route et dans la maison de droite. Utilisez les barricades et les clôture pour vous cacher et tuez-les un par un. Enfin, suivez la route jusqu'à la grande porte en bois, ouvrez-la et entrez.

Chapitre 3 : Site de fouilles

Après la scène cinématique, regardez en bas à gauche et ramassez un sac d'or. Sortez, éliminez quatre gardes et allez à gauche. Entrez dans une autre tente, ramassez deux Sacs d'or posés entre les lits et prenez les munitions qui sont sur l'étagère près de l'entrée. Sortez, progressez vers la zone du milieu et éliminez les trois nazis qui sont sur la gauche.

Une fois que les aurez achevé, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez sous la tente de droite, ramassez les munitions et les documents sur les tables puis revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin que vous aviez ignoré plus tôt, allez à gauche et récupérez des documents sur une table, plus loin. Descendez dans le creux et montez les marches à droite. Tuez d'abord le magicien qui effectue le rituel, occupez-vous ensuite des soldats et récupérez le médaillon au milieu.

Après la scène cinématique, entrez dans le monde du Voile et apprenez les propriétés de ces pouvoirs. Placez-vous sur une mare de lumière pour recharger le Voile puis utilisez-le pour franchir la porte du Voile, à l'Est.

Entrez dans le couloir, rechargez la jauge du Voile (à droite de l'écran) puis revenez et passez à travers la porte qui est au fond du couloir. Eliminez rapidement les deux soldats près de la porte, ramassez les documents qui sont à proximité d'une caisse (à gauche) et avancez à droite. Ramassez rapidement une relique d'or près du drapeau nazi et revenez. Partez à gauche, éliminez les soldats restants et tuez le sorcier.

Si votre jauge de Voile est presque vide, utilisez les barils fluorescents pour la recharger. Repérez un autre passage à gauche grâce à la vision du Voile et prenez-le. Suivez le couloir, récupérez le livre des pouvoirs sur la paillasse et revenez sur vos pas. Grimpez à l'échafaudage qui est à gauche de la porte, ramassez le lingot d'or dans une caisse et descendez. Juste avant de traverser le pont en bois à gauche, regardez près du banc renversé et prenez le sac d'or.

Ensuite, avancez vers la chute d'eau et traversez le pont. Entrez, grimpez sur l'échafaudage d'en face et suivez la passerelle qui redescend. Repérez une relique d'or dans une cavité du mur gauche, prenez-la et descendez. Suivez le chemin de gauche et entrez dans la salle de droite.

Sortez votre fusil sniper, abattez d'abord le sorcier, en haut des marches, puis dégommez les nazis restants. Ensuite, allez à gauche de l'entrée, récupérez des documents sur la table et un sac d'or plus loin. Allez à droite de l'entrée, repérez une relique d'or dans une caisse à gauche et prenez-la.

Enfin, montez les escaliers au milieu, activez le Voile et avancez sur les lignes lumineuses. Dès que vous collectez l'artefact, un piège se déclenche. Pour vous en sortir, descendez par l'un des deux escaliers et trouvez la brèche en bas des marches. Allez d'abord à gauche pour recharger la jauge du Voile puis revenez et suivez l'autre chemin qui était à droite. Utilisez le nouveau pourvoir pour ralentir le temps et traversez ainsi le couloir sans vous faire écraser.

Ensuite, rechargez de nouveau la jauge grâce au socle qui est à gauche et poursuivez jusqu'au piège suivant. Pour passer le piège, activez le contrôle temporel et avancez de droite à gauche afin d'esquiver les projectiles. Rechargez sur le piédestal de droite, suivez le couloir et faites la même opération.

A présent, repérez une échelle grâce à la vision du Voile et grimpez. Passez à travers la porte du Voile, montez sur les débris de droite puis descendez plus loin. Ignorez d'abord le chemin de droite et traversez les débris d'en face. Récupérez une relique d'or près du rebord à gauche, revenez sur vos pas et suivez le chemin ignoré plus tôt.

Si votre jauge de Voile est à sec, rechargez-la grâce au socle à gauche puis approchez-vous du pont. Si vous traversez le pont en temps normal, il s'écroulera et vous mourrez. Par conséquent, activez le contrôle temporel et traversez les zones solides avant qu'elles ne s'effondrent. Allez à gauche du pont, récupérez les documents sur une caisse puis montez les marches, au milieu. Allez à gauche, entrez dans la grande salle et mettez-vous sur le grand socle du milieu. Faites face à la porte qui s'est ouverte, activez le contrôle temporel, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Rechargez votre arme, activez le Voile afin de repérer les ennemis et tuez les trois nazis qui sont dans cette pièce. Lancez des grenades, mettez-vous à couvert et progressez jusqu'à la salle suivante. Prenez une autre arme et essayez de tuer les autres ennemis de loin.
Sinon, reprenez la mitrailleuse et ouvrez le feu.

Une fois que la salle est sécurisée, ramassez les munitions et approchez-vous du portail au milieu pour poser une bombe.

Après l'explosion, rebroussez chemin jusqu'au pont qui s'est effondré et poursuivez à gauche. Éliminez les deux soldats, entrez dans le tunnel et éliminez deux autres gardes sur la gauche. Avancez tout droit vers le cul-de-sac, prenez une relique d'or près de la lumière verte puis suivez l'autre chemin vers la gauche.

Prenez les documents sur le mur de gauche, faites attention à la tourelle (toujours à gauche) et rechargez via la source d'en face. Prenez le fusil sniper, activez le contrôle temporel et tirez sur le soldat qui manie la tourelle de loin. Utilisez la source dans le coin droit pour recharger la jauge du Voile. Suivez le tunnel, éliminez trois autres soldats près de la sortie et avancez. Visez les barils explosifs et lancez des grenades pour tuer les ennemis restants. Rejoignez l'ascenseur, à gauche devant le camion, activez le levier pour aller au centre-ville et achever ainsi cette mission.

Chapitre 4 : Centre-ville ouest

Dès que vous ouvrez la porte, plusieurs nazis débarquent et vous attaquent. Utilisez vos nouveaux pouvoirs pour les éliminer. Ramassez leurs munitions et suivez la route. Ouvrez le menu de la carte pour suivre vos déplacements et atteignez la planque du Cercle de Kreisau. Discutez avec Caroline et Hans puis sortez. Suivez votre guide, éliminez le

sorcier et les gardes juste à droite puis suivez la route. Ouvrez la porte en bois et atteignez le centre-ville Est.

Dès que vous sortez, éliminez plusieurs soldats et un sorcier sur la route, à gauche. Poursuivez le long de la route, ramassez les munitions et éliminez d'autres ennemis postés sous l'arche. Juste après, entrez dans la maison qui se trouve à droite et discutez avec le marchand d'armes. Améliorez ainsi vos armes, retrouvez le guide et ouvrez la porte pour rejoindre l'église.

Chapitre 5 : L'église

Au début de la mission, allez à droite et descendez à l'étage inférieur. Mettez-vous accroupi, repérez un sac d'or près d'une étagère inclinée et ramassez-le. Ensuite, descendez encore une fois à l'étage inférieur et approchez-vous de la porte. Activez le contrôle temporel, sortez et courez à droite. Montez les escaliers sur votre droite, prenez un sac d'or dans la valise et redescendez.

Avancez sur les débris, prenez les marches et tournez d'abord à droite. Ramassez un sac d'or au fond, revenez su vos pas et suivez désormais l'autre chemin. Eliminez d'autres ennemis, montez les marches de droite et entrez dans la pièce. Éliminez les soldats qui manipulent la première tourelle, ramassez les documents au sol et retournez dans la cour.

Activez de nouveau le contrôle temporel, courez derrière le tank détruit et traversez la cour pour atteindre l'autre côté. Repérez une échelle sur le mur et ignorez-la pour l'instant. Examinez le trottoir qui est en face de l'échelle et récupérez un sac d'or dans le coin.

Ensuite, grimpez à l'échelle, activez le Voile et entrez par le passage de gauche. Ramassez un autre sac d'or près des débris puis entrez par la brèche dans le mur. Prenez les documents sur le banc qui est au fond, allez à droite et repérez l'emplacement de la tourelle ennemie. Ne descendez pas, lancez une grenade et tirez sur les ennemis à partir de votre position. Avant de descendre, longez le mur gauche, sautez sur les caisses et ramassez un sac d'or.

A présent, descendez dans le trou et prenez un sac d'or dans l'étagère de la pièce suivante. Suivez le couloir, descendez les marches et ouvrez la porte. Entrez par une autre porte à droite, récupérez les munitions et entrez dans la pièce de droite. Récupérez un sac d'or près d'une caisse, allez près de la fenêtre à gauche et éliminez les soldats qui patrouillent dans la cour.

Montez les escaliers vers l'est, récupérez les documents sur la table et descendez. Récupérez un lingot d'or et des munitions dans le coin, à droite des marches, puis sortez.

Boss : Heavy
Maintenant, approchez-vous de la porte et rencontrez Heavy. Pour le battre, activez le contrôle temporel, visez les trois appendices de son réservoir et ouvrez le feu. Ensuite, récupérez son arme et approchez-vous de la porte. Ramassez un sac d'or dans le grand trou à gauche de la porte puis entrez. Utilisez la nouvelle arme et éliminez les soldats nazis qui arrivent.

Entrez dans l'entrepôt de droite, dégommez les soldats qui s'y trouvent et avancez. Entrez dans la pièce de gauche, ramassez un sac d'or sur l'étagère, près des tonneaux et sortez. Poursuivez vers la droite et approchez-vous des escaliers. Récupérez d'abord un sac d'or derrière les voitures puis montez les marches. Avancez au fond à gauche, récupérez des renseignements sur la table et un lingot d'or derrière celle-ci, puis revenez sur vos pas.

Descendez quatre soldats, entrez dans la pièce qui est à droite des escaliers et approchez-vous de la brèche dans le mur. Utilisez le contrôle temporel et courez vers la demeure de gauche. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, avancez vers la pièce suivante et entrez par le grand trou dans le mur.

Abattez les deux ennemis de la pièce suivante, prenez votre fusil sniper et sortez. Regardez à gauche, utilisez le Voile et éliminez les trois ennemis de la maison du fond. Avancez et descendez deux autres ennemis derrière une barricade, à gauche. Ensuite, utilisez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans le mur du coté Nord. Récupérez un lingot d'or dans une mallette à droite et sortez.

A présent, allez dans la ruelle de gauche en sortant et entrez dans la maison du fond. Récupérez les renseignements au sol, montez les escaliers (au fond, à gauche) et abattez les soldats de loin. Suivez le chemin des passerelles, entrez dans une autre maison en ruine et prenez les marches à gauche.

Suivez de nouveau le chemin des passerelles et entrez dans un autre immeuble en ruine. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce dont le plafond est percé. Entrez dans la salle de bain, ramassez le sac d'or près des toilettes et sortez.

Tirez sur les planches du trou et descendez dans la pièce inférieure. Descendez dans la cave, récupérez les documents sur une tablette à droite et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin du tunnel, entrez par le trou dans le mur et accédez à l'église.

Activez le Voile, repérez le point faible de la paillasse à droite et tirez dessus. Prenez le livre de pouvoir, suivez le chemin vers le sud et ramassez un maximum de munitions dans la pièce suivante.
Montez les escaliers et approchez-vous de la sortie.

Déclenchez le Voile, sortez votre fusil sniper et éliminez d'abord le sorcier de loin. Avancez tout droit, utilisez les pierres tombales pour vous cacher et éliminez trois autres soldats près des marches. Utilisez la source pour recharger la jauge du Voile et descendez deux autres soldats, au fond. Avancez, tournez à gauche et éliminez quatre soldats. Approchez-vous de la barricade, descendez deux soldats puis éliminez-en deux autres lorsque la porte de l'église s'ouvre. Ensuite, visez l'homme armé qui se trouve devant la machine et tuez-le. Entrez dans l'église, tirez sur la petite machine qui émet des rayons lumineux. Ensuite, activez le Voile et tirez sur les sections rouges de l'orbe. Si votre jauge de Voile est vide, repérez une source à droite de l'entrée et utilisez-la.

Boss : monstre Nazi
Par la suite une scène se déclenche et l'un des officiers nazi se transforme en monstre. Pour le battre, restez constamment en mouvement, utilisez le contrôle temporel et mitraillez-le. Utilisez les piliers de l'église pour vous cacher et la source qui est dans le coin pour remplir la jauge du Voile. Répétez ces manoeuvres jusqu'à ce qu'il cède.

Une fois achevé, allez au nord de l'église, récupérez un sac d'or entre les armoires et sortez. Ramassez un autre sac d'or derrière le banc, à gauche de la sortie, ouvrez la grande porte au sud et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Centre-ville Est/Ouest

Reparlez avec le marchand d'armes, achetez de nouvelles améliorations et sortez. Eliminez les soldats qui sont dans la rue (à gauche de la sortie) puis éliminez un Heavy dans la rue d'en face. Suivez cette dernière route, descendez les escaliers (à gauche) et entrez dans la planque de l'Aube d'or. Discutez avec Alexandrov à l'intérieur et sortez.

A présent, rebroussez chemin et éliminez les soldats que vous rencontrez. Suivez la route, éliminez d'autres ennemis et accédez au centre-ville Ouest. Suivez la marque sur votre boussole, éliminez les trois soldats qui vous barrent la route et repérez une allée sur votre gauche. Prenez-la, éliminez plusieurs nazis dans la cour puis entrez dans la taverne.

Après la scène cinématique, suivez l'homme jusqu'à la cuisine et entrez dans la pièce qui est à gauche. Discutez avec l'homme dans le coin, améliorez vos armes si vous le souhaitez et sortez. Rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Est et éliminez les soldats que vous rencontrez en chemin.

Suivez la route qui mène vers la planque de l'Aube d'or et prenez la petite ruelle qui est devant la voiture. Avancez tout droit, repérez le camion dans le bâtiment en face et parlez avec le conducteur pour commencer la mission.

Chapitre 7 : La Ferme

Traversez la rivière et éliminez d'abord deux gardes en patrouille. Ensuite, activez le Voile pour repérer les autres soldats et utilisez le fusil sniper pour les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans l'étable par la porte du garage et grimpez à l'échelle qui se trouve juste à gauche. Récupérez une relique d'or dans une valise, au fond, à gauche, puis sortez.

Allez au sud-ouest de la ferme, traversez le chemin, activez le Voile et repérez un coffre rouge. Tirez dessus, récupérez le premier livre du pouvoir puis suivez le chemin. Repérez une tourelle à droite, récupérez une relique d'or près des sacs de sable et poursuivez vers l'avant.

Lorsque le chemin vire à gauche, un camion rempli de soldats nazi arrive et vous attaque. Lancez une grenade sur le camion et ouvrez le feu sur la cabine pour le faire exploser. Ensuite, activez le Voile et entrez dans le bâtiment situé à gauche de la rue. Grimpez à l'échelle, cherchez deux sacs d'or sous la fenêtre et prenez-les. Sortez du bâtiment, suivez la route, éliminez les soldats de loin et entrez dans le bâtiment du milieu.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des renseignements sur la table à droite, un sac d'or dans le dressing au fond à droite puis fouillez les cases dans le coin gauche. Par la suite, montez aux escaliers qui sont à gauche de la porte et éliminez trois soldats.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des documents sur la table, un sac d'or sous le lit et sortez. Entrez dans la pièce qui est en face de la salle de bain, ramassez les documents sur la table et préparez-vous à éliminer les soldats qui encerclent la maison. Prenez votre fusil sniper, activez le contrôle temporel et achevez-les de loin.

Une fois la zone sécurisée, activez le Voile et entrez dans le passage nord. Descendez via l'échelle, prenez un sac d'or dans le coin ouest puis revenez et descendez par la trappe.

Descendez les marches, dégommez les ennemis dans la première pièce et ramassez un sac d'or près des lits (à gauche). Poursuivez le chemin, éliminez deux autres soldats et préparez-vous à éliminer deux sorciers ainsi que plusieurs autres soldats. N'hésitez pas à revenir sur vos pas et à remonter l'échelle pour recharger votre jauge de Voile avant de retourner au combat. Les attaques au corps à corps sont aussi efficaces.

Dans cette nouvelle section, récupérez un sac d'or près des caisses (à droite) et continuez à gauche. Éliminez quatre soldats, approchez-vous des marches et faites attention au lance-roquettes. Activez le contrôle temporel, tuez le soldat posté en haut des marches et ramassez le lance-roquettes. Grimpez à l'échelle qui est derrière le cadavre de l'ennemi, avancez et ramassez un sac d'or sur une planche.

Sortez, éliminez les soldats qui sont à droite et montez à l'étage. Descendez d'autres ennemis et utilisez l'élévateur.

La grotte

Sortez de l'élévateur et grimpez à l'échelle de droite. Activez le Voile, visez les soldats ennemis de loin et éliminez-les. Utilisez les barils explosifs pour effectuer d'importants dégâts. Repérez une valise contenant un lingot d'or près des citernes et récupérez-le. Prenez couverture derrière les citernes et éliminez les ennemis de loin.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez sur la passerelle et allez à gauche. Avancez sur la passerelle du milieu et sautez sur la canalisation pour monter. Entrez dans la pièce à gauche, activez le Voile et trouvez le livre du pouvoir dans une cachette.

Ensuite, descendez au niveau inférieur et allez à l'extrême Est. Entrez dans la pièce, ramassez un sac d'or près des machines et sortez. Prenez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et descendez d'autres soldats.

Entrez dans la salle des opérations, éliminez les hommes qui se trouvent à droite puis entrez dans la pièce. Récupérez des renseignements sur la caisse, ramassez le maximum de munitions et sortez afin de libérer le prisonnier dans l'autre pièce.

Maintenant que le champ magnétique est désactivé, avancez dans le couloir et prenez d'abord à gauche. Activez le Voile et entrez dans la brèche du mur droit. Récupérez des munitions, un sac d'or au fond de la passerelle et revenez sur vos pas. Poursuivez à présent sur l'autre chemin, descendez les escaliers à droite et prenez l'ascenseur sur votre gauche.

Descendez les quelques marches et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le long couloir. Utilisez le Voile pour les

repérer et mitraillez-les de loin. Suivez le couloir qui vire à gauche, éliminez d'autres ennemis et faites attention à la tourelle.
Activez le contrôle temporel, courez dans le couloir et entrez dans un passage secret dans le mur de gauche. Suivez la passerelle, entrez une autre brèche secrète et descendez le soldat qui manie la tourelle. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez le long du couloir.

Eliminez le nazi qui se trouve devant l'appareil lumineux, entrez et franchissez la porte au fond à droite en activant le Voile. Récupérez les deux trésors sur la table de droite et retournez à la salle précédente. A présent, sautez par-dessus l'une des balustrades et descendez sous la passerelle. Allez dans le coin nord-ouest, récupérez un sac d'or puis remontez par l'échelle qui se trouve à l'entrée de la salle.

Maintenant, entrez par la porte du fond, à gauche de la pièce, et suivez le couloir. Repérez l'entrée qui est à droite et éliminez les soldats qui se trouvent devant. Prenez le fusil sniper, éliminez ceux qui sont plus loin sur la passerelle, descendez deux ennemis à droite de l'entrée, un ennemi sur une passerelle élevée légèrement à droite et un autre sur une passerelle élevée à l'extrême droite. Ensuite, avancez sur la passerelle du milieu pour que d'autres ennemis rappliquent. Utilisez vos grenades et le fusil sniper pour les éliminer puis traversez la passerelle et entrez à droite.

Avancez, éliminez les quatre soldats dans le couloir et faites attention à une autre tourelle. Activez le contrôle temporel, repérez une autre brèche secrète dans le mur de gauche et entrez. Eliminez le soldat qui utilise la tourelle, ramassez un sac d'or à proximité et revenez sur vos pas. Dégommez deux autres hommes armés dans la pièce qui se trouve en face du passage secret et poursuivez à gauche jusqu'à la porte.

Descendez les escaliers, éliminez les deux chercheurs et continuez. Entrez, descendez d'autres ennemis dans la pièce de droite et prenez les escaliers, au fond à droite. Entrez, utilisez les barils explosifs et éliminez plusieurs soldats ennemis sur la passerelle. Repérez d'autres soldats sous cette dernière et descendez-les. Récupérez un sac d'or entre les appareils qui se trouvent dans la salle de contrôle qui est au nord et revenez sur vos pas.

Redescendez les escaliers et entrez dans la salle du générateur par l'autre chemin (celui à l'Est). Descendez les marches, allez au nord et descendez d'autres escaliers. Entrez, suivez le long couloir, éliminez les deux chercheurs et ouvrez la porte.

Utilisez le Voile, le fusil sniper et éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour et sur la passerelle. Ensuite, poursuivez à droite et montez sur la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis qui arrivent par la porte de gauche, traversez la passerelle et activez le levier pour entrer. Activez un second levier, suivez l'un des deux chemins et entrez dans la grande salle. Avancez au fond de la salle et récupérez le cristal dans la machine. Par la suite, utilisez le nouveau bouclier et éliminez la vingtaine de soldats nazi venus pour vous capturer. Ne craignez pas leurs balles à présent, prenez votre mitraillette et descendez-les tous.

Dès que vous sortez de la pièce le temps d'utilisation du bouclier devient limité et vous devez l'utiliser au bon moment. Pour l'instant désactivez-le, revenez sur vos pas et descendez les marches.
Entrez dans le tunnel situé à droite de la grande citerne, faites attention aux créatures qui vous attaquent et achevez-les. Montez les marches, allez à gauche, ouvrez la porte à droite et entrez. Montez d'autres escaliers et atteignez la salle du générateur. Suivez l'unique chemin crée par les flammes, éliminez les monstres que vous rencontrez et continuez à droite. Éliminez d'autres monstres, avancez puis prenez à gauche. Montez les escaliers, utilisez le contrôle temporel pour éviter l'électricité et passez lorsque celle-ci s'arrête pendant quelques instants. Ouvrez la porte et suivez le couloir.

Avancez à gauche et utilisez le bouclier pour passer à travers le courant électrique. Suivez le chemin, sortez et sautez sur la passerelle à moitié détruite. Allez à gauche, montez les marches et prenez l'élévateur. Allez à droite puis à gauche, éliminez deux soldats puis allez à droite et retournez vers le premier ascenseur que vous aviez pris. Grimpez à l'échelle qui est dans la pièce, entrez par la porte de droite et montez sur le wagon.

A présent, utilisez la mitrailleuse et descendez les monstres qui arrivent en courant. Détruisez les barils explosifs pour en éliminer plusieurs à la fois et protégez le train jusqu'à ce que la mission s'achève.

Centre-ville

Dès votre retour en ville, plusieurs ennemis vous attendent. Utilisez le bouclier, éliminez-les tous et rejoignez la planque de l'aube d'or. Discutez avec Alexandrov, sortez et allez à gauche. Dépassez les tanks, tournez à gauche et entrez dans l'hôpital, près des marches.

Chapitre 8 : l'hôpital

Après la scène cinématique, ramassez un sac d'or près de la porte d'entrée. Avancez dans le corridor, tournez à gauche et entrez par la première porte à droite. Entrez dans la salle d'autopsie, achevez les docteurs et récupérez des renseignements près du cadavre.

Sortez, suivez le couloir et franchissez la seconde porte à droite. Récupérez un lingot d'or sous une pierre, près de la fenêtre et sortez. Poursuivez jusqu'au fond du corridor, ramassez un sac d'or derrière une chaise puis prenez le chemin qui mène vers la gauche. Entrez par la porte gauche, récupérez des documents sur la table d'en face et ouvrez la porte suivante.

Sortez du bureau suivant, allez à gauche et ouvrez le casier. Prenez le sac d'or, brisez une plaque se trouvant sous le panneau et récupérez un livre du pouvoir. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle de gauche et récupérez un lingot d'or dans une valise. Entrez ensuite dans la salle de droite et récupérez un sac d'or dans un casier.

Ensuite, suivez le chemin du couloir et tournez à gauche. Ouvrez le casier en bas des marches, récupérez un sac d'or et montez les escaliers. Ouvrez le casier en tournant à gauche, ramassez un sac d'or et poursuivez le long du couloir. Avancez dans le couloir, ouvrez les casiers qui sont à droite et prenez un autre sac d'or.

En tournant à droite, vous apercevez une porte protégée par un champ magnétique, utilisez le contrôle temporel et entrez. Actionnez le levier pour désactiver le champ, fouillez minutieusement les étagères et les débris dans le coin et récupérez une statue en or.

Maintenant, suivez le chemin de gauche et montez les escaliers plus loin. Avancez jusqu'au fond, ouvrez les casiers et prenez un sac d'or. Poursuivez à gauche, éliminez les soldats qui arrivent et traversez le corridor. Suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Avancez au fond à droite, prenez un sac d'or près du panneau d'affichage puis revenez et prenez à gauche.

Boss : Assassin
Montez les escaliers, avancez dans le corridor et attendez que l'Assassin vous attaque. Lors de la seconde attaque, activez le contrôle temporel pour l'immobiliser et mitraillez-le pour l'éliminer. Ensuite, redescendez les escaliers et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Récupérez un sac d'or dans les casiers de droite puis activez le Voile et entrez par la brèche de gauche. Tournez au corridor, récupérez des documents sur le mur et descendez les marches. Eliminez le soldat à droite, actionnez le levier pour ouvrir le couloir du fond et activez le contrôle temporel puis courez afin d'entrer par la porte avant qu'elle ne se referme.

A présent, avancez dans le corridor et entrez dans la première pièce à droite. Descendez le chercheur, prenez le sac d'or entre les jambes du prisonnier et sortez. Ouvrez les casiers sur votre droite, prenez le sac d'or et descendez les escaliers.

Maintenant, vous devez neutraliser plusieurs soldats, un sorcier et une tourelle dans la cour. Utilisez le contrôle temporel, éliminez le soldat qui utilise la tourelle au fond à gauche, éliminez ensuite le sorcier puis occupez-vous des soldats restants.

Ouvrez les casiers derrière la tourelle, prenez le sac d'or puis entrez dans le dortoir qui est à l'ouest, juste à droite des marches. Avancez jusqu'au bout, ramassez le lingot d'or se trouvant sous un lit couvert de sang puis montez les marches. Descendez plusieurs autres soldats à droite, faites attention à la tourelle et lancez des grenades. Ensuite, récupérez les documents sur le mur et suivez l'autre chemin vers le Nord.

Faites attention au sorcier accompagné de deux monstres, activez le contrôle temporel et éliminez d'abord le premier. Ensuite, mitraillez les deux monstres et éliminez un Assassin. Suivez le chemin jusqu'à la porte au fond du couloir, ouvrez-la et entrez.

A présent, éliminez les nazis dans le corridor, ramassez un sac d'or dans les casiers sur votre gauche et descendez les marches. Activez le contrôle temporel, foncez à droite et éliminez les soldats qui manient la tourelle. Ensuite, utilisez la mitrailleuse et dégommez les trois monstres, le sorcier et les soldats qui arrivent. Une fois la zone sécurisée, prenez les documents près de la mitrailleuse et entrez par la porte à l'Est.

Eliminez les soldats et entrez dans la pièce de droite. Récupérez les documents sur le mur à gauche de l'entrée, détruisez l'appareil lumineux et activez le Voile pour entrer par la brèche se trouvant à gauche.

Descendez via l'échelle, avancez le long de la passerelle et récupérez un Fusil Tesla.
Descendez l'Assassin qui arrive par derrière, rebroussez chemin et remontez à l'échelle. Dégommez un second Assassin, avancez le long de la passerelle qui est sous les grandes machines et entrez dans la pièce de droite. Désactivez l'inhibiteur de Voile, sortez, utilisez le Voile et entrez par le passage qui est en face.

Eliminez le soldat, descendez les escaliers et mitraillez d'autres ennemis. Activez le Voile pour voir dans le noir, suivez le chemin et éliminez les ennemis que vous apercevez. Ensuite, entrez dans la première pièce ouverte, ramassez deux sacs d'or à droite de l'entrée et sortez.

Descendez les escaliers et récupérez un sac d'or dans le casier. Prenez le fusil Tesla, activez le contrôle temporel et éliminez les soldats nazis et le sorcier. Si vous êtes blessé, battez en retraite jusqu'à la source du Voile, rechargez et refaites la même attaque. Cherchez un sac d'or dans la première cavité à droite et récupérez-le. Ensuite, entrez dans la pièce de droite et achevez d'autres ennemis. Ramassez un sac d'or à gauche de la porte que vous aviez ouvert et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Boss : Altéré
Après la scène cinématique, vous devez affronter et battre un Altéré. En fait, votre objectif et de détruire les quatre piliers du portail pour pouvoir éliminer le grand monstre. Pour ce faire, descendez au rez-de-chaussée, mettez-vous derrière l'un des piliers et attirez l'attention de la bête en lui tirant dessus. Répétez cette opération une seconde fois pour détruire le pilier et répétez-la pour les trois autres piliers dans le but de détruire le portail. Une fois que le portail est détruit, vous êtes attiré vers le faisceau lumineux et une scène se déclenche.

Maintenant que l'Altéré est achevé, regardez vers le générateur et prenez le dernier cristal. Utilisez la nouvelle capacité, montez rapidement les escaliers de droite et éliminez les nombreux ennemis qui arrivent. Ensuite, descendez et entrez par l'une des portes par lesquelles viennent de sortir les soldats. Activez le Voile, repérez une plaque rouge dans le mur et récupérez le livre du pouvoir.

Enfin, retournez à la grande salle et allez vers l'Est. Tirez sur les barils explosifs pour désactiver le champ magnétique, prenez les escaliers et trouvez ainsi la sortie.

Centre-ville

De retour au centre -ville, rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Ouest et rejoignez le Cercle de Kreisau. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, utilisez vos nouveaux pouvoirs puis discutez avec Caroline dans la planque.

Ensuite, rebroussez chemin au centre-ville Est et allez devant la planque de l'Aube d'or. Repérez une crevasse dans le mur d'un bâtiment sur votre droite et entrez. Suivez le marqueur sur la boussole et prenez le chemin de la conserverie.

Chapitre 9 : Conserverie

Avancez dans le tunnel, montez aux escaliers de gauche et éliminez les deux soldats. Explosez le baril près du mur et entrez par la brèche. Ramassez un sac d'or derrière la palette à gauche et continuez. Eliminez l'Assassin qui se présente, activez le levier pour éliminer automatiquement les soldats qui sont en bas puis désactivez-le pour descendre.

Grimpez ensuite à l'échelle qui est à gauche des ventilateurs et suivez le chemin. Repérez les deux soldats à travers la grille, visez-les et descendez-les.

Entrez dans la pièce se trouvant sur votre gauche, visez la plaque sensible, à droite de la machine, et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, ramassez les munitions et les documents sur la table qui est à droite de l'entrée et sortez.

Poursuivez le long du tunnel, éliminez deux soldats et faites attention au nouvel ennemi qui arrive. Utilisez rapidement le bouclier et ouvrez le feu sur le lanceur de flammes. Ramassez son arme, avancez et incinérez les soldats qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Montez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et redescendez de l'autre côté pour rentrer dans le tunnel.

Avancez, ramassez un lingot d'or à gauche et poursuivez à droite. Au croisement, éliminez un Assassin et avancez en premier lieu tout droit vers les caisses. Tirez sur ces dernières pour les détruire, ramassez le lingot d'or derrière puis suivez l'autre chemin de gauche. Avancez dans le corridor, utilisez le lance-flammes et achevez l'Assassin s'il se présente. Détruisez l'inhibiteur de Voile à travers la grille, poursuivez à droite et repérez un sac d'or sous les canalisations.

Ensuite, descendez la pente par la gauche et éliminez deux nazis. Récupérez un sac d'or derrière les barils (à droite) puis allez à gauche. Descendez les marches, éliminez le soldat maniant le lance-flammes de la même façon que précédemment puis occupez-vous du reste. Récupérez un lingot d'or à travers la grille, à gauche de l'entrée, puis avancez au fond et détruisez l'inhibiteur de Voile. Par la suite, activez ce dernier et entrez par le passage de gauche.

Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez un sac d'or près du ruissellement d'eau. Ensuite, ignorez l'entrée sur votre droite et continuez à l'Ouest. Récupérez un autre sac d'or sur l'étagère, dégommez les ennemis en bas et revenez sur vos pas. Allez à l'entrée que vous aviez ignorée, grimpez à l'échelle qui est au fond et remontez à la surface.

Faites attention à la tourelle et au Heavy qui se trouvent à l'autre bout de la route. D'abord, allez dans la ruelle juste à droite de la trappe et ramassez un sac d'or. Utilisez le Voile pour repérer les ennemis et le bouclier pour parer leurs balles. Ensuite, activez le contrôle temporel et courez jusqu'à la fin de la route. Ramassez un lingot d'or près des caisses, revenez sur vos pas et entrez dans l'usine par la porte sud.

Ouvrez l'autre porte, ramassez un sac d'or près de la citerne à droite et sortez. Allez à gauche, ramassez un sac d'or dans le wagon explosé et entrez par la porte qui est sur votre gauche. Éliminez deux soldats, récupérez les documents sur la table et entrez dans la pièce suivante. Prenez le sac d'or près des étagères en face, avancez à gauche et rejoignez la pièce suivante.

Eliminez les soldats que vous apercevez, allez à droite et descendez les escaliers. Avancez tout droit en descendant et repérez un sac d'or près des caisses. Cherchez les canalisations derrière les citernes et ramassez un lingot d'or dans une valise.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans la pièce qui est à droite. Éliminez les soldats restants et accédez à la seconde pièce. Ramassez un sac d'or juste à droite de l'entrée près des caisses, avancez et montez les escaliers. Utilisez l'Ultrapuissance, éliminez les soldats munis de boucliers, ainsi que le sorcier, et avancez. Approchez-vous de la porte et éliminez quelques soldats. Prenez un sac près des caisses à gauche de la porte puis entrez. Avancez le long de la passerelle, prenez les documents sur la table et ouvrez la porte.

Activez le levier qui est près des escaliers, utilisez le bouclier et éliminez le sorcier, ainsi que les soldats restants. Descendez les marches, utilisez les sources du Voile sous les escaliers, dans le coin Est et répétez la même attaque pour éliminer les ennemis sur la passerelle.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le tapis roulant puis sur la passerelle. Actionnez le levier pour désactiver le champ magnétique et descendez les soldats qui arrivent.
Avancez vers l'entrée qui est désormais déverrouillée et faites gaffe au grand tank qui vous lance des boules d'énergie. Activez le contrôle temporel et foncez derrière le tank. Récupérez un sac d'or derrière les caisses qui sont près des

escaliers à droite du tank puis grimpez à l'échelle qui est à l'Est.

Entrez dans la pièce et affrontez les nombreux ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Utilisez le bouclier et le contrôle temporel pour les abattre rapidement. Ensuite, prenez les documents qui sont derrière la table qui est en face de la porte et prenez les commandes du tank près de la fenêtre. Tuez les ennemis qui arrivent par le chemin que vous aviez pris puis détruisez les noeuds d'électricité.

Franchissez la porte de droite, montez les escaliers, ramassez un sac d'or sous la deuxième machine et entrez. Regardez en bas à droite en entrant et récupérez les documents. Allez à gauche, ouvrez la porte et accédez à la prochaine zone. Avancez tout droit en sortant de la porte, entrez dans le coin protégé par des grillages et ramassez un sac d'or. Ensuite, revenez près de l'entrée et montez aux escaliers de gauche. Actionnez le levier, descendez et suivez le marqueur pour atteindre la salle suivante.

Récupérez les documents sous le lavabo qui est à gauche, allez à droite et descendez les escaliers. Faites le plein de munitions dans la pièce de droite puis suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Général Zetta
Le général est très puissant et les balles ne lui provoquent pas de dégâts. Par conséquent, vous devez utiliser l'Ultrapuissance pour l'assommer. Lorsqu'il se met sur le socle du Voile pour se recharger, tirez sur la machine qui se trouve au-dessus du socle pour la détruire et l'abattre sur lui.

Répétez cette opération deux fois successives ensuite mitraillez le général Zetta et achevez-le. Enfin, trouvez la sortie Ouest et allez au centre-ville Est.

Chapitre 10 : Centre-ville

Avancez le long de la route, éliminez les nazis que vous rencontrez en chemin et rejoignez le centre-ville Ouest. Rejoignez le Cercle de Kreisau et discutez avec caroline. Ensuite, allez à gauche en sortant et suivez le marqueur sur la boussole.

Descendez les marches, éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour puis montez aux escaliers d'en face. Trouvez une plaque d'égout au fond à gauche et entrez. Suivez le chemin du tunnel et allez au centre-ville.

Entrez dans le menu des objectifs, changez la mission en cours et choisissez de trouver le marché noir du centre ville. Avancez tout droit jusqu'au bâtiment sur votre gauche et entrez. Descendez au sous-sol, discutez avec le vendeur d'armes et achetez de nouvelles améliorations.

Ensuite, réassignez la mission " Aller au centre-ville " et sortez. Suivez les deux militants jusqu'au tunnel, éliminez plusieurs Renifleurs grâce au contrôle temporel et suivez le marqueur de la boussole.

Avancez dans le tunnel et allez à gauche lors de la bifurcation. L'autre chemin mène au Cercle de l'Aube d'or. Eliminez un Heavy et plusieurs autres ennemis et suivez le chemin du canal jusqu'à ce que vous atteigniez la nouvelle planque du Cercle Kreisau. Discutez avec Erik Engle et sortez.

Rebroussez chemin et suivez la route vers le Nord. Dégommez les nombreux nazis, entrez par la fissure dans le mur Cercle à gauche et utilisez le Voile pour trouver un passage secret. Sortez par la porte Cercle à droite, éliminez les ennemis sur la route et parlez avec le chauffeur pour commencer la mission suivante.

Chapitre 11 : Le Château

Traversez le pont, rechargez votre jauge de Voile et continuez à gauche. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez deux ennemis en haut de la tour, de loin, et progressez au fur et à mesure. Descendez d'autres ennemis dans la tour et entrez.

Couvrez-vous derrière une caisse, visez les ennemis de loin et descendez-les un par un grâce au fusil sniper. Ensuite,

repérez les deux ennemis volants dans les airs, activez le contrôle temporel et criblez-les de balles. Poursuivez, éliminez les snipers sur la passerelle qui se trouve un peu plus loin. Avancez, lancez une grenade sur les ennemis qui sont dans la tour et entrez.

Dégommez les nazis, repérez les caisses à gauche de l'entrée et ramassez un sac d'or. Suivez le chemin vers l'Ouest, éliminez un monstre et détruisez l'inhibiteur qui est au fond à droite. Revenez sur vos pas, repérez le mur qui est près de la grande porte à gauche et activez le Voile pour entrer. Récupérez les renseignements sur la grande caisse qui est à gauche, sortez par la porte et avancez directement à droite. Cherchez derrière les caisses, ramassez un sac d'or et montez aux escaliers de droite.

Utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et éliminez les nombreux ennemis de le zone. Suivez le marqueur sur la boussole et progressez au fur et à mesure que vous éliminiez les nazis. Repérez les sources du Voile et n'hésitez pas à remplir la jauge pour recommencer les attaques. Montez les trois niveaux et éliminez tous les nazis.

Une fois que toute la zone est sécurisée, retournez au premier niveau, récupérez un sac d'or au sommet d'un tas de foin. Ensuite, remontez tous les niveaux et entrez dans une petite tour. Montez à l'escalier, éliminez le nazi et prenez la porte. Activez le Voile, entrez par le passage dans le mur et descendez deux gardes.

Avancez à droite, éliminez les soldats qui sont en bas et sautez par-dessus la clôture. Prenez l'arme placée dans l'appareil et trouvez la sortie de la salle, au sud. Suivez le chemin, visez la porte qui est à gauche et tirez. Activez le contrôle temporel, sortez en courant et éliminez l'Altéré d'un seul tir. Ensuite, changez d'arme pour ne pas gaspiller les munitions et éliminez les soldats restants. Avancez tout droit au nord, visez la seconde porte et ouvrez-la grâce à votre nouvelle arme.

Descendez les escaliers, suivez le chemin et traversez une brèche dans le mur. Avancez, regardez à gauche et récupérez un sac d'or. Suivez le chemin, montez dans l'élévateur et actionnez le levier.

Toit du château

Sortez de l'élévateur, descendez les marches et ouvrez la porte qui est à gauche. Récupérez un lingot d'or dans la valise, sortez et remontez jusqu'au sommet. Entrez par la porte, montez les escaliers plus loin et repérez un interrupteur qui est à droite de la porte métallique. Placez-vous sur l'interrupteur, activez le contrôle temporel et foncez jusqu'à la porte avant qu'elle ne se referme.

Montez les escaliers, détruisez l'inhibiteur qui est à gauche et descendez les ennemis sur le balcon. Restez sur le balcon, avancez à gauche, éliminez d'autres soldats nazis et détruisez un second inhibiteur. Ramassez un lingot d'or sur les caisses de gauche puis descendez les escaliers.

Mettez-vous derrière le pilier qui contient une source du Voile. Utilisez le bouclier ainsi que l'Ultrapuissance puis achevez les soldats et le sorcier. Ensuite, allez au nord et détruisez l'inhibiteur qui est près du cheminée. Montez les escaliers qui sont de l'autre côté, éliminez les ennemis et détruisez un autre inhibiteur.

Prenez à gauche, entrez par la porte et suivez le couloir. Allez à droite en sortant, éliminez les ennemis sur la passerelle et prenez les documents qui sont sur la table. Ensuite, descendez les escaliers et achevez deux autres gardiens. Fouillez le casier de droite, le panneau d'affichage près de la porte verrouillée et suivez le chemin.

Descendez d'autre nazis dans le couloir qui est à gauche, activez le levier pour ôter le champ magnétique et éliminez le sorcier dans la salle suivante. Prenez l'arme Leichenfaust 44, éliminez l'Altéré dans la salle et prenez le passage ouest. Ramassez les munitions sur la table, avancez et entrez dans la bibliothèque. Avancez et prenez à gauche. Achevez plusieurs Assassins et un sorcier. Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau qui est à droite et avancez jusqu'à la porte.

Entrez, avancez et désactivez le champ. Entrez dans la grande salle suivante, descendez les escaliers et achevez les soldats nazis qui s'y trouvent. Ensuite, avancez jusqu'à la cheminée, activez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans la cheminée.

Suivez le chemin à l'intérieur, éliminez deux Renifleurs et atteignez la pièce remplie de munitions. Récupérez un livre d'or dans le coin en bas à droite, deux sacs d'or près de la porte et plusieurs munitions sur la table.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la grande salle à manger et montez aux escaliers qui se trouvent à l'Est. Allez à droite, en haut des marches, et repérez un lingot d'or derrière une peinture. Retournez-vous, franchissez la porte qui est en face des marches et suivez le corridor.

Avancez jusqu'à la passerelle et sautez sur les conduits d'aération. Repérez le tout petit bureau dans la grande salle qui est en bas et atteignez-le. Entrez par le trou dans le toit, ouvrez le coffre fort et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, refaites le chemin à gauche pour revenir à la grande salle, puis au balcon, et poursuivez vers la porte qui est à l'Est. Activez le Voile pour entrer dans un passage secret, suivez le corridor et faites le plein de munitions. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, prenez la porte et montez les marches.

Boss : Reine Geist
Vous disposez d'une mitrailleuse anti-aérienne en main et vous devez éliminer la reine Geist. D'abord, ouvrez le feu et mitraillez-la jusqu'à ce qu'elle tombe par terre. Lorsqu'elle est assommée, visez son abdomen et tirez pour détruire les sacs d'oeufs. Ensuite, la reine Geist vous envoie plusieurs larves pour vous attaquer. Visez-les et détruisez-les avant qu'elles ne vous atteignent. Ensuite, lorsque la reine détruira votre tourelle, trouvez une autre mitrailleuse dans un des coins de l'arène et prenez les commandes. Refaites la même opération depuis le début et détruisez le second sac d'oeufs. Répétez cette démarche deux autres fois, explosez les quatre sacs d'oeufs de la Reine Geist et achevez ainsi la première partie du combat.

Après la scène cinématique, traversez le pont pour rentrer et préparez-vous à affronter la Reine une deuxième fois. Prenez le Leichenfaust 44, visez-la et tirez en reculant. De temps à autre, elle disparait et réapparait derrière vous. Retournez-vous et tirez à nouveau en reculant. Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle se retrouve assommée près de la sortie. Courez alors en sa direction, approchez-vous de son crane et placez la dynamite pour l'exploser une fois pour toutes. Enfin, traversez le pont et trouvez le camion qui vous mènera au centre-ville.

Chapitre 12 : centre-ville

Détruisez les tours

Après la scène cinématique, vous devez éliminer tous les soldats ennemis le temps que votre camarade désactive l'antenne. Regardez vers la cour, utilisez le contrôle temporel et éliminez le soldat volant. Activez le Voile et achevez les autres nazis.

Ensuite, allez au centre-ville et suivez le chemin des égouts pour rejoindre la section Est. Suivez la boussole, éliminez les ennemis dans la cour et sur le balcon. Montez les escaliers jusqu'à l'antenne et détruisez-la.

Ensuite, revenez su vos pas le long du tunnel et allez à droite en sortant. Repérez une porte qui vous mènera au Centre-ville Ouest et prenez-la. Suivez le chemin tout droit jusqu'à la cour. Eliminez d'autres ennemis, repérez l'antenne sur votre droite et détruisez-la.

Ensuite, entrez dans le menu objectif et assignez la mission " Poste émetteur ". L'immeuble contenant le poste émetteur est sur le chemin du retour. Suivez le marqueur sur la boussole, approchez-vous de la porte et entrez.

Chapitre 13 : Poste émetteur

Ouvrez la seconde porte qui est au fond et descendez les quelques nazis qui sont en face. Visez le baril explosif pour les éliminer rapidement. Ensuite, récupérez les documents sur la table et avancez à gauche. Repérez une source du Voile dans un garage, activez le bouclier et l'Ultrapuissance et tirez sur les tourelles de loin. Visez le sniper en haut des tourelles puis détruisez l'inhibiteur derrière celles-ci.

Activez le Voile, repérez une échelle secrète dans le mur et grimpez. Montez sur le balcon, ouvrez la porte et récupérez

une relique dans la valise. Rebroussez chemin, poursuivez à l'Ouest et repérez un sac d'or dans l'allée qui est juste à droite de la mitrailleuse.

Suivez le chemin menant à l'Ouest, visez le baril explosif et descendez le sorcier accompagné de trois soldats en même temps. Avancez, entrez dans le corridor et rejoignez la grande salle.

Avancez dans le coin à droite des escaliers, ramassez un sac d'or se trouvant par terre et descendez les marches. Faites le plein de munitions et montez les autres marches vers l'Ouest. Suivez le chemin, repérez un livre du pouvoir dans une vitre brisée et prenez-le.

Poursuivez le chemin, actionnez le levier et désactivez le champ magnétique. Retournez-vous, visez le groupe de nazis et lancez une grenade pour les éliminer. Canardez les soldats restants et descendez.

Prenez l'entrée qui est à droite des escaliers et allez à droite. Prenez une arme redoutable comme le canon à particules ou le Leichenfaust 44 et descendez la troupe de nazis qui arrive. Cette troupe comprend un sorcier, un Heavy et plusieurs soldats. Une fois que la zone est nettoyée, actionnez le levier qui est dans la pièce à l'ouest et revenez à la pièce qui était protégée par le champ. Récupérez un sac d'or dans le coin (en bas à gauche), repérez un conduit d'aération près du sac et entrez.

Eliminez silencieusement les deux gardes à droite et descendez. Montez sur la planche inclinée, sautez sur les caisses puis sur la passerelle. Activez le Voile, grimpez à l'échelle secrète et avancez à droite sur la passerelle. Entrez dans un nouveau conduit d'aération et descendez dans une grande salle. Eliminez le soldat qui est dans le couloir et les deux autres postés devant l'appareil. Approchez-vous des deux soldats morts et prenez les documents se trouvant sur le bureau.

Suivez le chemin du couloir, sortez et allez d'abord à droite. Prenez le sac d'or dans le coin, revenez à gauche et éliminez les soldats qui sont au fond. Montez les marches sur votre droite, suivez le chemin et entrez. Utilisez l'Ultrapuissance et mitraillez les deux ennemis qui sont plus loin puis remontez les marches.

Défoncez la porte, entrez et avancez jusqu'à la prochaine porte. Prenez les documents sur le mur de droite, rechargez la jauge à gauche et entrez. Avancez directement à droite, prenez le sac d'or et les munitions pour le lance-roquettes. Ensuite, retournez-vous et approchez-vous du rebord. Prenez le fusil sniper, visez les snipers ennemis sur l'autre bâtiment et tuez-les. Allez à gauche, ramassez d'autres munitions et approchez-vous à nouveau du rebord. Activez le Voile, visez le générateur du champ magnétique qui est dans la fenêtre et lancez une roquette pour le détruire.

Ensuite, montez les escaliers et achevez quelques nazis sur le toit. Ensuite, descendez et entrez dans la salle de contrôle. Prenez le document qui est sur le mur de droite et sortez. Prenez les commandes de la tourelle anti-aérienne et ouvrez le feu sur l'émetteur. Détruisez-le, mitraillez les deux soldats volants et quittez la tourelle.

Rebroussez chemin jusqu'au grand trou dans le toit. Descendez, suivez l'unique chemin en évitant les flammes et retournez finalement au centre-ville.

Chapitre 14 : Centre-ville

A présent, retournez au centre-ville et allez directement vers la planque de Kreisau via le tunnel. Dès que vous entrez, discutez avec les quelques personnes et préparez-vous à une attaque nazi. Défendez la planque, utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et descendez le sorcier et ses soldats. Avancez tout droit dans le couloir, utilisez l'Ultrapuissance et descendez le Heavy. Ensuite, retournez à la planque et discutez avec Hans Schmidt.

A présent, entrez par la trappe et revenez aux égouts. Suivez le chemin des égouts et rejoignez la planque de l'Aube d'or. Entrez, discutez avec Erik Dangle et sortez. Entrez dans le menu des objectifs et choisissez d'effectuer la mission QG des SS. Suivez le marqueur pour aller jusqu'au centre-ville Est, éliminez les soldats devant le QG et entrez.

Chapitre 15 : QG des SS

Entrez, éliminez les soldats postés dans la réception et franchissez la porte de droite. Récupérez le sac d'or sur le coffre, fouillez ce dernier et revenez sur vos pas. Prenez la porte à gauche, avancez et prenez à droite. Mitraillez les ennemis dans la pièce et entrez dans la pièce qui est juste à gauche de l'entrée. Ramassez le lingot d'or dans la mallette, sortez et entrez dans une autre pièce plus loin à gauche. Ramassez un sac d'or et des documents sur les tables puis revenez sur vos pas et montez les escaliers qui sont sur votre droite.

Éliminez les soldats qui arrivent, entrez dans la pièce de droite et achevez ceux qui s'y trouvent. Récupérez un sac d'or sur la table au milieu, les documents dans le coffre à droite et sortez.Prenez l'entrée qui est à gauche des marches, avancez tout droit et tournez à droite. Entrez dans la pièce qui est à gauche, ramassez le sac d'or sur la table, fouillez le tiroir pour trouver des renseignements puis sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la première pièce à droite. Éliminez les nazis à l'intérieur, ouvrez la porte du placard qui est à gauche et grimpez à l'échelle. Détruisez l'inhibiteur, avancez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver un lingot d'or.

Ensuite, retournez à la pièce, activez le Voile et entrez par le passage dans le mur. Approchez-vous du panneau à gauche et récupérez les renseignements dont vous avez besoin. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la salle des femmes innocentes et éliminez les ennemis. Entrez dans la seconde salle qui est à gauche, prenez la porte de droite et descendez. Suivez le chemin, repérez une source à proximité d'une citerne et atteignez-la. Examinez la valise qui se trouve juste à côté, prenez lingot d'or et poursuivez votre échappée. Ouvrez la plaque d'égouts, descendez et rejoignez ainsi le centre-ville Est.

Centre-ville Est

A présent, retournez à la planque de l'Aube d'or et discutez avec votre contact. Ensuite, allez à droite de la sortie et entrez dans la base paranormale non loin de votre position.

Chapitre 16 : Base Paranormale

Entrez, ramassez le sac d'or à droite des escaliers et éliminez les soldats postés en haut. Montez les marches, libérez le prisonnier et montez aux escaliers de droite. Éliminez un sorcier et d'autres soldats en haut, ramassez les deux sacs d'or à gauche et montez les marches.

Eliminez les soldats sur votre gauche, avancez et descendez les escaliers à gauche. Récupérez un sac d'or près d'une machine à coudre et revenez. Entrez dans la pièce que vous aviez dépassée, éliminez d'autres ennemis et entrez dans une autre pièce à droite. Récupérez une relique dans l'étagère, sortez et entrez par la double porte du milieu. Ramassez un sac d'or et des documents dans la pièce qui est à gauche, revenez sur vos pas et montez aux escaliers à l'autre côté.
Avancez à gauche en sortant, éliminez d'autres soldats nazis et prenez la première entrée à gauche. Descendez les ennemis et libérez le prisonnier. Récupérez le sac d'or sous la table, les documents dans le casier et sortez.

Poursuivez le chemin allant à gauche et ouvrez la porte qui est au fond du couloir. Récupérez un sac d'or sous les caisses, ouvrez la porte et tuez les ennemis qui sont à l'intérieur. Activez le Voile et tirez sur l'un des Geist pour les éliminer en un seul coup. Ensuite, libérez le prisonnier, récupérez les documents dans le casier et le sac d'or sur la table de droite. Enfin, ouvrez les portes suivantes et retournez au centre-ville Est.

Centre-ville Est

Grimpez à l'échelle, dégommez le soldat qui manie le lance-roquettes et éliminez les autres qui sont en bas. Ensuite, descendez et allez à l'Est. Suivez la route et tuez les nazis que vous apercevez. Poursuivez le long de l'allée qui est en face de la planque de l'Aube d'or et continuez jusqu'au centre-ville.

Repassez par la planque du Cercle de Kreisau, descendez dans les égouts et suivez le marqueur de la boussole. Achevez d'autres nazis et allez au centre-ville Ouest.

Eliminez les ennemis que vous rencontrez le long du chemin et atteignez la cour de l'aérodrome. Achevez plusieurs ennemis et faites attention au tank qui vous tire dessus. Prenez le lance-roquettes, activez le contrôle temporel et détruisez-le. Enfin, dégagez la voie en éliminant les ennemis restants et suivez le chauffeur jusqu'au camion.

Chapitre 17 : L'aérodrome

Eliminez le sorcier et les s ennemis qui arrivent, descendez dans le fossé sous le camion et récupérez un sac d'or. Allez vers le sud, repérez un sac d'or dans une étagère et ramassez-le.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante au nord-ouest et descendez les mécaniciens. Entrez, ramassez un sac d'or près de l'étagère qui est à droite, des documents sur le bureau de gauche et montez aux escaliers, plus loin. Faites attention au soldat équipé de lance-flammes se trouvant à gauche, activez le contrôle temporel et achevez-le.

Ensuite, marchez sur la clôture et sautez sur la poutre métallique, au milieu. Avancez et récupérez un lingot d'or dans une valise, plus loin. Revenez sur la passerelle et allez au nord cette fois-ci.

Entrez dans la première pièce, ramassez un sac d'or sur les casiers à droite et entrez dans la pièce suivante. Récupérez les documents sur le bureau qui est à gauche, les munitions et ouvrez l'autre porte qui est à gauche.

Vous apercevez alors plusieurs ennemis arriver dans la cour. Sortez votre arme favorite, descendez près de la source du Voile et canardez les ennemis un par un. Si vous êtes blessé, battez en retraite pour recharger le Voile puis revenez à l'attaque. Utilisez l'Ultrapuissance pour éliminer les ennemis protégés derrière des boucliers et sécurisez la cour.

Ensuite, allez derrière la tourelle au fond à gauche de la cour et ramassez le sac d'or qui s'y trouve. Allez au Nord-est, utilisez le contrôle temporel ainsi que l'Ultrapuissance et achevez les soldats volants. Détruisez les boucliers avec des coups de feu ultra puissants, avancez et entrez dans la cour suivante.

Eliminez plusieurs Renifleurs qui arrivent par la droite et tuez également quelques soldats dans le coin droit. Ramassez un sac d'or près de la cabine du gardien, à gauche de l'entrée, et revenez au Sud-est. Reprenez le chemin principal, ramassez un autre sac d'or derrière les petites caisses de droite et continuez jusqu'au hangar. Avancez, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la salle de contrôle. Ramassez un sac d'or près de l'étagère à gauche de l'entrée et suivez le chemin pour descendre les marches.

Dans ce rude combat, vous devez éliminer les monstres qui arrivent et l'ennemi qui est protégé à l'intérieur du Cercle. D'abord, activez l'Ultrapuissance et détruisez les trois générateurs qui brillent en rouge.

Avancez rapidement à droite de l'entrepôt, éliminez les deux premiers monstres qui arrivent et repérez la source du Voile pour recharger la jauge. Lorsque le champ protégeant l'ennemi est détruit, prenez le Leichenfaust 44. Restez en mode Ultrapuissance, ouvrez le feu et achevez-la en quelques tirs.

Après le combat, partez au sud-est de l'entrepôt, entrez et montez aux escaliers. Tuez le Renifleur, entrez dans le premier bureau et récupérez les documents sur la table. Ensuite, ouvrez l'autre porte à gauche, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez le second bureau. Faites le plein de munitions, ramassez le sac d'or et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

Allez tout droit en descendant les marches, sortez et éliminez le manieur du lance-flamme, à gauche, grâce à l'Ultrapuissance. Ensuite, allez d'abord à droite et entrez dans le bâtiment qui se trouve derrière la tourelle. Visitez le bureau, récupérez un lingot d'or dans une mallette et revenez sur vos pas.

A présent, prenez la porte qu'avait prise le manieur du lance-flamme et ramassez un sac d'or derrière le camion près des marches. Avancez jusqu'au fond, prenez les documents sur le mur et descendez par la trappe pour atteindre l'Aérodrome Est.

Aérodrome Est

Avancez à gauche, éliminez le soldat nazi et ramassez le sac d'or sous les escaliers. Suivez le corridor, éliminez le manieur de lance-flamme, les soldats nazis, et suivez le chemin. Récupérez un sac d'or près des citernes à gauches des marches puis prenez les escaliers. Lancez une grenade dans la première pièce à gauche, détruisez ainsi l'inhibiteur et éliminez les soldats qui sont à l'intérieur. Ramassez le sac d'or derrière la machine, sortez et mitraillez les nombreux soldats qui arrivent.

Entrez dans la seconde pièce (à droite), faites le plein de munitions, récupérez un lingot d'or dans une mallette et sortez. Descendez les escaliers qui sont au fond, dégommez quatre autres nazis et approchez-vous des escaliers du fond. Avant de monter, récupérez un sac d'or au pied de la grande canalisation, à droite des marches.

Montez les marches, rejoignez le hangar et éliminez le sorcier ainsi que le manieur de lance-flamme grâce aux pouvoirs du Voile.
Ramassez un sac d'or près de la rampe qui mène à l'avion puis montez sur la passerelle. Actionnez le levier, récupérez des documents sur la table qui est à proximité de la machine et prenez l'entrée Nord.

Prenez les documents sur les caisses, tournez à droite et couvrez-vous. Sortez le fusil sniper, visez les ennemis de loin et dégommez-les. Avancez jusqu'au fond du couloir et trouvez un sac d'or près de la porte. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seule pièce disponible. Achevez les chercheurs, activez le contrôle temporel et éliminez l'Assassin. Tuez également le sorcier, récupérez les documents sur la table près de la fenêtre et poursuivez au Nord-est.

Tuez d'autres soldats et d'autres sorciers dans le couloir, ramassez un sac d'or près des caisses de droite et continuez. Dépassez la porte verrouillée par le champ magnétique et mettez-vous près des caisses au fond. Visez le baril explosif à travers le champ, passez en Ultrapuissance et tirez pour endommager l'appareil et l'inhibiteur. Ensuite, entrez à l'aide du contrôle temporel et atteignez la pièce suivante.

Repérez la source du Voile à droite, utilisez-la pour remplir votre jauge et éliminez deux vagues successives d'ennemis. D'abord, utilisez l'Ultrapuissance et achevez le manieur de lance-flamme. Utilisez le bouclier pour ne pas subir de dégâts et éliminez les sorciers. Si votre jauge du Voile est vide, rechargez-la et reprenez les assauts. Enfin, éliminez les ennemis qui arrivent par l'élévateur, empruntez ce dernier et montez.

Ramassez la relique d'or près du vendeur d'armes, achetez de nouvelles améliorations pour la dernière fois et avancez jusqu'au quai. D'abord, éliminez les deux mécaniciens à droite et faites attention au sniper qui se trouve au loin, en haut à droite. Prenez votre fusil sniper, éliminez ce dernier et avancez sur la passerelle. Faites attention aux soldats et aux deux monstres qui arrivent, utilisez l'Ultrapuissance et achevez-les.

Ensuite, avancez à droite, éliminez les soldats qui sont sur la passerelle de droite et ceux au fond en face. Prenez les escaliers qui sont à gauche, éliminez d'autres soldats sur la passerelle et montez au dernier étage. Eliminez les ennemis restants sur la passerelle de l'autre côté et approchez-vous de la cabine de contrôle. Activez l'Ultrapuissance, ou le bouclier, et tuez le sorcier ainsi que plusieurs autres soldats nazis. Entrez dans la cabine, récupérez des documents sur la machine de droite puis activez le levier pour déployer le pont. Enfin, avancez sur le pont et rejoignez le Zeppelin.

Chapitre 17 : Zeppelin

D'abord, tuez les deux mécaniciens sur la plateforme et avancez à droite. Achevez les autres ennemis qui sont sur la plateforme inférieure puis atteignez-la. Descendez les escaliers à gauche et éliminez un Heavy accompagné de plusieurs soldats. Visez le baril explosif pour éliminer les ennemis en un seul coup puis occupez-vous du mastodonte. Si votre jauge de Voile est vide, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Entrez dans le Zeppelin par la brèche, prenez les documents sur la caisse de droite et descendez les escaliers. Tuez le chercheur, suivez le couloir de gauche et entrez dans la pièce. Ramassez les documents qui sont sur le mur, à droite de la porte, et avancez sur la passerelle puis éliminez les ennemis qui arrivent.

Avancez tout droit sur la passerelle, suivez le chemin de droite et ramassez les documents posés sur la caisse. Entrez,

tuez les chercheurs, posez la dynamite sur les appareils qui sont à droite et sortez. Suivez l'autre chemin de la passerelle, tuez les soldats qui sortent de l'élévateur et prenez ce dernier.

Éliminez le premier soldat, descendez les marches puis dégommez quatre autres sur la passerelle. Avancez, faites attention au manieur de lance-flamme qui arrive en courant par la droite et tuez-le. Abattez les ennemis restants et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Prenez le lance-roquettes, entrez et lancez une roquette tout droit vers la porte qui vous fait face pour éliminer un grand nombre d'ennemis. Ensuite, descendez le manieur de lance-flamme et les ennemis restants avec votre deuxième arme. Une fois que la zone est nettoyée, prenez les documents sur la dernière caisse (à droite) et franchissez la porte d'en face.

Activez le Voile et repérez les quatre moteurs à droite et à gauche. Éliminez les soldats volants et détruisez-les à l'aide d'une roquette (ou du Leichenfaust 44). Ensuite, prenez votre lance-flamme et montez les escaliers en courant. Incinérez les soldats et la femme qui sortent de la petite pièce et entrez. Désactivez le champ magnétique et entrez dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, allez à droite et éliminez les chercheurs. Entrez dans la pièce suivante, éliminez deux soldats, deux chercheurs et récupérez les documents sur l'une des caisses.

Prenez la porte suivante, tuez le chercheur et utilisez le bouclier pour passer les faisceaux électriques. Avancez jusqu'au champ magnétique, visez le baril explosif et tirez en mode Ultrapuissance pour exploser l'interrupteur. Entrez, avancez sur l'une des passerelles et éliminez les ennemis qui sont dans la zone. Utilisez le Voile pour les repérer et dégommez-les. Poursuivez jusqu'au fond et jusqu'à la cabine, éliminez le sorcier et actionnez le levier du milieu. Entrez par la porte qui est devant le levier et visitez une petite pièce à gauche. Faites le plein de munitions, récupérez des documents et sortez. Ensuite, suivez le corridor et prenez l'élévateur.

Vous aboutissez dans une grande salle remplie de soldats ennemis. Activez le contrôle temporel et éliminez un maximum de soldats avant que la jauge ne se vide. Repérez une source du Voile près de l'entrée et achevez les ennemis restants. Ensuite, récupérez les documents sur la grande table du milieu et sortez par l'une des portes au sud.

Traversez la passerelle et entrez au hangar. Allez à gauche et activez le levier pour déployer la passerelle puis traversez-la. Ensuite, activez le levier de la passerelle du milieu et éliminez les ennemis de loin. Prenez couverture derrière les caisses de gauche et près de la source. Récupérez les documents sur les caisses, activez un autre levier au milieu et rejoignez le côté opposé de la pièce.

Entrez par l'une des deux portes et accédez à la salle du portail. Eliminez les deux ennemis aux commandes des tourelles puis achevez l'Assassin. Montez les escaliers de droite et entrez dans la cabine de commande. Tuez le chercheur, ramassez les documents sur la machine et actionnez le levier.

Sortez, éliminez le sorcier, les soldats nazis et le Heavy qui arrivent. Abaissez le levier du portail et attendez que le portail s'active. Retournez jusqu'à la cabine si vous êtes blessé et éliminez les ennemis qui arrivent. Ensuite, approchez-vous du portail, activez le bouclier et le contrôle temporel et entrez.

Chapitre 18 : Soleil Noir

Avancez, ramassez les munitions à droite, préparez-vous au dernier affrontement et entrez dans le second portail. Le combat se divise en trois phases :

Phase 1

Après la scène cinématique, prenez le Leichenfaust 44 et mettez-vous derrière les machines. Activez l'Ultrapuissance, déplacez-vous avec la machine et ouvrez-le feu sur votre ennemi. Activez également le bouclier si vous n'est pas à couvert et trouvez refuge derrière une autre machine. Remplissez votre jauge du Voile et reprenez les attaques ultras puissantes avec la même arme. Lorsque Hans aura subi assez de dégâts, il est assommé. Par conséquent,

approchez-vous de lui pour le saisir et appuyez sur la touche d'attaque pour détruire son premier cristal.

Phase 2

Dans cette seconde phase, votre ennemi utilise le contrôle temporel pour s'approcher rapidement de vous. Par conséquent, utilisez le contrôle temporel à votre tour, activez l'Ultrapuissance et tirez-lui dessus avec une arme puissante.

Repérez les sources de Voile près de la fenêtre et sous les engrenages. Remplissez la jauge et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé à nouveau. Approchez-vous de lui et détruisez un deuxième cristal.

Phase 3

Avant de reprendre les hostilités, descendez et faites le plein de munitions dans la tente. Lorsque vous êtes prêt, remontez la pente. Visez le point fragile du pont et tirez avec votre lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Ensuite, remontez à l'échelle et éliminez les nombreux Renifleurs qui arrivent à l'aide du canon à particules. Continuez à remonter la pente par la gauche, ouvrez le feu sur Hans avec le canon à particules et avancez jusqu'au bout pour remonter vers l'arène précédente.

De retour dans l'arène, activez l'Ultrapuissance et canardez-le avec votre plus puissante arme (le Leichenfaust44). Utilisez les sources du Voile près des engrenages, prenez couverture derrière les murs et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une autre arme lourde, comme le lance-roquettee ou le fusil à particules. Enfin, approchez-vous de lui une dernière fois et détruisez le dernier cristal. Une fois que Hans est abattu, rejoignez le portail et libérez ainsi Eisenstadt. Félicitations ! Vous avez complété Wolfenstein !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Banquier

Gagner dans la carte Bank en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Canalisateur

Gagner dans la carte Canals en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Brûlure chimique

Gagner dans la carte Chemical en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Opérateur

Gagner dans la carte Facility en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Hospitalisé

Gagner dans la carte Hospital en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Attention au manoir !

Gagner dans la carte Manor en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Radio pirate

Gagner dans la carte Rooftops en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Onde de choc

Gagner dans la carte Tesla en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Sujet de test

Utiliser chaque compétence du Voile une fois (multijoueur).

Voilophile

Passer 5 minutes dans le Voile (multijoueur).

Aspi du Voile

Vider 5 mares du Voile contenant de l'énergie du Voile (multijoueur).

Militaire de carrière

Atteindre le rang 25 (multijoueur).

Très haut gradé

Atteindre le rang 50 (multijoueur).

Camp d'entraînement

Éliminer un ennemi avec chaque arme propre au soldat ainsi qu'avec le sac d'explosifs et l'attaque du Voile (multijoueur).

Élève infirmier

Ressusciter un joueur, donner une trousse de soins et soigner quelqu'un avec l'Aura de Soins (multijoueur).

Entraînement de base

Remplir un objectif principal, donner un pack de munitions et utiliser la vitesse du Voile (multi).

Fin de partie

Terminer la campagne solo, quel que soit le mode de difficulté.

Collectionneur

Récupérer toutes les armes au cours d'une campagne solo.

Petite virée

Terminer toutes les missions du centre-ville O/E au cours d'une campagne solo.

Citadin

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

Chasseur

Tuer un ennemi de chaque type au cours d'une campagne solo.

Trésor de guerre

Récupérer plus de 30 000 $ au cours d'une campagne solo.

Geist renommé

Passer deux heures dans le Voile au cours d'une campagne solo.

Surpuissance

Tuer 3 ennemis flottants.

Bubulle

Bloquer 1 000 tirs avec le pouvoir Bouclier au cours d'une campagne solo.

Temps écoulé

Utiliser le Contrôle temporel pendant plus d'1 heure au cours d'une campagne solo.

Saccage

Tuer 200 ennemis avec l'Ultra-puissance au cours d'une campagne solo.

Espion émérite

Récupérer tous les renseignements au cours d'une campagne solo.

Bibliothécaire

Récupérer tous les Livres de Pouvoir au cours d'une campagne solo.

Destructeur

Détruire 1 000 éléments destructibles au cours d'une campagne solo.

Petit nouveau

Terminer la mission de la gare de triage au cours d'une campagne solo.

Fana de gadgets

Acheter toutes les améliorations d'une arme au cours de la campagne solo.

Matraquage

Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps au cours d'une campagne solo.

Argent

Frappes chirurgicales

Éliminer 200 joueurs ennemis en utilisant l'attaque du Voile (multijoueur).

Feu d'artifice

Éliminer 100 joueurs ennemis en utilisant le sac d'explosifs (multijoueur).

Retour d'outre-tombe

Ressusciter 250 coéquipiers dont 10 au cours d'une seule partie (multijoueur).

Focalisation

Redonner 5 000 points de santé à vos coéquipiers en utilisant l'Aura de Soins (multijoueur).

Donateur

Donner 100 trousses de soins à vos coéquipiers (multijoueur).

Coureur

Utiliser la vitesse du Voile pendant 30 minutes (multijoueur).

Ingénieur

Remplir 30 objectifs principaux et 50 objectifs secondaires (multijoueur).

Bulldozer

Éliminer 200 joueurs ennemis avec le Panzerschreck ou le lance-flammes (multijoueur).

Fournisseur officiel

Donner 100 packs de munitions à vos coéquipiers (multijoueur).

Homme de fer

Terminer la campagne solo en mode Difficile ou Furieux.

Chercheur d'or

Récupérer tous les éléments de valeur au cours d'une campagne solo.

Conservateur

Terminer une mission sans recharger au cours de la campagne solo.

Marathonien

Terminer la campagne solo en moins de 12 heures.

Oeil de lynx

Trouver tous les objets à récupérer au cours d'une campagne solo.

Invisible

Terminer la campagne solo en mourant moins de trois fois.

Or

Super-soldat

Terminer la campagne solo en mode Furieux.

Platine

Platine

Gagner tous les trophées.

Wolfenstein 3D

© id Software 2009

+ D'INFOS FORUM

DÉMARRER AVEC 1 000 $

Si vous avez téléchargé le jeu Wolfenstein 3D, vous pourrez démarrer votre partie de Wolfenstein avec un bonus de 1 000 $.

World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision / Left Behind Games 2007

PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT Débloquer Phil Hellmuth

Worms HD

© Sony / Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Dégâts de bronze

Cumulez un total de 10 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

Défis

Effectuez les vingt défis en match à mort solo

Entrainement

Effectuez tous les défis des didacticiels

Quatuor

Jouez à quatre sur PlayStation Network

Joli lob

Remportez une partie PlayStation Network en utilisant seulement la grenade

Argent

Dégâts d'argent

Cumulez un total de 25 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

3 minutes chrono

Remportez une partie PlayStation Network avec classement en moins de 3 minutes

Or

Dégâts d'or

Cumulez un total de 50 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

WWE Legends of Wrestlemania

© THQ / Jakks Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES ALTERNATIVES

Ces codes sont à saisir sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal.

`BrutusTheBarberShop!`	Costume spécial (Brutus Beefcake)
`CobraClutchSlaughter`	Costume spécial (Sergent Slaughter)
`HawkFromLegionOfDoom`	Costume spécial (Hawk's LOD 2000)
`IronSheikCamelClutch`	Costume spécial (The Iron Sheik)
`ShawnsSweetChinMusic`	Costume spécial (Shawn Michael)
`TheBirdmanKokoBWare!`	Costume spécial (Koko B Ware)
`TheRoadWarriorAnimal`	Costume spécial (Animal)
`UndertakersTombstone`	Costume spécial (Undertaker)
`UnlockTheRockBottom!`	Costume spécial (The Rock)
`WithManagerJimmyHart`	Costume spécial (Jimmy Hart)

VARIANTES DE MATCHES

"Steel Cage"

Remporter une médaille d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Hell in a Cell"

Remporter deux médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Iron Man"

Remporter trois médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

TROPHÉES

Bronze

Manager

Gagner en utilisant un manager dans un match EXHIBITION

Créer une Superstar

Argent

Enchaînement de luttes

Gagner en exécutant un enchaînement de luttes

Enchaînement de luttes par Tag

Gagner en exécutant un enchaînement de luttes par Tag

Prises à gogo

Gagner en exécutant uniquement des prises

Technicien

Gagner en exécutant au moins cinq contres en un seul match

Attaque plongeante

Réussir une attaque plongeante depuis les quatre coins du ring

Première médaille

Obtenir une médaille en mode WrestleMania Tour

Si je me souviens bien...

Terminer n'importe quel match "Revivre" du mode WrestleMania Tour sans ouvrir le menu Pause

Nouvelle Legend

Vaincre dix adversaires avec une Superstar créée en mode Legend Killer

Legend Killer

Obtenir une médaille en mode Legend Killer

Superstar créée invincible

Augmenter au maximum les attributs d'une Superstar créée

Or

Vainqueur Royal Rumble

Gagner un 30-Man Royal Rumble

Collectionneur de médailles

Obtenir toutes les médailles du mode WrestleMania Tour

WrestleMania Tour

Terminer tous les matchs "Revivre" du mode WrestleMania Tour

Véritable Legend Killer

Obtenir toutes les médailles du mode Legend Killer

Legend Killer super rapide

Devenir un Legend Killer en mode Legend Killer en 30 minutes ou moins

Numéro 1

Atteindre la 1ère place du Classement avec une Superstar créée en mode Hall of Fame

Platine

Platinum

Obtenir tous les trophées

WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2007

CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

TOUTES LES ARÈNES

Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

SECRETS

Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

WWE Legends	Trophée à remporter
Bam Bam Bigelow	Unforgiven Trophy
Bret Hart	Survivor Series Trophy
Cactus Jack	SummerSlam Trophy
Dude Love	SummerSlam Trophy
Hulk Hogan	WrestleMania Trophy
Jerry "the King" Lawler	No Way Out Trophy
Mankind	SummerSlam Trophy
Mr. Perfect	Backlash Trophy
Shane McMahon	Armageddon Trophy
Stone Cold Steve Austin	Royal Rumble Trophy
Tazz	No Way Out Trophy
The Anvil Jim Neidhart	Survivor Series Trophy
The Rock	WrestleMania Trophy

POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

KellyKG12R	Kelly Kelly (tenue 2)
DXCOSTUME69K2	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

No Way Out	5 points en mode Hall of Fame
Vengeance	6 points en mode Hall of Fame
ECW One Night Stand	7 points en mode Hall of Fame
December to Dismember	8 points en mode Hall of Fame
New Year's Revolution	9 points en mode Hall of Fame
Summerslam	10 points en mode Hall of Fame
Wrestlemania 23	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

MODES SECRETS

Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

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

Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Difficile.

Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

TROPHÉES

Bronze

Promenade

Terminer partie Avancé

Tâches habituelles

Terminer partie Expert

Oops, vous allez bien?

Tuez votre premier monstre

Survol inquiétant

Tuez un monstre volant

Prenez ça!

Exécutez votre premier Combo

Etre bonne semble facile

Terminer partie Avancé avec fin "heureuse"

En finir avec lui!

Battre le Ténébreux au Temple des Ténèbres

Côté sombre

Exécuter forme Ténèbres

Côté clair

Exécuter forme Lumière, première fois

Faire ses courses

Utiliser chaque item au moins une fois

Joli "machin" en argent

Récolter trois parties d'artéfact en argent

Joli "machin" en or

Récolter trois parties d'artéfact en or

Joli "machin" en rubis

Récolter trois parties d'artéfact en rubis

Devenir Tireur d'élite

Atteindre niveau maximum Tireur d'élite

Maîtriser le Corps-à-corps

Atteindre niveau maximum Corps-à-corps

Je suis vraiment Spéciale

Apprendre toutes améliorations Forme Spéciale

Maîtriser Combat aérien

Atteindre niveau maximum Combat aérien

Incroyable métabolisme

Atteindre Régénération santé maximum

Chasseuse de monstres

Eliminez 100 monstres

Exterminatrice des monstres

Eliminez 1.00 monstres

Collectrice d'âmes

Récoltez 5.000 âmes

Grande collectrice d'âmes

Récoltez 50.000 âmes

Argent

Rude combat

Terminer partie Pro

Ne peut pas me toucher

Finir le niveau sans perdre votre santé

Magicienne

Finir le niveau uniquement avec magie

Brave fille

Terminer partie Expert avec fin "heureuse"

Serviteur des Ténèbres

Apprendre les sorts des Ténèbres

Adepte de Lumière

Apprendre sorts de Lumière

Compteur impossible

Atteignez le niveau IMPOSSIBLE au compteur

Verrouiller et charger!

Apprendre toutes les améliorations de tir

Maîtriser toutes techniques

Atteindre niveau maximum Tir, Corps-à-corps et Combat aérien

Super-exterminatrice de monstres

Exterminez 10.000 monstres

Epique récoltrice d'âmes

Récoltez 5.000.000 d'âmes

Or

Tu ne me toucheras donc JAMAIS?

Finir 6 niveaux sans perdre votre santé

Victoire indiscutable

Combattre un maître en préservant votre santé

Dur, dur d'être une brave fille

Finir partie Pro avec fin 'heureuse"

Récoltrice d'âmes exceptionnelle

Récoltez 50.000.000 d'âmes

Platine

Platine

Attribué pour avoir brillamment remporté tous les trophées de X-Blades

MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Normal ou Facile.

TOUS LES COSTUMES

Ramassez les figurines cachées dans le jeu pour affronter Wolverine dans différents costumes. Gagnez le défi pour remporter cette tenue.

Costume bleu/jaune

Réussir le défi de Classic Wolverine

Costume marron/jaune

Réussir le défi de Legendary Wolverine

Costume X-Force

Réussir le défi de X-Force Wolverine

TROPHÉES

Bronze

Un bon début

100 ennemis tués

Une journée bien remplie

500 ennemis tués

Pas de quartier

Fente effectuée contre 250 ennemis

Fente

Fente effectuée contre 25 ennemis

Pas de quartier

Fente effectuée contre 100 ennemis

Plein le dos

Fente dans le dos d'un prototype de WENDIGO

Tueur express

1 ennemi tué rapidement

Tueur efficace

20 ennemis tués rapidement

Tueur parfait

3 ennemis tués rapidement d'affilée

Chute mortelle

10 ennemis tués en les projetant dans le vide

Apprenti

Un réflexe de combat au niveau Maître

Mutation

Un Mutagène au niveau 3

Stupéfiant

50% des plaques d'identification du jeu trouvées

Défensif

1 contre-attaque effectuée

Intouchable

25 contre-attaques effectuées

Attrape !

1 ennemi tué en renvoyant un projectile

Boomerang

25 ennemis tués en renvoyant un projectile

Assaut aérien

10 prises en l'air réalisées

Wolverine ultime

4 prototypes de Wendigo trouvées et vaincus en même temps à Alkali Lake

Patate chaude

Enflammez 20 ennemis

Problème de fusil

25 Ghosts tués avec leur arme

WoW !

Vous frissonnez en examinant l'épée et le squelette. Un bruissement dans les arbres renvoie vaguement l'écho du nom "Arthas"

Maître des airs

6 ennemis tués en l'air d'un seul coup

Tout équipé

Toutes les améliorations obtenues

Coupés en rondelles

6 ennemis tués avec une seule attaque

Trouvé !

Vous avez trouvé une tape mystérieuse !

Festival de l'horreur

100 ennemis démembrés

Tous les sens à l'affût

200 ennemis tués en mode Sens sauvages

Un geste pour l'environnement

10 ennemis tués en utilisant des objets de l'environnement

Eco-warrior

30 ennemis tués en utilisant des objets de l'environnement

Assoiffé de sang

50 ennemis tués en mode Folie meurtrière

Arme X

150 ennemis tués en mode Folie meurtrière

Du gâteau

C'est un vrai gâteau, rien que pour vous ! Délicieux !

Grand nettoyage

Tous les objets de l'épicerie ont été détruits pendant le combat contre Fred Dukes

Argent

Le meilleur à ce jeu-là

2 000 ennemis tués

Samouraï

Tous les réflexes de combat au niveau Maître

Brigade du diable

Toutes les plaques d'identification du jeu trouvées

Mixer

200 ennemis tués avec un Coup de griffe circulaire

Or

Plus fort que la mort

Finissez le jeu en mode Difficile

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie. Un son confirmera leur validité. Attention, ces codes désactivent les trophées.

Costume original de Wolverine (jaune et bleu)

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , , , , , R3. Vous pourrez alors sélectionner ce costume depuis le menu principal.

Immortalité

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , , R3.

Rage infinie

En cours de partie, faites : , R3.

Réflexes accélérés

En cours de partie, faites : , R3.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Origines

Invincible

Vous débutez l'aventure pendant une chute libre suite à la destruction de votre hélicoptère. Déplacez Wolverine à gauche et à droite pour éviter les missiles ennemis. Après l'atterrissage, commencez par éliminer vos premiers opposants. Les ennemis ne sont pas très difficiles à battre et vous pourrez vous exercer au combat sur eux. Familiarisez-vous aussi avec les commandes de base et apprenez à attaquer, projeter et parer. Wolverine régénère sa santé et sa jauge se remplit quand il est au repos. Evitez cependant d'encaisser plusieurs coups successifs au risque de ne pas permettre à Logan de se régénérer à temps et de mourir. Eliminez la quinzaine d'hommes jusqu'à l'ouverture du grand portail.
Avancez alors et neutralisez d'autres soldats. Allez ensuite vers la petite cascade et passez derrière elle pour trouver un soldat avec la première plaque d'identification à récupérer. Apprenez ensuite à exécuter l'attaque Fente et appliquez-la sur l'ennemi qui se trouve sur l'autre rive.

Survivant

Objectif : Rejoignez le site du crash de l'hélicoptère.

Utilisez Fente pour sauter du haut de la falaise et éliminer vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, passez en mode Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Exécutez un double saut pour atteindre le rebord. Sautez ensuite sur le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Montez avec la corde et sautez vers la falaise. Montez au sommet et avancez jusqu'à l'apparition d'un hélicoptère. Utilisez Fente pour sauter sur l'appareil. Brisez la vitre pour attraper le pilote et le finir.
Une fois revenu sur la terre ferme, franchissez la porte pour affronter le champion de la machette. Il s'agit d'un boss qui est en feu et qui utilise deux machettes. Restez à distance pour éviter de prendre feu et utilisez votre coup puissant contre votre ennemi. Quand il est loin de vous, utilisez Fente pour l'atteindre. Attaquez sans relâche pour ne pas laisser le temps à votre ennemi de riposter. Après la mort du boss, plusieurs autres ennemis débarquent. Utilisez Fente pour passer de l'un à l'autre jusqu'à les neutraliser tous. Avant de sortir, allez près de la torche qui se trouve dans une petite entrée, à droite, et récupérez les plaques d'identification du soldat mort.
Suivez ensuite le chemin de la sortie et montez la dénivellation. Avancez sur le pont et éliminer les premiers ennemis. Utilisez ensuite Fente pour sauter au dessus de la partie détruite du pont et éliminer en même temps vos ennemis. Quand ils coupent les cordes du pont. Montez en éliminant ou en projetant vos ennemis et avancez jusqu'à la corde suspendue.

Resquilleur

Objectif : trouver un moyen de franchir le portail fortifié.

Utilisez la corde comme tyrolienne et éliminez le premier ennemi. Allez à gauche et montez la pente. Eliminez les

ennemis qui gardent la zone et utilisez Fente pour éviter les tirs des soldats. Allez ensuite vers le cadavre qui se trouve près des caisses et des barils et prenez sa plaque d'identification. Allez vers la voiture et poussez-la pour qu'elle défonce le portail.

Une fois à l'intérieur, vous obtenez une nouvelle compétence. La Rage vous permet de lancer des Furies contre plusieurs ennemis. Ramassez les orbes laissés par les ennemis morts et les objets détruits pour remplir la jauge de Rage. Commencez par sauter sur les ennemis qui se trouvent dans la falaise ensuite passez à ceux dans la cour. Quand le champion de la machette débarque, allez dans l'eau pour éviter de prendre feu suite aux attaques de votre ennemi et utilisez votre nouveau coup de griffe circulaire. Evitez l'onde de choc générée suite à l'atterrissage de votre ennemi et plaquez le champion au sol pour le finir plus rapidement.
Passez ensuite par le portail suivant. Tuez deux ennemis et utilisez les Sens Sauvages pour trouver le mur à escalader. Sautez dans la zone suivante et faites le ménage en commençant toujours par les soldats qui se trouvent sur les plates-formes. Nettoyez la cour et détruisez la porte en bois. Avancez et allez à gauche pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification.

Revenez ensuite vers la cour et montez les dénivellations puis sautez de l'autre coté du portail fermé. Eliminez l'ennemi qui garde la zone et allez au pied du même portail. Prenez les plaques d'identification et reprenez votre route. Montez les marches et détruisez les planches en bois qui bloquent la porte. Avancez jusqu'au fond et prenez la figurine de Wolverine. Sortez ensuite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle porte bloquée. Dégagez le chemin et avancez. Sautez contre le mur et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et hissez-vous derrière l'ennemi. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton indiqué pour pousser le mur sur vos ennemis.

Grand frère

Objectif : Rejoignez votre frère Victor Creed.

Après la cinématique, sortez par la porte et avancez jusqu'à une autre cour. Tournez la roue pour ouvrir la porte. Utilisez ensuite les fentes pour sortir avant qu'elle ne se referme. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et utilisez les Sens Sauvages pour localiser la corde qui se trouve à gauche. Montez à cette corde et sautez sur la plate-forme. Sautez sur la corde suivante puis sur une autre plate-forme. Avancez et descendez les dénivellations. Eliminez les ennemis et allez à droite au pied du portail pour prendre une autre plaque d'identification. Avancez ensuite et escaladez la corde. Sautez dans le balcon et éliminez les deux soldats. Utilisez ensuite les Fentes contre les ennemis suivants pour pouvoir continuer votre chemin. Eliminez le champion qui se trouve dans la zone suivante et continuez votre chemin. Avant de descendre vers les ennemis qui sont en bas, allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification du soldat mort. Sautez ensuite vers les ennemis et éliminez-les. Traversez-le pont jusqu'à la manivelle. Prenez-la et rebroussez chemin. Eliminez les ennemis qui bloquent votre route ensuite placez la manivelle sur son socle. Tournez-la pour ouvrir la porte et sortez avant qu'elle ne se referme.
Vous rencontrez un autre boss au nom de Léviathan. Restez loin de votre ennemi et évitez ses attaques de charge en l'esquivant à temps. Sautez ensuite sur son dos avec l'attaque Fente et frappez-le. Sautez depuis son dos quand il lève sa main et avant qu'il ne l'utilise pour vous frapper. Sautez ensuite au loin pour éviter le grand balayage avec sa main. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à vider sa jauge de vie de moitié. A ce moment, il ajoutera à son arsenal des attaques de jet de pierre. Sautez pour éviter les pierres et reprenez votre travail. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour décapiter le monstre.

Rapides

Objectif : Descendez la rivière et trouvez Creed.

Commencez par éliminer les deux ennemis qui rappliquent. Poussez la statue qui se trouve à droite pour dévoiler un petit passage. Entrez et prenez les plaques d'identification. Sortez et allez vers le mur opposé (d'où sont venus les ennemis). Tirez cette fois la statue et sautez dessus. Escaladez ensuite le mur et descendez dans le balcon de droite. Utilisez Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone.
Projetez le champion dans l'eau pour l'éliminer et avancez sur le quai. Utilisez Fente pour sauter sur l'ennemi situé dans

le bateau. Éliminez le reste des soldats et sautez d'un bateau à l'autre en utilisant les attaques Fente. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et commencez à canarder vos poursuivants.

La légende de Wolverine

Après la cinématique, vous devez combattre votre frère. Parez ses coups et essayez de le projeter sur les tables et le comptoir. Enchaînez les frappes tout en parant les siennes. Ne le laissez pas enchaîner les coups rapides et éloignez-vous de lui à temps. Projetez Creed au loin et utilisez Fente pour lui sauter dessus. Acculez-le au sol et Enchaînez les frappes. Quand le combat se poursuit à l'extérieur, projetez Creed sur le générateur électrique ou sur les barres de fer. Vous pouvez aussi le projeter contre les poteaux et les piliers. N'oubliez-pas de parer et d'esquiver quand Creed se déchaîne sur vous. Maintenez votre tactique et surveillez votre jauge de santé jusqu'à la défaite de votre frère.

L'offre de Stryker

Arme X

Objectif : Enfuyez-vous du complexe de l'Arme X.

Après la cinématique, éliminez les ennemis qui vous encerclent. Allez ensuite près des tiroirs de la morgue où se trouve le soldat mort et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite les marches et avancez dans le couloir tout en écrasant les ennemis en chemin. Forcez la porte en appuyant sur le bouton indiqué et entrez. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur et passez la porte suivante.

Combattez les commandos d'élite qui sont plus coriaces que les simples soldats. Contrez leurs attaques et Enchaînez les coups pour les éliminer. Tuez ensuite les gardes qui arrivent par l'ascenseur et embarquez sur ce dernier. Appuyez sur le bouton pour monter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans le labo situé à gauche. Allez au fond et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre.
Sortez et poursuivez votre chemin en éliminant le garde qui patrouille. Forcez la porte et entrez dans le grand labo. Plusieurs ennemis vont débarquer. Ils vont lancer des fumigènes pour vous obstruer la vue. Passez alors en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer vos ennemis. Passez ensuite par la porte et montez les marches. Avancez dans le couloir et massacrez les gardes que vous rencontrez. Entrez dans un autre labo et éliminez les soldats qui gardent la sortie en utilisant Fente pour les atteindre sans encaisser plusieurs balles. Revenez ensuite en arrière et forcez la porte située à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification.

Avancez dans le labo suivant et descendez les marches. Eliminez les commandos et allez vers l'écran qui se trouve à gauche.

Accueil glacial

Accueil glacial

Objectif : trouvez le laboratoire de Carol Frost.

Allez vers la porte de droite et entrez dans le labo pour rencontrer une nouvelle unité ennemie. Il s'agit des Ghosts et comme indique leur nom, ils possèdent la capacité de devenir invisibles. Pour les repérer, utilisez le mode Sens Sauvages. Evitez les attaques Fente qu'ils contrent facilement et approchez-vous d'eux. Tailladez-les avec vos griffes et avancez. Montez les escaliers pour atteindre l'accumulateur. Avant de le prendre, passez par la porte de droite et allez au fond pour ramasser le bonus de santé. Revenez en arrière et prenez l'accumulateur. Revenez à la salle avec l'écran et tuez les ennemis en chemin. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez.
Avancez dans le couloir et exterminez les gardes qui essayent de vous arrêter. Entrez dans le labo suivant pour être surpris par un nouvel ennemi ; il s'agit du prototype Wendigo. C'est un colosse qui utilise le courant comme arme. Evitez ses balayages de bras. Evitez aussi les deux ondes de chocs qu'il génère quand il frappe le sol en sautant par-dessus. Après ces attaques, et quand il vous tourne le dos, sautez-lui dessus en utilisant Fente et frappez-le jusqu'à ce qu'il

bouge ses bras pour essayer de vous attraper. A ce moment, sautez loin de votre ennemi pour éviter tout danger. Répétez cette action jusqu'à la mort du monstre.

D'autres ennemis vont débarquer par la grande porte. Eliminez-les et avancez jusqu'au labo suivant. Le Dr Frost vous annonce que suite au poison injecté dans votre organisme vous n'avez plus la capacité de régénération ni l'aptitude des Sens Sauvages. Vous devez alors rester furtif en essayant d'atteindre le labo de Frost. Poussez la grande caisse contre la porte et montez dessus pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans le conduit et descendez dans une nouvelle zone. Il vous faut un accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez les marches et poussez la caisse contre la plate-forme. Sautez dessus et montez sur la plate-forme pour prendre l'accumulateur. Descendez, remontez les marches et insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez encore une fois et poussez la caisse pour la mettre entre les volets de la porte. Revenez à l'accumulateur et retirez-le. Passez par l'ouverture laissée par la caisse et placez l'accumulateur dans son socle près de l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à gauche pour atteindre un cadavre et prendre sa plaque d'identification. Rebroussez ensuite chemin et franchissez la porte. Avancez dans le couloir et tuez votre premier ennemi furtivement. Avancez encore jusqu'à atteindre le labo de Frost.

Faculté de régénération

Objectif : Retrouvez Carole Frost à l'amphithéâtre sud.

Après la cinématique, quittez le labo et avancez tout droit pour entrer dans une nouvelle salle où se trouve le mutagène Saccage 1. Sortez ensuite de cette salle et entrez par la porte de droite. Attaquez avec Fente pour éliminer l'ennemi furtivement. Allez ensuite à droite pour sortir du labo. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche et allez à droite. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de droite pour prendre le bonus de santé et les plaques d'identification qui se trouvent à droite, sur le cadavre. Sortez ensuite et allez à la deuxième porte accessible.
Pour traverser sans vous faire tirer dessus par les tourelles, utilisez les esquives pour passer derrière les différents objets qui servent d'abris. Une fois dans la salle suivante, ouvrez la grille via l'interrupteur qui se trouve à droite et prenez l'accumulateur. Montez les escaliers et insérez l'accumulateur pour rétablir le courant. Allez ensuite vers la console qui se trouve à gauche et déplacez le bouclier à droite. Sortez ensuite rapidement et placez-vous derrière le bouclier. Avancez quand il bouge pour rester à l'abri des tourelles.
Sautez ensuite pour atteindre le conduit d'air et avancez.

A la sortie, verrouillez votre cible et attaquez avec Fente pour la tuer furtivement. Descendez les marches et déplacez les boucliers pour les mettre à l'opposée de leur position initiale. Attendez ensuite que le bouclier le plus proche de la tourelle passe devant cette dernière et avancez vers le bureau de gauche. Détruisez ensuite la tourelle par derrière. Revenez prendre l'accumulateur et passez par la porte. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez pour prendre la figurine de Wolverine. Sortez et avancez dans le couloir. Montez les marches et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Vitalité 1. Descendez ensuite les escaliers et entrez par la porte d'en face.

Sens Sauvages

Objectif : Rejoignez l'amphithéâtre nord pour retrouver vos Sens Sauvages.

Après la cinématique, éliminez tous les soldats et les commandos qui rappliquent. Allez ensuite dans la partie droite du labo et avancez jusqu'au fond pour récupérer une plaque d'identification Sortez par la porte et finissez le reste des gardes. Avancez jusqu'au labo où vous serez attaqué par des ennemis qui utilisent des grenades fumigènes. Neutralisez-les et franchissez la porte par laquelle ils sont venus. Tournez à gauche et continuez tout droit. Entrez dans la salle qui se trouve au fond pour récupérer une plaque d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo de gauche. Affrontez les Ghosts sans vos Sens Sauvages. Repérez-les quand ils apparaissent pour un petit moment et ne vous arrêtez de frapper que lorsque l'ennemi est mort. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et forcez-la pour trouver un bonus de santé. Eliminez ensuite les soldats qui arrivent par le couloir et passez par la porte qu'ils ont prise pour débarquer.
Eliminez les soldats et entrez par la porte gauche. Allez au bout et prenez les plaques d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo.

L'évasion

La grande évasion

Objectif : Enfuyez-vous par le secteur de la prison.

Après la cinématique et une fois vos Sens Sauvages retrouvés, tailladez les soldats, les commandos et les Ghosts. Attaquez ensuite avec Fente les ennemis qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Avancez et entrez dans la cellule ouverte pour prendre une autre plaque d'identification. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer un grenadier. Quand il vous tire dessus, attendez que la grenade approche suffisamment de vous et déviez-la pour qu'elle revienne à l'expéditeur et le tue. Finissez les deux commandos et avancez.
Avancez et allez vers les cellules de droite pour trouver (au fond) le mutagène Expérimenté 1. Approchez-vous ensuite de la cellule avec la barrière magnétique. Après la cinématique, commencez par éliminer le grenadier puis les Ghosts et les soldats. Revenez à la cellule et ouvrez-la en détruisant le panneau qui se trouve à gauche.

Sous contrôle

Objectif : Rejoignez la salle des commandes.

Après la cinématique vous allez combattre un Goliath. Il est équipé d'un bouclier et d'un bras mécanique. Approchez-vous de lui et sautez par-dessus votre ennemi puis attaquez-le par derrière pour le projeter. Sautez en utilisant Fente pendant qu'il est à terre et finissez-le. Passez ensuite en mode Sens Sauvages pour repérer les ennemis dans la fumée. Eliminez les soldats et les Ghost en premier ensuite occupez-vous des deux Goliath restants. Entrez dans le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez les plaques d'identification. Repoussez ensuite les soldats qui arrivent et entrez par la grande porte.
Avancez à gauche et éliminez le prototype Wendigo en vous accrochant à son dos et en l'attaquant sans relâche. Eliminez ensuite les soldats et avancez dans le couloir. Eliminez les grenadiers en déviant leurs grenades. Avancez dans le hangar et allez vers le véhicule qui se trouve à droite. Tirez-le et sautez dessus pour atteindre la plate-forme supérieure. Traversez ensuite les deux poutres et forcez la porte pour prendre les plaques d'identification. Sautez ensuite en bas et éliminez les ennemis avant de sortir par la porte. Avancez et passez en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer les Ghosts. Allez ensuite entre les turbine et prenez le bonus de santé. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer les ennemis qui se trouvent sur la passerelle suivante.

Passez la porte et continuez tout droit derrière les caisses pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et éliminez les ennemis qui rappliquent. Montez les marches et éliminez les soldats dans le couloir. Forcez ensuite la porte et neutralisez les gardes.

Vengeance

Objectif : sauvez Anna du scientifique.

Prenez l'ascenseur et descendez. Avancez à gauche et utilisez les Sens Sauvages pour traquer le scientifique. Suivez les traces de pas qui sont visibles en mode Sens Sauvages. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'à la porte fermée. Forcez-la et entrez. Eliminez les hommes qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la salle située à gauche pour prendre le mutagène Samouraï 1. Forcez une autre porte et entrez dans une nouvelle zone.
Eliminez les Goliath et avancez. Déviez les grenades des ennemis pour les éliminer et exterminez les gardes. Poursuivez votre traque et défoncez la porte pour entrer. Tailladez le scientifique si vous le voulez et sauvez Anna. Après la cinématique, déchaînez-vous sur les soldats qui arrivent en masse.

La lumière au bout du tunnel

Déversoir

Objectif : Enfuyez-vous par le déversoir.

Avancez dans le tunnel et massacrez les ennemis. Quand l'eau et déversée, courez jusqu'aux camions ennemis. Utilisez Fente pour vous accrocher à un camion. Eliminez ensuite les ennemis en passant d'un camion à l'autre jusqu'à sortir du déversoir.

Chapitre 2 : Toundra gelée

Equipe X

Tour infernale

Objectif : Examinez les ruines du temple et trouvez la première tour.

Avancez au pied du temple et commencez par éliminer les ennemis jusqu'à l'arrivée du Léviathan. Sautez sur son dos et frappez-le avant de le décapiter. Avancez vers l'entrée et tuez d'autres ennemis. Avancez vers le balcon où se trouve un cadavre et prenez sa plaque d'identification. Allez ensuite par le chemin de gauche. Suite à votre chute, déplacez la statue vers le centre et sautez dessus. Sautez vers le mutagène Invincible 1 qui se trouve en haut et prenez-le. Descendez ensuite et déplacez la statue pour pouvoir sauter vers le chemin et continuer votre route. Dans la grande salle, courez vers la manivelle et tournez-la pour ouvrir la porte. Courez vers la sortie et passez par le cadavre pour prendre sa plaque d'identification avant que le plafond ne vous écrase.
Avancez dans la cour pour rencontrer le Maître de la machette. Utilisez vos Sens Sauvages pour repérer le maître entre les nombreux ennemis et focalisez vos attaques sur lui. Nettoyez ensuite la zone et allez vers la statue qui se trouve à droite de la porte pour la pousser. Vous réveillerez alors le Chasseur. Attaquez-le au corps à corps et oubliez les Fentes et les sauts. Contrez ses attaques et bougez pour éviter ses frappes. Enchaînez les attaques puissantes pour l'éliminer. Placez ensuite la statue sur le socle mouvant pour ouvrir la porte et avancez sur le pont.

Avancez et prenez le bonus de santé qui se trouve sur le chemin de droite. Passez ensuite le piège à piques et montez avec la corde. Avancez jusqu'au bout de la cour, montez la dénivellation et poussez le piédestal. Mettez-le devant la statue protégée par les planches de bois et sautez dessus. Sautez vers les planches et détruisez-les. Revenez ensuite à la plate-forme en bois près de la corde d'où vous êtes venu et tournez la roue pour bouger les statues. Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à atteindre celle en bois. Entrez dans l'allée et prenez le bonus de santé. Revenez à la roue et redéployez les statues encore une fois puis sautez jusqu'à atteindre les escaliers.
Avancez en évitant les pièges et montez les marches. Sortez dans la cour et éliminez les ennemis et le Léviathan. Revenez ensuite près de la porte fermée et suivez le chemin qui se trouve à sa gauche pour tomber sur une figurine de Wolverine, prenez-la. Sortez ensuite par la porte qui donne sur la jungle et éliminez le Maître de la machette et ses clones.

Mauvaise fréquence

Objectif : Détruisez l'émetteur d'Ions au sommet de la tour.

Avancez et traversez le pont. Montez en prenant la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le balcon et allez à droite. Escaladez le mur et allez à gauche. Sautez vers le mur suivant et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Descendez et sautez vers la suivante. Montez la dénivellation et escaladez la corde. Sautez sur le balcon de droite et traversez les deux poutres. Eliminez le Maître de la machette en le jetant lui et ses clones dans le vide. Neutralisez ensuite le Chasseur qui se trouve dans ce même étage. Sortez par l'ouverture de droite et montez à une autre corde. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur. Allez à gauche pour descendre dans un autre balcon. Sautez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche. Entrez ensuite dans la tour et occupez-vous des ennemis rapidement en les balançant dans le vide. Escaladez ensuite le mur jusqu'au sommet. Traversez les poutres et escaladez un autre mur pour qu'il vous mène à l'émetteur. Une fois en haut, détruisez les trois consoles de l'émetteur tout en projetant vos ennemis dans le vide pour ne pas perdre de temps à les combattre.

Le meilleur à ce jeu-là

La proie

Objectif : Quittez la forêt d'Alkali Lake.

Tournez pour faire face à la cascade et avancez pour prendre le mutagène Déchiqueteur 1. Avancez dans la forêt et neutralisez vos ennemis. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Passez sous le pont et éliminez les créatures qui vous attendent. Sortez de l'eau par le chemin gauche et Enchaînez les Fentes pour éliminer ceux qui gardent le passage. Traversez le pont et avancez tout en éliminant vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite pour prendre le mutagène Art de la guerre 1.
Continuez votre montée et escalader l'eau glacée. Après la cinématique, combattez le prototype Wendigo qui va se sauver en vous ouvrant le passage. Avant de le suivre, tournez à droite pour trouver un cadavre.
Approchez-vous de lui et prenez sa plaque d'identification. Avancez ensuite dans le chemin et prenez une autre plaque d'identification qui se trouve sur le soldat mort situé à gauche.
Avancez ensuite sous le feu de l'hélicoptère en évitant les bombes larguées par ce dernier. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Accrochez-vous au rebord et hissez-vous vers le haut. Descendez le chemin et traversez le pont. Continuez votre route en évitant les bombes et les obstacles jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification. Escaladez ensuite le mur droit. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Traversez le pont et avancez pour massacrer la horde d'ennemis qui vous attend de l'autre coté. Montez ensuite à l'échelle de la tour et sautez pour attraper le câble. Descendez dans la tour suivante et prenez le bonus de santé. Descendez la dénivellation et finissez le prototype Wendigo qui s'était sauvé un peu plus tôt.

Descendez ensuite le chemin et, quand le monstre vous attrape, appuyez sur le bouton correspondant pour échapper à sa prise et le décapiter immédiatement après. Suivez vos Sens Sauvages et traversez le tronc d'arbre pour trouver une figurine de Wolverine. Avancez ensuite jusqu'à l'embuscade.

Embuscade

Eliminez vos ennemis tout en avançant. Après la cinématique, avancez vers la cascade et escaladez la glace qui se trouve à sa gauche. Sautez à droite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme.
Avancez et éliminez les soldats. Allez ensuite vers le poteau qui se trouve à gauche et démolissez-le pour qu'il vous serve de pont. Traversez-le et montez le chemin jusqu'au complexe ennemi. Avancez vers le grillage et attaquez le premier adversaire. Entrez dans le complexe et allez à droite pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux gardes. Avancez tout droit puis prenez à gauche et localisez le cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Revenez à vos ennemis et éliminez les soldats avant de vous attaquer au Goliath. Avancez dans la cour, à gauche, et allez encore à gauche vers l'escalier qui mène vers le bas et vers le mutagène Soif de sang 1. Revenez en haut et finissez le reste des ennemis et plus particulièrement les Goliath pour qu'un prototype Wendigo apparaisse. Eliminez-le en l'attaquant dans le dos.

Secteur bouclé

Objectif : Détruisez le portail de sécurité pour accéder au pont d'Alkali.

Eliminez les ennemis qui débarquent ensuite montez à l'échelle. Les commandos entrent en jeu. Utilisez vos Sens Sauvages pour les repérer puis éliminez-les. Montez ensuite les marches pour atteindre le câble et utilisez-le pour atteindre le toit suivant. Avancez et utilisez, cette fois, la corde comme tyrolienne et montez à l'échelle du toit suivant. Détruisez le poteau pour l'utiliser comme pont. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour trouver un soldat mort avec sa plaque d'identification. Prenez-la ensuite, prenez le C4 qui se trouve près de la fenêtre et descendez dans la cour. Allez vers le camion, placez le C4 et touchez l'interrupteur pour faire exploser le portail.

Barrage routier

Pont vers nulle part

Objectif : Fuyez par le pont d'Alkali.

Avancez sur le pont et restez tout le temps à couvert. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Allez ensuite à droite pour prendre le mutagène Saccage 2. Allez ensuite vers le coté gauche pour trouver un cadavre avec sa plaque d'identification. Montez ensuite à l'échelle et tailladez vos ennemis. Entrez par la porte et allez à droite pour prendre le mutagène Facteur guérison 1. Sortez ensuite par la porte et, après la cinématique, traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez les plaques d'identification sur le cadavre en chemin. Sautez ensuite à gauche d'une plate-forme à l'autre et éliminez l'ennemi en chemin. Traversez un autre pont et balancez vos ennemis dans le vide. Sautez d'autres plates-formes et montez à l'échelle. Courez à gauche sur le pont pour éviter les tirs de l'hélicoptère.
Avancez ensuite et écrasez la résistance ennemie. Montez à l'échelle, éliminez les opposants et allez au bout du chemin (à droite) pour prendre le bonus de santé. Montez ensuite via l'échelle.

Hélico

Objectif : Abattez l'hélicoptère.

Restez à l'abri derrière les blocs de ciment et attendez que le grenadier demande au pilote de se stabiliser pour tirer. Sortez alors de votre cachette et déviez le projectile qui arrive. Il faut toucher l'hélico deux fois pour l'abattre. Répétez alors cette action en vous mettant à l'abri entre les tirs des grenadiers.

Ce n'est pas toujours beau à voir

Alkali Lake

Objectif : Fuyez le complexe d'Alkali Lake.

Avancez dans le chemin montant et sautez pour atteindre le quai. Montez les marches et défoncez la porte. Entrez dans le hangar et éliminez les deux gardes. Avancez ensuite à gauche et entrez dans la cabane de droite pour trouver un soldat avec sa plaque d'identification. Prenez-la et allez vers la cabine de gauche et descendez le treuil. Sortez, allez à l'interrupteur de la plate-forme et tournez-le. Tirez ensuite le véhicule sur la plate-forme. Tournez ensuite la plate-forme et poussez le véhicule. Sautez sur ce dernier puis sur la caisse suspendue. Montez avec le câble et sautez vers la corde. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous au tuyau. Avancez vers la plate-forme suivante et descendez. Avancez et descendez par la trappe. Tournez-vous et allez au fond pour prendre le bonus de santé. Sortez en défonçant la porte et avancez. Utilisez un autre tuyau pour atteindre la rive d'en face. Ignorez pour le moment le soldat à la fenêtre et avancez tout droit pour récupérer les plaques d'identification. Revenez ensuite et saisissez votre ennemi pour le tuer.
Une fois dehors, éliminez les soldats avant l'apparition des prototypes Wendigo. Eliminez-les de la même façon que précédemment. Pour éviter leurs attaques, restez dans la zone élevée du chargement des camions. Vous pouvez aussi les ignorer et sortir par le trou d'où ils sont venus. Eliminez alors les grenadiers et les soldats ensuite passez aux Goliaths. Avancez ensuite dans le chemin à droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous en haut et récupérez les plaques d'identification. Reprenez votre chemin et passez le tronc d'arbre. Montez une autre dénivellation et avancez à droite sur le tronc d'arbre pour découvrir une cave contenant le mutagène Vitalité 2. Avancez ensuite jusqu'au contact avec l'ennemi. Eliminez les soldats et avancez. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Utilisez la fente pour tuer le soldat furtivement et avancez.
Vous vous retrouverez dans le viseur du sniper. Déplacez-vous et ignorez les ennemis pour monter à l'échelle de la tour. Evitez de rester longtemps dans la ligne de mire du sniper pour qu'il ne vous abatte pas. Utilisez le câble pour glisser vers la zone suivante et faites le ménage. Repérez ensuite les rebords avec vos Sens Sauvages et utilisez-les pour monter. Avancez ensuite à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez ensuite jusqu'au bord du barrage d'eau. Accrochez-vous au rebord et sautez vers celui de droite. Détruisez la gouttière en chemin et attendez que le barrage cesse d'expulser l'eau pour sauter vers l'autre rebord. Détruisez ensuite deux gouttières et approchez-vous du

bord. Attendez l'arrêt des flots et sautez rapidement vers la rive de droite. Allez au coin gauche et prenez les plaques d'identification.

Allez à droite et montez à l'échelle. Tirez ensuite le véhicule pour sauter dessus et atteindre le toit. Utilisez ensuite l'attaque Fente pour atteindre et éliminer le soldat. Tuez le grenadier en utilisant Fente à nouveau et prenez les plaques d'identification du soldat mort dans la pièce. Descendez ensuite et nettoyez la cour d'en bas. Entrez ensuite par la porte du garage et avancez en éliminant les soldats. Avancez en vous mettant à l'abri, derrière les caisses, pour éviter les tirs du sniper. Laissez les soldats s'approcher de vous et abattez-les. Allez ensuite au fond du chemin et tournez à gauche pour prendre le mutagène Expérimenté 2. Montez ensuite les escaliers et avancez à gauche jusqu'au bout pour trouver une figurine de Wolverine. Revenez à droite et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis et poursuivez le sniper jusqu'au sommet.

Top Gun

Objectif : Tuez l'agent Zero.

Commencez par éliminer le premier prototype Wendigo. Ensuite les trois autres. Aidez-vous des générateurs de courant. Allez derrière eux pour que les monstres vous suivent et s'électrocutent.

Pas de pitié pour les snipers

Une fois qu'ils sont mort, repérez-le premier hélico et utilisez Fente pour sauter dessus. Détruisez le premier hélico et esquivez les tirs du copilote. Sautez ensuite vers le deuxième hélicoptère, évitez les hélices et atterrissez sur la queue de l'appareil. Détruisez la carcasse avec vos griffes et sautez vers le dernier appareil. Vous devez appuyez rapidement sur le bouton d'attaque pour détruire les hélices. Planquez-vous quand l'agent Zero vous vise pour éviter son tir. Répétez cette opération jusqu'à détruire l'appareil.

Chapitre 3 : Nouveau départ

Rendez-vous dans la jungle

Rendez-vous

Objectif : Retournez dans la cour du temple.

Avancez pour attaquer les ennemis et voir le sol s'effondrer. Vous devez maintenant éliminer les Chasseurs qui vous attaquent. Vous pouvez les balancer dans les trous qui se trouvent près des marches. Montez ensuite aux escaliers et détruisez les planches qui bloquent la porte de droite. Entrez et prenez le bonus de santé. Sortez et continuez votre chemin. Avancez et évitez les pièges jusqu'à sortir dans la cour. Eliminez le nouveau genre d'ennemis appelé Changeur. Utilisez les projections contre ces ennemis pour les éliminer plus rapidement. Montez ensuite avec la corde et avancez. Evitez le piège et allez prendre les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre. Evitez d'autre pièges et avancez jusqu'au balcon.

Projet Wideawake

Wideawake

Objectif : Infiltrez le projet Wideawake.

Montez jusqu'au conduit et entrez. Avancez jusqu'à descendre dans le couloir. Tournez-vous et prenez le mutagène Rage intérieure 1. Avancez ensuite et entrez dans le premier labo à droite. Allez vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification. Sortez et avancez dans le couloir jusqu'au labo de gauche. Entrez et prenez une autre plaque

d'identification. Revenez au couloir et avancez. Montez les marches et continuez jusqu'au prochain labo, à droite. Passez les deux portes et prenez le bonus de santé. Sortez et entrez dans le labo central.
Vous allez affronter vos premier ennemis robots appelés Droïdes de combat. Même si leurs attaques sont assez puissantes, ils ne sont pas très difficiles à battre. Utilisez Fentes pour les attaquer et lancez le Cyclone pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite par le labo et avancez sur le point de téléportation. Entrez dans le labo suivant et faites le ménage. Entrez ensuite dans la salle de droite et allez retirer l'accumulateur. Un robot appelé Unité Prédatrice va surgir et vous attaquer. S'il est loin de vous, il tirera des roquettes. Déviez-les et réduisez la distance pour l'attaquer au corps à corps. Utilisez l'attaque Cyclone et les coups de griffes puissants pour l'exploser. Deux autres ennemis du même genre arrivent en renfort. Eliminez-les en vous concentrant sur un robot à la fois. Prenez ensuite l'accumulateur, revenez au labo et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte.
Avancez et entrez par la porte située à gauche. Nettoyez la zone puis descendez les marches (à gauche) pour prendre les plaques d'identification. Allez ensuite à droite vers la commande du laser et désactivez momentanément celui de la salle de droite. Courez ensuite et entrez dans cette salle. Avancez jusqu'à la porte et forcez-la avant que le laser ne vous touche. Sortez dans le balcon et déplacez le téléporteur vers le balcon d'en face. Passez dans le téléporteur situé à droite pour atteindre l'autre balcon. Avant d'entrer, allez à gauche pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et allez à droite. Montez les dénivellations dans la montagne ensuite accrochez-vous au rebord du balcon. Hissez-vous sur ce balcon et avancez en prenant à gauche pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite en bas et entrez par la porte. Avancez et nettoyez la zone en utilisant les Fentes et les attaques Cyclone à chaque fois que vous êtes encerclé.

Trahison

Après la cinématique, tournez à gauche pour prendre les plaques d'identification. Tournez ensuite à droite, allez sur la plate-forme tenue par un câble et sautez vers le mutagène Samouraï qui se trouve en haut. Descendez ensuite et coupez le câble pour descendre. Descendez dans la cour et éliminez vos ennemis rapidement en les lançant sur les piques. Revenez ensuite sur la même plate-forme et attendez qu'elle s'enfonce dans le sol et que deux piliers surgissent au centre de la cour. Courez et sautez sur ces deux piliers pour atteindre l'étage supérieur. Allez tout droit et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et poussez la statue. Descendez et placez-la sous la torche gauche de la porte (celle qui est éteinte). Déplacez ensuite cette statue vers le socle qui se trouve devant la porte. Traversez le pont et avancez dans le couloir.
Utilisez vos Sens Sauvages pour éviter le premier piège. Balancez ensuite vos ennemis sur les piques pour les éliminer rapidement. Regardez à droite pour trouver un soldat mort. Prenez sa plaque d'identification et poursuivez votre route en évitant les pièges. Descendez ensuite l'escalier et allez sous ce dernier pour prendre le mutagène Invincible 2. Eliminez ensuite le Maître de la machette.
Détruisez les planches qui se trouvent devant la deuxième statue. Avancez vers la manivelle et éliminez le Chasseur qui la garde. Prenez la manivelle et remontez les marches. Eliminez les ennemis en chemin et placez la manivelle sur son socle. Tournez-la et sautez sur les trois plates-formes. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Prenez les plaques d'identification et montez les marches.

L'explication de Raven

L'accès

Objectif : Trouvez un moyen d'ouvrir les portes.

Un vieil ami

Objectif : Portez secours à John Wraith.

Tournez-vous, allez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Allez à gauche et descendez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Descendez sur la plate-forme suivante et éliminez les soldats. Utilisez les commandes du téléporteur pour le déplacer sur la plate-forme d'en face. Téléportez-vous ensuite sur cette plate-forme. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et allez en direction des ennemis. Utilisez ensuite Fente pour atteindre leur position. Eliminez-les et sautez sur la plate-forme de

droite pour trouver un bonus de santé. Revenez à la plate-forme précédente et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur la plate-forme située en bas à gauche et prenez les plaques d'identification qui se trouve à gauche puis la deuxième plaque qui se trouve sur le cadavre caché dans le coin droit. Revenez sur les plates-formes mouvantes et montez sur celle d'en haut, sur laquelle se trouvent les ennemis. Massacrez-les et montez les marches.

Bolivar Trask

Trask et la clé

Objectif : Poursuivez la dernière personne qui utilisera les portes.

Avancez tout droit et déplacez le téléporteur jusqu'à la plate-forme suivante. Sautez en vitesse dans le téléporteur pour atteindre la zone suivante. Eliminez les ennemis qui vous attendent et entrez par la porte. Eliminez les soldats et descendez les marches (à droite) pour prendre une plaque d'identification. Avancez et entrez dans la salle suivante pour affronter les Unités Prédatrices. Approchez-vous d'elles pour éviter qu'elles utilisent leurs roquettes et leurs lasers sur vous. Explosez-les et neutralisez ensuite les Droïdes qui arrivent en renfort.
Avancez ensuite dans le chemin descendant et éliminez les soldats. Avancez jusqu'aux commandes du téléporteur et déplacez-le jusqu'au bout, à droite. Téléportez-vous ensuite et prenez le mutagène Soif de sang 2. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche. Prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre de droite puis prenez l'accumulateur et sortez par la porte. Placez-le sur son socle et sautez pour atteindre le mutagène Art de la guerre 2. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord et déplacez-vous vers la droite pour atteindre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le près de l'unité de congélation. Lancez la congélation et téléportez-vous près de cette unité. Passez en dessous pour vous faire congeler et traverser la sécurité.
Vous allez affronter un robot appelé Prototype Mark 1. Quand il lance ses roquettes, déviez-les pour l'affaiblir. Evitez ensuite ses frappes et sautez sur son dos pour l'attaquer. Détruisez les drones qui arrivent en soutien. Ils gênent vos déplacements et vos esquives. Evitez l'onde de gel qu'il génère quand il frappe le sol. Si vous êtes pris dans la glace, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Continuez à attaquer votre ennemi jusqu'à son explosion. Mark 1 essayera de continuer le combat avec sa partie supérieure. Tailladez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Accumulateur 2

Objectif : Ouvrez les portes avec la main de Trask.

Après l'affrontement, prenez le bonus de santé qui se trouve au fond du balcon. Allez vers la porte et entrez. Eliminez le premier groupe d'ennemi ensuite le second et entrez dans la salle suivante. Allez à gauche et montez à l'échelle. Remontez le chemin vers la sortie et éliminez les Droïdes. Avancez, éliminez les soldats et entrez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient. Prenez les plaques d'identification et sortez vers la cour extérieure. Ecrasez vos ennemis ou balancez-les dans le vide et montez dans l'ascenseur situé à droite.
Sortez de l'ascenseur et approchez-vous du cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Tournez ensuite à gauche et utilisez vos Sens Sauvages pour repérer et éliminer le Ghost. Avancez ensuite à gauche et traversez la poutre. Prenez une autre plaque d'identification et montez dans l'ascenseur. Eliminez les ennemis qui vous attendent en bas et sortez. Allez sur le pont pour prendre le mutagène Sauvage 1. Allez ensuite vers la commande du pont et déployez-le. Courez vite sur le pont et utilisez Fente contre l'ennemi pour atteindre la rive suivante. Eliminez ensuite le reste des ennemis et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine.
Allez à gauche et montez sur la plate-forme et faites-la descendre. Entrez par la grande porte et allez à gauche. Eliminez les soldats et allez vers le cadavre pour prendre sa plaque d'identification.

Le secret de Wideawake

Utilisez ensuite les commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche pour trouver et prendre le mutagène Facteur de guérison 2. Téléportez-vous ensuite vers la plate-forme qui se trouve à gauche et descendez les marches. Bougez le robot et sautez par-dessus le bureau pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et téléportez-vous sur la plate-forme où se trouve l'accumulateur. Prenez-le ainsi que le

bonus de santé et rebroussez chemin. Descendez les marches et placez l'accumulateur dans son socle pour déployer le pont. Traversez ce dernier et entrez dans la salle suivante.

Maux de tête

Affrontez le Prototype Mark 1 de la même manière que précédemment et éliminez les deux Droïdes qui l'accompagnent. Allez ensuite à gauche et exterminez les soldats. Avancez à droite et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et prenez à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante puis sur la prochaine. Bondissez ensuite en direction de l'échelle et montez. Allez à droite et prenez le mutagène Vitalité 3. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Sautez ensuite sur la plate-forme mouvante supérieure avant d'atteindre la deuxième puis l'échelle. Montez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à droite et prenez le bonus de santé. Allez prendre les commandes du pont et actionnez-les pour le déployer puis traversez.

Trouver l'agent Zéro

Libérez la ligne

Objectif : Détruisez le dernier émetteur d'ions.

Après la cinématique, allez à gauche pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux Chasseurs qui gardent le passage. Avancez encore et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre, à droite. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi sur l'autre rive. Traversez le pont et jetez vos ennemis dans le vide. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Sautez vers le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Revenez à droite et entrez par la porte. Prenez le mutagène Expérimenté 3 et éliminez les trois ennemis qui rappliquent. Sortez et allez vers le mur gauche et escaladez-le. Avancez sur les plates-formes à droite et montez avec la corde.
Balancez vos ennemis dans le vide et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Sortez par la porte située à gauche et traversez les poutres. Escaladez ensuite le mur et descendez sur la plate-forme supérieure. Entrez dans la tour et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine. Utilisez ensuite Fente pour atteindre vos ennemis et jetez-les dans le vide pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Montez à l'aide de la corde jusqu'au mur à escalader. Sautez ensuite vers le mur gauche et montez jusqu'au sommet. Eliminez les ennemis en utilisant les attaques Cyclones et en balançant vos ennemis dans le vide et sur les piques. Détruisez enfin les trois consoles de l'émetteur pour le faire exploser.

Viser la tête

Après la cinématique, allez à droite en évitant les lasers et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Eliminez les soldats et montez les marches. Allez à droite et prenez le mutagène Rage intérieure 2. Allez ensuite à gauche et tournez encore à gauche pour trouver des plaques d'identification. Reprenez votre chemin et descendez via l'ascenseur.

La tête haute

Objectif : Utilisez le bras inachevé de la Sentinelle pour détruire la tête de la Sentinelle.

Descendez de l'ascenseur et allez à droite pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite à gauche et traversez le centre de la zone pour atteindre le mutagène Saccage 3. Prenez-le et montez à l'échelle pour prendre les plaques d'identification.
Descendez, allez à gauche vers une autre échelle et montez pour prendre le bonus de santé. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez à l'échelle qui se trouve derrière lui. Allez au bout à droite et escaladez une autre échelle pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et utilisez les commandes pour aligner la section de la voie. Revenez ensuite rapidement en bas et bougez vers la gauche la plate-forme qui porte le bras. Allez ensuite à gauche et repérez la deuxième section de la voie. Montez à l'échelle et utilisez les commandes pour la remettre en place. Descendez en vitesse et revenez aux commandes de la plate-forme pour la déplacer à gauche.

Tir de barrage

Objectif : Trouvez un accumulateur pour alimenter le monte-charge.

Allez ensuite vers les commandes de la main et détruisez la porte pour que les ennemis rappliquent. Eliminez-les avec des tirs de laser en utilisant la main. Entrez ensuite par la porte centrale et montez dans l'ascenseur. Entrez dans la salle de contrôle et prenez les plaques d'identification. Prenez ensuite le mutagène Samouraï 3 qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite les commandes des téléporteurs et placez les deux téléporteurs sur la même plate-forme. Placez le bleu à droite de façon à bloquer celui de couleur violet. Téléportez-vous ensuite une première fois puis une deuxième fois en utilisant le téléporteur bleu. Descendez les marche et retirez l'accumulateur puis rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle.

Main forte

Objectif : Utilisez l'accumulateur pour activer le monte-charge.

Revenez ensuite vers le bras et éliminez les ennemis en chemin. Placez l'accumulateur pour activer le monte-charge. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la porte et tournez le bras pour monter. Tirez enfin sur la tête de la Sentinelle pour la détruire.

Revenez ensuite à la zone où se trouve la tête de la Sentinelle et forcez la porte pour entrer. Il y a deux soldats morts à droite et à gauche. Prenez leurs plaques d'identification et avancez. Après la cinématique, prenez les plaques d'identification qui se trouvent à droite et le mutagène Art de la Guerre 3 situé à gauche.
Revenez ensuite à la salle contenant la tête de la Sentinelle et éliminez les ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Entrez ensuite par cette même porte et montez les marches. Avancez jusqu'à la salle de la Sentinelle.

Sentinelle Mark 1

Après la cinématique, vous devez combattre le robot Sentinelle sur le toit du complexe. Quand votre ennemi saute sur vous, éloignez-vous rapidement pour éviter d'être piétiné et pour éviter aussi l'onde de choc que génère l'atterrissage. Allez sur les zones métalliques, sur le toit, et attendez que le robot géant essaye de vous écraser pour qu'il se prenne une décharge et reste immobile quelques instants. Profitez-en pour vous ruer sur son pied et attaquez-le au niveau de la cheville.
Eloignez-vous ensuite car vous risquez de vous faire attraper. Même s'il vous attrape, attaquez sa main jusqu'à ce qu'il vous tire dessus et vous libère. Vous pouvez ignorer les soldats qui arrivent, ils seront tués par les ondes de choc de la Sentinelle. Répétez la même action pour détruire ses jambes et ses bras. Il prendra alors la fuite en volant. Pendant le vol, esquivez et détruisez les débris pour vous approcher du robot. Répétez cette action plusieurs fois puis appuyez répétitivement sur le bouton indiqué avant qu'il ne vous tire dessus pour précipiter la chute de votre ennemi.

Combat du Colosse

Après la cinématique vous devez combattre le colosse. Evitez ses attaques et ses ondes de choc et utilisez les Furies contre lui. Esquivez ses frappes pour vous retrouver derrière lui et déchaînez-vous sur cet ennemi. Quand il devient Furieux, il fonce et se jette sur vous. Esquivez son attaque puis sautez sur son dos. Dirigez le colosse à droite et à gauche tout en le frappant. Détruisez les étalages tout en essayant d'éviter les murs. Votre jauge de Furie se remplit suite à la destruction du décor. Utilisez encore fois les Furies pour mettre votre ennemi hors de lui, esquivez son attaque et sautez sur son dos. Répétez cette action jusqu'à la défaite du colosse.

Chapitre 4 : Mardi gras

Le corbeau Casino

As des As

Objectif : Capturez Gambit et découvrez l'emplacement de l'île.

Restez loin de votre ennemi et esquivez ses attaques de bâton. Utilisez les Furies contre Gambit pour l'affaiblir un peu. Quand votre ennemi monte sur l'une des plates-formes en bois et lance ses cartes, déviez ses attaques pour l'étourdir un moment. Sautez-lui dessus et frappez-le en appuyant sur le bouton indiqué. Répétez ces actions encore une fois pour que Gambit quitte le balcon vers la zone inférieure. Continuez à l'attaquer avec les Furies jusqu'à ce qu'il se mette sur la plate-forme qui se trouve devant les fenêtres. Après la cinématique, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Prenez le bonus de santé qui se trouve devant le bassin. Eliminez les soldats et les Goliaths qui débarquent. Allez ensuite à gauche pour prendre les plaques d'identification.
Eliminez ensuite les Ghosts qui vous attaquent. Poussez la caisse qui se trouve à droite contre la plate-forme située à gauche. Montez jusqu'au sommet et utilisez la corde pour monter encore. Sautez sur la plate-forme, allez à gauche et sautez vers l'autre rive. Bondissez pour vous accrocher au câble et allez à gauche. Descendez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte pour entrer. Avancez, détruisez la porte et entrez. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et éliminez les Ghosts puis entrez par la droite. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre situé devant la fontaine et montez les escaliers. Eliminez l'Assassin et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Soif de sang 3. Sortez et défoncez la porte centrale.

Vers le haut

Objectif : Suivez Gambit vers la cour supérieure.

Avancez et montez les marches. Allez à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez et sautez dans la fontaine pour prendre le bonus de santé. Remontez ensuite et éliminez les différents ennemis qui se battent entre eux. Montez ensuite sur la grande caisse et sautez sur la plate-forme. Montez jusqu'au balcon et éliminez les soldats qui gardent la zone. Déviez les grenades des grenadiers pour les éliminer. Avancez ensuite jusqu'au bout du balcon pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en arrière et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification. Rebroussez chemin et descendez sur la plate-forme circulaire qui se trouve entre les deux statues. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans l'ascenseur.
Une fois en haut, allez à droite, montez sur la plate-forme et prenez le bonus de santé. Allez ensuite à gauche et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification puis revenez. Traversez ensuite la poutre et éliminez les deux assassins. Allez à droite et montez les marches. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Ignorez l'hélicoptère et montez sur les plates-formes quand l'hélico ne vous tire pas dessus. Une fois en haut, courez et sautez pour avancer avant que le sol ne s'effondre suite aux missiles de l'hélicoptère.

Salon des grands joueurs

Une carte à jouer

Objectif : Trouvez Gambit à l'extérieur du Corbeau Casino.

Avancez et défoncez la porte. Eliminez les assassins ensuite sortez sur la corniche de droite. Balancez les Goliath dans le vide et montez à l'échelle. Allez à gauche et faites le tour du toit pour prendre les plaques d'identification. Revenez à l'autre coté du toit et allez à droite. Montez à l'échelle et escaladez le mur. Allez à droite et éliminez les deux assassins. Franchissez le passage qu'ils avaient pris pour venir et emparez-vous du mutagène Sauvage2. Continuez d'avancer jusqu'à rejoindre Gambit.
Commencez par parer ses tirs puis approchez-vous de lui et utilisez les projections contre votre ennemi à chaque fois qu'il bloque vos frappes. Enchaînez les coups et utilisez les Furies et la Perforeuse pour le toucher. Quand il est bien amoché, Gambit va détruire le pont et se sauver.

Traversez alors la poutre et sautez sur les caisses. Avancez à droite et balancez vos ennemis dans le vide. Montez vers une autre plate-forme et avancez jusqu'à la corde. Montez jusqu'au sommet sautez à gauche. Escaladez le mur pour atteindre une figurine de Wolverine. Descendez sur la plate-forme inférieure et utilisez le câble pour atteindre un autre immeuble. Utilisez un autre câble pour revenir à l'immeuble précédent. Avancez tout droit et prenez les plaques

d'identification.
Escaladez le mur situé à gauche. Une fois en haut, avancez à gauche et coupez le câble. Déviez ensuite les tirs des grenadiers pour les éliminer. Sautez ensuite pour atteindre l'autre rive et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite sur la pile de bois et sautez vers la caisse. Bondissez enfin vers le passage qui est devant vous et prenez le bonus de santé qui se trouve à gauche.

Virée en hélico

Objectif : Grimpez dans l'hélicoptère.

Allez vers l'hélicoptère et utilisez Fente pour sauter dessus. Commencez par bousiller l'appareil ensuite détruisez la vitre pour éliminer le pilote. Après l'atterrissage forcé, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez sur le pont et sautez sur le container pour dévier les tirs des grenadiers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent sur le pont et poussez le container. Allez ensuite à droite pour prendre les plaques d'identification. Allez à gauche pour prendre le bonus de santé et revenez vers le container. Utilisez-le pour atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, allez à droite et prenez la figurine de Wolverine. Ignorez ensuite ou combattez le groupe d'assassins et passez sur la corniche. Escaladez le mur jusqu'au sommet.

Poussière

Blackjack

Objectif : Suivez Gambit jusqu'à la grue.

Eliminez les ennemis et montez sur les caisses situées à gauche. Escaladez ensuite le mur et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite vers la corde et utilisez-la pour descendre vers l'étage inférieur. Avancez et balancez les assassins et les commandos dans le vide. Montez à l'échelle et éliminez d'autres ennemis. Allez vers la caisse suspendue et utilisez le câble pour monter à l'étage suivant. Eliminez d'autres ennemis et continuez votre ascension en passant cette fois sur les caisses. Utilisez Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans la zone suivante.
Avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis qui se battent entre eux et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les ennemis et descendez dans une autre zone d'affrontement entre différents ennemis. Coupez les câbles qui maintiennent la poutre. Revenez en haut et traversez cette poutre. Eliminez d'autres ennemis en les balançant dans le vide et avancez jusqu'au bout du chemin puis tournez à gauche pour trouver des plaques d'identification. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche et sautez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à atteindre la plate-forme. Avancez et sautez vers une autre corde puis vers une plate-forme. Avancez, passez la poutre jusqu'à la grue et montez sur son bras. Avancez jusqu'au bout pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et allez à gauche pour utiliser le câble et glisser vers une autre zone. Montez à l'échelle jusqu'au sommet de la grue.

Point de contrôle 52

Evitez les tirs de Gambit en sautant et en avançant vers lui. Après la destruction de la grue, sautez sur l'hélicoptère en utilisant Fente. Ensuite vous allez combattre Gambit sur les lettres géantes du casino. Déviez ses tirs pour l'étourdir et lui sauter dessus. Contrez aussi ses attaques de bâton. Après une attaque de Fente, Gambit essayera de projeter Wolverine dans le vide. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer. Quand la grande lettre s'effondre, utilisez Fente pour atteindre Gambit et attaquez-le immédiatement. Reprenez votre travail de déviation jusqu'à ce que Gambit descende sur la passerelle d'en bas. Déviez encore ses tirs pour faire tomber la lettre sur lui. Quand il remonte, utilisez l'échelle pour le poursuivre et attaquez-le avec la Furie perforeuse. Déviez d'autres attaques pour l'étourdir et ripostez. Vous pouvez aussi utiliser la projection et le contre pour l'attaquer par derrière.

Chapitre 5 : Wolverine

Le début de la fin

Le village

Objectif : Trouvez un accès au village et sécurisez-le.

Avancez et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à une autre porte et placez-vous sur la plate-forme mouvante. Utilisez ensuite Fente contre l'ennemi pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Descendez, prenez les plaques d'identification et revenez vers le haut en escaladant le mur. Sautez sur la corde et utilisez-la pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite sur le piège en évitant les piques et tournez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la cour. Eliminez les ennemis qui débarquent puis tournez la manivelle pour essayer d'ouvrir la porte. Un Léviathan surgit et essaye de vous écraser. Eliminez-le en sautant sur son dos pour le frapper et lui arracher la tête. Allez vers son emplacement premier et prenez le bonus de santé. Revenez à la manivelle et tournez-la jusqu'à ouvrir la porte.
Entrez par la porte, avancez à droite et montez les marches. Avancez et sautez à gauche. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite. Montez et prenez les plaques d'identification. Revenez vers le bas et allez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une figurine de Wolverine et prenez-la. Revenez à la corde centrale et sautez sur la cage. Coupez la corde pour faire tomber la cage. Poussez-la ensuite jusqu'à la plate-forme mouvante qui se trouve à gauche. Allez à droite et tournez la manivelle pour faire remonter la plate-forme. Sautez sur la cage pour atteindre l'étage de gauche et traversez le pont.
Eliminez ensuite les ennemis et traversez les pièges. Eliminez les deux Chasseurs et actionnez le levier. Sautez ensuite en bas dans la cour d'entrée et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente de droite. Entrez par la porte qui s'ouvre. Avancez et évitez les pièges grâce à vos Sens Sauvages. Marchez sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte et utilisez Fente sur votre ennemi pour passer avant que la porte ne se referme. Eliminez le second ennemi qui débarque et avancez. Allez à droite et montez la dénivellation. Montez sur le bloc qui se trouve à droite pour faire monter celui du bas. Sautez sur ce dernier puis atteignez le niveau supérieur, en face. Avancez sur le bloc pour le faire descendre et faire monter un autre bloc. Revenez en vitesse à la dénivellation de droite et abaissez le bloc. Sautez sur le bloc qui surgit du sol puis bondissez vers celui déjà en place. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord.
Avancez en évitant le piège et éliminez les ennemis qui vous attendent. Détruisez ensuite la porte située à gauche et éliminer le Chasseur pour prendre le mutagène Invincible 3. Sortez et allez vers la corde qui maintient la statue puis coupez-la. Poussez la statue et revenez encore une fois à la cour d'entrée. Eliminez les hordes d'ennemis puis placez les deux statues sur les deux plates-formes mouvantes. Entrez enfin par la porte centrale.

L'île

Retour au bercail

Objectif : Trouvez Stryker et Creed sur l'île.

Après la cinématique, commencez par éliminer les ennemis qui vous encerclent. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et montez les marches. Prenez les plaques d'identification et continuez votre chemin en massacrant les ennemis avec vos griffes. Avancez et prenez les plaques d'identification et la figurine de Wolverine qui se trouvent derrière la grille. Continuez votre chemin et entrez par la porte. Eliminez le soldat et prenez les plaques d'identification situées à droite. Allez ensuite à gauche et passez la porte.

Le mercenaire aux dents longues

Querelle familiale

Objectif : Battez Victor Creed.

Le combat contre Creed n'est pas trop difficile vu votre niveau actuel. Enchaînez les coups pour qu'il ne trouve pas le temps de riposter. Projetez-le ensuite et sautez-lui dessus pour lui asséner un max de coups. Utilisez aussi le contre qui

est efficace contre cet ennemi en particulier. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts à votre frère.

Deadpool

Objectif : Battez l'arme 11.

Utilisez les projections et les contres contre l'arme 11. Contrez ses attaques et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour gagner les duels. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour provoquer plus de dégâts. Enchaînez ensuite avec des frappes puissantes pour projeter Deadpool. Sautez-lui dessus et défoulez-vous sur lui.

Combat du boss - Fin

La deuxième partie du combat se déroule sur la cheminée du réacteur. Maintenez la même tactique de contres enchaînés avec des frappes puissantes. Utilisez encore la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts. Quand Deadpool s'éloigne de vous pour récupérer un peu et pour vous tirer dessus, utilisez Fente pour l'atteindre et déchaînez-vous sur lui. Contrez et contrez encore en gagnant les duels pour finir votre ennemi une fois pour toutes. Félicitations, vous êtes parvenu à venir à bout de votre dernier ennemi !

Yakuza 3

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

+ 1 000 000 yens

Terminer le jeu en Facile et Normal.

+ 3 000 000 yens

Terminer le jeu en Difficile.

Mode EX-Hard

Terminer le jeu en Difficile.

Nunchaku Dragon

Terminer le jeu en mode Ex-Hard.

Aventure Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelle partie Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Reminiscence

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Compétition ultime

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Cloche d'Ukiyo

Lancez le jeu en ayant une sauvegare de Ryû ga Gotoku Kenzan! (existe en version japonaise uniquement).

SOLUTION COMPLÈTE

Yakuza 3

Chapitre 1 : New Beginings

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de la pierre tombale. Vous pouvez regarder le résumé des deux premiers épisodes de Yakuza puis reparler avec la dame vous qui attend.
Après une autre scène, vous vous retrouvez sur Tenkaichi St. Avancez jusqu'au Stardust, repérez Yuya et parlez-lui. Poursuivez dans cette ruelle, avancez vers le marqueur rose et rejoignez l'hôpital. A cet instant, vous êtes attaqué par un groupe de truands. Lisez attentivement le tutoriel, réalisez les différentes attaques et apprenez le mode combat.
Par la suite, entrez dans l'hôpital et discutez avec Kazuki. Parlez au docteur et sortez. Haruka vous intercepte et veut passer encore plus de temps avec vous. Refusez de l'emmener avec vous et sortez.
Avancez tout droit vers la prochaine rue, repérez les marques S sur le radar et sauvegardez. Abattez d'autres gangsters dans la rue et suivez le nouveau tutoriel. Ensuite, allez vers la nouvelle cible et parlez au garde.
Entrez dans le grand immeuble, prenez les escalators puis l'ascenseur pour aller sur le toit.

Boss : Majima

Le combat contre Majima est facile. Effectuez des attaques simples et enchainez avec une attaque puissante. Essayez de coincer l'ennemi dans le coin, agrippez-le et attaquez-le. Effectuez ensuite, l'attaque spéciale et battez-le.

Chapitre 2 : Encounter

Après la scène cinématique, sortez de la maison et allez vers la plage. Discutez avec Izumi et regardez la scène cinématique qui suit.
Ensuite, sortez de la maison et partez à gauche vers Downtown Ryuku. Suivez le chemin de la rue, avancez à gauche et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Shimabukuro Rikiya

Le combat est presque semblable au premier. Utilisez les objets pour lui infliger d'importants dégâts et réalisez l'attaque spéciale. Frappez sans cesse et il ne vous posera pas de problèmes.
Après le combat, suivez Shimabukuro, parlez avec les personnes qu'il rencontre et atteignez finalement la demeure de Nakahara. Discutez avec ce dernier, regardez la scène cinématique et achevez ainsi le chapitre.

Chapitre 3 : Power struggle

Après la cinématique, parlez à Haruka puis entrez dans la chambre qui se trouve en face de la sortie. Discutez avec le petit garçon Shirou, posez-lui toutes les questions et sortez de la maison. Ensuite, allez à la plage et discutez avec les deux garçons qui jouent à la lutte. Retournez dans la maison, reparlez avec Shirou puis sortez dans la cour et reparlez avec Taichi (le garçon au tricot rouge). Rentrez une troisième fois dans la maison et parlez avec Shirou pour connaitre la raison de sa tristesse.
Le lendemain, sortez de maison, parlez avec Miyara près de la clôture et allez à Downtown Ryukyu. A présent, montez les escaliers près de la cabine et allez au Golf Club. Parlez au réceptionniste et jouez au golf avec le résident du club. Consultez le tutoriel du jeu, refaites les tirs que vous raterez et essayez de gagner le duel.
Ensuite, rôdez dans les rues de Downtown et affrontez quelques gangsters pour améliorer votre niveau. Reprenez le monorail et allez à Sunshine station.

Retournez à l'école, discutez avec le professeur Akasaka à l'entrée de l'école puis entrez. Allez vers la pièce et discutez

avec Ayako qui semble avoir perdu l'argent qu'elle a emprunté à Taichi. D'abord, allez dans la cuisine, parlez avec Haruka puis parlez à Riona dans la buanderie. Allez ensuite dans la cour de l'école, parlez à Eri et Izumi puis à Shirou, Mitsuo et Kouji, à la plage. Ensuite, retournez dans le salon et discutez avec tous les garçons.
Après la discussion, retournez dans la chambre des enfants et regardez Eri en train de toucher au portefeuille d'Ayako. Rejoignez-la à la plage et discutez avec elle pour qu'elle avoue la vérité.

Revenez dans le salon, discutez à nouveau avec les enfants puis allez dans la cuisine. Taichi vous intercepte et vous informe que quelqu'un est en train d'espionner l'orphelinat. Sortez et allez à la plage puis retournez à l'école.
Rikiya vous intercepte à son tour et vous emmène à Downtown Ryukyu. Repérez la cible en rose sur la carte, entrez dans une ruelle pour l'atteindre et entrez. Discutez avec le vieil homme puis sortez. Avancez jusqu'à l'intersection à droite et parlez avec la dame qui prétend avoir vu Saki. Continuez le long du chemin, abattez des gangsters en route puis approchez-vous du quartier de la famille Tamashiro.
D'abord, affrontez les membres de la famille de Tamashiro dans la rue puis allez devant l'immeuble où se trouve ce dernier.
Une vendeur d'armes arrive et vous emmène dans son camion. Vous obtenez d'abord un bâton puis vous pouvez acheter d'autres armes en revenant dans le camion. Assignez les raccourcis aux armes, retournez devant l'immeuble et entrez.
Avancez dans le couloir, affrontez les ennemis et utilisez l'une des armes. Eliminez à chaque fois les gardes de Tamashiro, remontez jusqu'au dernier étage et entrez dans la pièce. Affrontez un dernier groupe d'ennemis et préparez-vous à affronter le boss par la suite.

Boss : Tamashiro

Le combat contre Tamashiro est plus dur que les autres. Ce boss dispose d'une arme tranchante capable d'infliger d'importants dégâts. Acharnez-vous sur lui, effectuez des longs combos et utilisez une arme ou un objet. Après plusieurs coups subis, Tamashiro entre aussi en mode Heat et devient plus puissants. Faites attention à ses attaques, essayez de le frapper avec des objets et utilisez les bouteilles de santé. Réalisez également la séquence de touche qui s'affiche à l'écran pour éviter son attaque dévastatrice et reprenez les assauts.

Chapitre 4 : The Sketched man

Après la quotidienne scène cinématique et la discussion dans la plage, retournez dans l'Orphelinat et parlez à Haruka. Ensuite, discutez avec les enfants dans la cour et allez dans la ruelle.
Parlez avec l'homme au chapeau de paille et allez à Downtown Ryukyu. Cherchez le chien dans un cul-de-sac au nord-est de la ville. Pourchassez l'animal le long des rues, appuyez sur la touche qui s'affiche pour courir plus rapidement et suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête.
Discutez avec Izumi et Mikio et décidez de ce que vous allez donner au chien à manger. Si vous choisissez Dog food, Milk ou Bone, allez les chercher dans le M store. Par contre, si vous choisissez Hamburger, allez le chercher dans le Smile hamburger. Allez dans l'un des M store de la ville, entrez et achetez du Dog Food. Ensuite, retournez auprès de Izumi et parlez-lui.
Izumi vous demande ce que préfèrent les chiens comme jouets. Peu importe le choix de la réponse que vous donnez, allez le chercher dans l'Orphelinat à Sunshine station. Retournez le donner à Izumi et allez faire un tour dans la ville. Explorez-la jusqu'à ce que Kazuma se préoccupe du chien et d'Izumi. A ce moment, retrouvez-les et regardez la scène qui suit.
Maintenant, retournez à Sunshine station et allez dans la maison de l'orphelinat. Discutez avec Rikiya dans la cour et acceptez d'habiller le petit garçon. Pour cela, allez à Downtown Ryukyu et allez au magasin indiqué pour acheter de nouveaux vêtements. Choisissez entre les deux possibilités de vêtements qui s'offrent à vous et revenez à Sunshine pour les lui donner.
Après la séquence cinématique, dirigez-vous vers Downtown Ryukyu à nouveau pour qu'une élève vous intercepte. Discutez avec elle puis allez dans la ville pour chercher Mitsuo. Allez dans la grande terrasse en face du magasin M et retrouvez-le.

Après la cinématique, discutez avec Kouji pour jouer au baseball. Allez vers la plage, regardez la courte scène et reparlez à Kouji pour jouer. Frappez la balle que Mitsuo envoie, attendez le bon timing et effectuez 10 frappes pour

gagner.
Dès que vous aurez fini de jouer, retournez à l'école et discutez avec la mère d'Akira. Par la suite, parlez à Haruka et dites-lui que vous partez dans une minute. Une fois que vous aurez informé les garçons de votre départ, allez à Downtown Ryukyu avec Haruka et entrez dans le grand marché.
Allez faire un tour dans le grand marché le temps qu'Haruka finisse ses achats puis revenez à l'entrée. Allez à la station monorail, dites à Haruka que vous devez partir et parlez à l'homme qui arrive.
Approchez-vous de la dame sur la moto, effectuez un zoom et effectuez la séquence de touches qui s'affiche. Avant de retourner à la station monorail et aller à l'aéroport de Tokyo. Visitez le marchand d'armes et faites le plein d'objets.
Allez à Tokyo et entrez dans le club Stardust.

Boss : Hasebe

Attaquez d'abord les gardes de Hasebe, effectuez de longs combos puis occupez-vous de Hasebe en personne. Utilisez une arme, acharnez-vous sur lui et esquivez ses attaques. Lorsqu'il dégaine son sabre, attaquez-le avec des objets ou une arme. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il soit battu.

Chapitre 5 : War begins

Après le combat, regardez la scène cinématique et discutez avec les deux frères. Ensuite, sortez du club et essayez d'atteindre la tour Millenium sans vous faire repérer par la police. Pour cela, prenez la première rue à droite et avancez jusqu'au fond.
Dès que vous repérez un flic, revenez en arrière et essayez un autre chemin jusqu'à ce que vous entrez dans une ruelle.
A ce moment, des hommes en costumes arrivent et vous attaquent. Ayez recours à vos combos dévastateurs pour leur infliger un max de dégâts, prenez une arme et abattez-les un par un.
Par la suite, vous devez attraper un homme en noir qui par la suite s'avère être Mack. Foncez sur lui, appuyez sur la touche de saut pour éviter les obstacles et frappez-le trois fois pour le rattraper.
Après le combat, dirigez-vous vers la tour et entrez. Descendez les escalators, prenez l'ascenseur et retrouvez la famille.

Chapitre 6 : Allies

Après la scène cinématique, vous devez fuir les policiers et essayer de les semer. Pour cela, foncez lorsque vous êtes près d'un endroit gardé par des flics et courez normalement si l'endroit n'est pas gardé. Si vous êtes arrêté, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour vous débattre mais vous perdrez un peu de votre tonus. Suivez le chemin indiqué sur la mini-carte, fuyez les policiers et atteignez l'objectif.
Discutez avec Date et suivez-le jusqu'au restaurant bar. Faites attention lorsque vous vous approchez des agents, restez près de lui et ne courez pas pour ne pas attirer l'attention.
Lorsque vous arrivez au resto, regardez la scène et parlez des gangsters. Choisissez les photos une par une puis finissez la discussion.

Sortez du resto, discutez avec Rikiya su votre téléphone portable et avancez dans rues de Tokyo. Lorsque vous recevez un e-mail de Rikiya, choisissez l'une des rues qui s'affichent à l'écran et atteignez-la. Ensuite, vous recevrez un autre mail de Rikiya et vous devez encore une fois choisir entre les quatre endroits proposés. Choisissez-en un parmi les trois premiers endroits et atteignez-le. Ensuite, choisissez d'aller au M store de Shichifuku St et parlez à Rikiya au téléphone.
Allez au parc pour enfants qui est à quelques pas du magasin et retrouvez Rikiya en mauvaise situation. Affrontez les membres de la famille Nishikiyama puis allez au Red Brick Hôtel, indiqué sur la mini-carte.
Après la séquence cinématique durant laquelle vous accédez à la chambre de Kanda, affrontez les gangsters dans le couloir puis remontez les escaliers pour le chercher. Montez au sixième étage, repérez la chambre 603 et examinez-la. Ensuite, abattez d'autres ennemis, descendez au quatrième étage et examinez la chambre 406. Montez ensuite au septième étage, cherchez dans la chambre 704 puis montez les escaliers pour atteindre l'étage supérieur.

Boss : Kanda

D'abord, effectuez de longs combos pour lui infliger un maximum de dégâts.
Appuyez ensuite sur la touche qui s'affiche pour esquiver son attaque et reprenez les assauts. Par la suite, il arrache un morceau de pierre du mur et vous attaque. Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'esquiver puis attaquez et fuyez. Répétez la même méthode contre le second morceau de pierre et utilisez une potion en cas de besoin. Enfin, effectuez la séquence de touches qui s'affiche pour le battre.
Après le combat, discutez avec Rikiya et allez à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Dans ce resto, soit vous partagez les frais, soit vous offrez le repas à Rikiya. Dans le second cas, cela va vous couter 65.000 Yens. Ensuite, choisissez de trainer encore avec lui et emmenez-le à Don Quijote. Montrez-lui ensuite les casiers, emmenez-le au parc et répondez à la question de Rikiya.
Par la suite, parlez à Date au téléphone et allez au resto New Serena. Faites la rencontre d'Ibuki et parlez des missions Hitmens. Ensuite, sortez et allez au bar New Serena. Parlez à Date puis à Rikiya pour retourner dans la ville, encore une fois. Une fois que vous aurez terminé votre randonnée, parlez à Date à nouveau et dites-lui que vous avez fini.

Chapitre 7 : Mad dog Majima

Après la discussion avec Date dans le bar New Serena, sortez et allez à West Parc. Repérez les toilettes à l'extrémité droite, près du clochard, et entrez.

Regardez la scène cinématique, suivez Majima jusqu'à son bureau et parlez-lui.

Boss : Majima

Pour battre Majima, vous devez effectuer une attaque et vous éloigner de lui rapidement. Faites attention à ses attaques spéciales et appuyez sur les touches pour les esquiver. Frappez, esquivez, utilisez des potions si vous êtes blessé et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce qu'il soit battu.

Chapitre 8 : Men and Plots

Après le combat, regardez la scène cinématique qui se déclenche puis parlez avec Rikiya au téléphone. Ensuite, sortez de la salle de visionnage et avancez dans le grand couloir souterrain. Vous pouvez participer à un tournoi dans l'une des salles (à gauche) et gagner ainsi de l'argent supplémentaire. Effectuez des achats auprès du vendeur près de la sortie puis prenez les escaliers. De retour au parc, trouvez la sortie et préparez-vous à affronter les hommes de Se Waa.
Abattez un premier groupe à mains nues, questionnez-les à propos de Rikiya et avancez. Lorsque l'officier des hommes de main arrive, affrontez-le, faites attention aux gardes armés et éliminez-les. Lorsque la première couleur de la jauge s'achève, l'officier s'enfuit. Poursuivez-le, abattez d'autres hommes en chemin et attaquez ceux qui bloquent la route. Frappez-les et esquivez jusqu'à ce qu'ils abdiquent.
Continuez jusqu'à ce que l'officier arrête de courir et affrontez-le une seconde fois. Effectuez de longs combos, utilisez une arme et battez-le.
Ensuite, cet officier essaye de s'enfuir une nouvelle fois. Commencez alors une course poursuite, assaillez-le plusieurs fois jusqu'à ce que vous l'attraperiez. Il vous donne enfin l'endroit où se trouve Rikiya.
Vous devez vous rendre à l'immeuble où se trouve Rikiya mais le chemin est rempli d'ennemis. Abattez les groupes d'ennemis un par un, suivez le chemin jusqu'à l'entrée de l'immeuble et abattez un second officier.

Boss : Lau Ka Lung

Le combat contre Lau Ka Lung est très difficile car ce dernier se déplace sans cesse et utilise deux armes différentes. Dans la première phase, il utilise un long sabre et effectue de longs combos. Pour le battre, vous devez utiliser des armes ou des objets puis l'attaquer et esquiver son attaque. N'hésitez pas à utiliser des potions et soyez rapide. Dans la seconde phase, Lau utilise des griffes et devient plus coriace. Effectuez des attaques spéciales, continuez à utiliser des

objets et des armes et battez-le.

Chapitre 9 : The Ruse

Après la scène cinématique du début du chapitre, parlez à Rikiya et sortez. Quittez la zone souterraine, achetez des objets chez le marchand près de la sortie et quittez le parc également. Prenez le taxi pour Rikiya et envoyez-le à l'aéroport pour qu'il revienne à Okinawa.
Ensuite, parlez avec un inconnu au téléphone puis discutez avec Date. Allez au bar New Serena afin de rencontrer Date et parlez-lui. Si vous n'avez rien d'autre à faire dans cet endroit, dites-lui que vous êtes prêt et partez retrouver Tamiya devant le Millenium tour.

Parlez avec l'homme près de la voiture et partez avec lui. Après la scène cinématique, parlez avec l'agent Tamiya de tous les sujets et regardez les scènes.
Une fois que vous avez terminé votre questionnaire, vous allez affronter plusieurs officiers de police à l'extérieur du bâtiment.

Boss : Les officiers de police

Ce combat est un combat d'endurance dans lequel vous devez affronter plusieurs officiers de police en même temps. Effectuez des combos courts pour ne pas vous approcher des policiers armés de boucliers, utilisez aussi une arme et bloquez pour vous défendre. Essayez de bouger sans cesse dans ce périmètre pour ne pas être envahi par les assaillants. Utilisez une potion si vous êtes blessé et reprenez les attaques.

Chapitre 10 : Unfinished Buisness

Après la traditionnelle scène cinématique, sortez du bar New Serena et rejoignez un taxi. Dites-lui que vous voulez aller à l'aéroport et allez à Downtown Ryukyu. Ensuite, allez à la station monorail, prenez la direction de Sunshine Station et retournez voir les enfants à l'école.
Après la courte scène, allez à la plage et parlez avec le petit garçon Taichi. Retournez à l'école et regardez la scène qui suit. Taichi s'est blessé en jouant à la lutte. Retournez rapidement à la plage pour voir sont état de santé et parlez-lui. Par la suite, parlez au docteur et parlez à nouveau avec Taichi dans la chambre. Une fois que vous avez remonté le moral du petit garçon, quittez l'école et allez à Downtown Ryukyu. Dès que vous arrivez dans cette ville, vous recevez deux mails de la part de Rikiya qui vous demande de le rejoindre à la plage.

Reprenez alors le monorail pour retourner à Sunshine et allez à la plage pour exécuter un combat de lutte. Effectuez les coups que les enfants demandent et qui s'affichent à l'écran, réalisez plusieurs attaques et achevez le combat avec une attaque spéciale.
Après la scène cinématique, parlez à Haruka et avancez jusqu'à l'entrée de l'école pour reparler avec elle.
Ensuite, choisissez de vérifier si elle est vraiment partie au supermarché et partez à Downtown Ryukyu.

D'abord, allez chercher Haruka dans la rue Ryukyu West près du poteau électrique. Retrouvez-la ensuite à West Hatsumachi en train de parler avec deux hommes puis près de la station monorail. Observez Haruka près du pont, parlez-lui puis prenez le monorail et revenez à l'école.
Parlez à Haruka puis aux enfants et sortez. Allez à Downtown Ryukyu, allez à West Hatsumashi et observez Haruka de loin. Par la suite, restez caché et n'interrompez pas tous les hommes qui arrivent près d'Haruka. N'interrompez pas le policier non plus puis choisissez d'interrompre les deux hommes qui l'ont embauché. Combattez ces deux hommes et battez-les.
Après ce périple, allez à Sunshine station et retournez à l'école. Entrez dans la chambre, écoutez la conversation des deux petites filles et discutez avec elles. Ensuite, discutez avec les enfants qui sont près de la table et donnez-leur une leçon un par un.
Allez à Downtown Ryukyu, dirigez-vous vers les casiers et trouvez Ayako. Parlez-lui puis lancez-vous dans une course poursuite derrière Ayako. Lors de cette course, vous ne pouvez pas la rattraper, contentez-vous de courir derrière elle jusqu'à ce qu'elle se fatigue et s'arrête. Enfin, discutez avec elle à nouveau et ramenez-la à l'école.

Après les retrouvailles avec les enfants, répondez au téléphone et allez à Downtown Ryukyu. Dirigez-vous au nord de Hatsumachi, parlez avec l'homme qui se trouve devant le club Canal Grande et entrez.

Boss : Joji Fuma

Le combat contre Joji est assez difficile car il se déplace sans cesse et effectue des combos rapides. Pour le battre, vous devez l'attaquer, effectuer une esquive rapide sur le côté et enchainer avec un second combo successif. Utilisez les quelques objets, les potions en cas de besoin et effectuez la séquence de touches pour esquiver son attaque spéciale. Répétez ces attaques jusqu'à ce que Fuma soit battu.

Chapitre 11 : Crisis

Après la scène, parlez à Fuma et regardez la scène qui suit. Tout de suite après, allez à Sunshine Station et retournez à l'orphelinat. Regardez la scène cinématique et allez à Downtown Ryukyu. Prenez un taxi et choisissez d'aller au Bullring.
Après la séquence, affrontez les membres du gang de Tamashiro et battez-les tous. Ensuite, sauvez votre ami des taureaux et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche pour repousser la bête.

Boss : Tamashiro

Enfin, affrontez Tamashiro et battez-le. Restez toujours près de lui et effectuez de longs combos. Acharnez-vous sur lui, frappez sans cesse et il sera battu facilement. Lorsqu'il fait appel à d'autres hommes, ignorez-les et concentrez-vous sur lui.

Chapitre 12 : The end of Ambition

Après la séquence cinématique, allez rapidement vers un marchand d'armes et faites le plein. Ensuite, allez au bar New Serena et entrez. Discutez avec Date, parlez à Haruka et dites-lui que vous partez à l'hôpital Toto. Sortez du bar, prenez un taxi et répondez au téléphone. Montez dans le taxi et partez à l'hôpital Toto.
A l'entrée de l'hôpital, affrontez plusieurs membres du clan Haruhou et battez-les. Ensuite, neutralisez des officiers de ce même clan et questionnez-les sur l'emplacement de Daigo. Montez les escaliers et abattez d'autres membres. Détruisez les deux casiers pour récupérer des potions et poursuivez à droite des marches. Battez un autre homme devant les escaliers suivants, montez et combattez les prochains ennemis. Continuez à avancer, détruisez deux autres casiers, effectuez une attaque spéciale pour éliminer l'homme qui porte un fauteuil et remontez jusqu'au lieutenant du Clan.
Par la suite, avancez dans le couloir, faites attention aux hommes armés et abattez-les.
Utilisez leurs armes pour tuer d'autres ennemis et avancez jusqu'à la prochaine porte. Abattez deux gardes à droite et à gauche, avancez dans le couloir et éliminez d'autres membres du clan. Détruisez un tiroir près des ascenseurs à droite, récupérez une potion puis continuez le long du couloir. Défoncez les lits qui bloquent le chemin et prenez l'ascenseur à droite.
Abattez deux gardes dans l'ascenseur, détruisez les coffres et les paravents et obtenez des potions. Avancez dans le couloir et entrez par la porte de gauche.

Boss : Agent CIA

Acharnez-vous sur l'agent de la CIA, effectuez de longs combos et utilisez les objets pour lui infliger d'importants dégâts. Bloquez ses attaques, enchainez avec un combo et réalisez les attaques spéciales pour le battre.
Maintenant, sortez de la pièce, abattez les membres de la CIA et préparez-vous à affronter l'Agent une seconde fois. Cette fois, il utilise des armes et des attaques en mêlée.
Restez près de lui et acharnez-vous sur lui avec des séries de frappes. Utilisez une potion si vous en avez besoin et ayez recours aux objets pour le battre.
Par la suite, retournez vers l'ascenseur et montez. Abattez d'autres agents de la CIA à l'intérieur de l'ascenseur et atteignez le toit.

Boss : Mine

Utilisez toutes les techniques, les potions et mettez toutes vos compétences à l'épreuve. Mine est rapide et coriace, soyez donc vigilant et rapide à votre tour. Effectuez de longs combos, esquivez ou bloquez ses coups et enchainez avec de nouvelles attaques. Les armes n'ont aucun effet sur lui donc battez-le à mains nues. Réalisez toutes les séquences de touches qui s'affichent pour lui infliger également des dégâts. Utilisez les potions, soyez attentif et abattez-le.
Félicitations ! Vous avez battu le traitre Mine et complété Yakuza 3 !

Yakuza 4

© Sega 2011

RÉCOMPENSES

Bonus de 1 000 000 yen

Terminer le mode Easy.

Bonus de 2 000 000 yen

Terminer le mode Normal.

Bonus de 3 000 000 yen

Terminer le mode Hard.

Bonus de 5 000 000 yen

Terminer le mode EX-Hard.

Bonus Asagao

Avoir une sauvegarde de Yakuza 3.

Cloche de Gion

Avoir une sauvegarde de Ryû ga Gotoku Kenzan!

EX-Hard Mode

Terminer le mode Hard.

Nouvelle partie Aventure

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelle partie Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Réminiscence (Kaisou)

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Compétition ultime (Kyuukyoku Tougi)

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Championnat Underground SP

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Aller à Naomi no Yakata (à Tenkaichi Street) et parler à Utsunomiya Bob A.

Zen Pinball

© Zen Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Booster azote

Bloquez une bille dans le réservoir d'azote !

Turbocompresseur

Lancez le mode Vitesse turbo !

Tubulure

Visez tous les cylindres pour obtenir une amélioration Collecteur !

Dynamo

Faites faire 25 tours d'un coup au spinner de la dynamo !

Pactole

Remportez au moins 500 000 points en mode Financement vite-vite !

Bobine Tesla

Touchez la rampe en spirale 10 fois avec une bille !

Archéologue

Trouvez le site Extra lors d'une fouille !

Jour de chance

Survivez à la rampe du rocher géant !

Chasse au trésor

Ramassez 3 Crânes de quartz !

Délire

Activez un spinner magique dans n'importe quel mode de jeu !

Mauvais augure

Infligez une catastrophe aux sceptiques !

Esprit de la nature

Réalisez un Super Combo !

Argent

Clé anglaise

Changez complètement l'une des pièces !

Génie

Activez la Téléforce en terminant toutes les autres expériences !

Aventurier doué

Terminez toutes les aventures !

Domination

Soumettez la tribu en provoquant toutes les catastrophes !

Zombie Apocalypse

© Konami / Nihilistic 2009

+ D'INFOS FORUM

MODES SECRETS

Mode "7 Jours en enfer"

Terminez le Day 55 pour débloquer de mode hardcore (survivez pendant 7 jours d'affilée).

Mode Tronçonneuse

Terminez n'importe quel niveau en utilisant uniquement la tronçonneuse pour débloquer ce mode.

Mode Turbo

Obtenez un multiplicateur de 100 ou plus et terminez le niveau en cours pour débloquer ce mode.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Abdelmoughit LYAMANI
Adrien WRUTNIAK
Alexandre GAUDIN
Alexis GAUTHIER
Alexis LAGARDE
Aurélien NEGRONI
Bader Lanouar
Brandon GUERLOT
Charles PERRIN
Charles-Alban MARTINEAU
Cyprien SELLIER
David MISEREZ
Elliot SAINTLARY
Fabien PARANIBLE
Fabien RENAUDON
Frédéric FAU
Frédéric GOYON
Grégoire Lefaivre
Guillaume BOURDIN
Hugo FREYERMUTH
Hugo PALLAS
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Pierre CHAUDEL
Jeremy CHERON
John DOE
Jordan MONACI
Julien FIE
Kevin GOESSENS
Lénaïc BAYLE
Loïc POMIER
Louis MEDINA DELGADO
Marc PELATAN
Marwan SAAD
Maxime GUILLON
Maxime HENRY
Mikael SIRIN
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas LIEATRD
Nicolas MARTINS

Nicolas RIBOTIS
NICOLETTI Sébastien
Nikolas MASSE
Olivier MAT
Oscar VANNIER
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX
Richard BOSSEAU
Richard UMORET
Simon AUTRAN
Stéphane MAURIN
Steven MEYERHOFFER
Tévin ABHAY
Valentin LEFORT
Valérie PRECIGOUT
Victor BOQUET
Vincent DUTTER
Yacine AOUADA
Yannick LE FUR

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV*® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.